

# 플라멩코 Flamenco card game



日本語ルールブック

ゲームデザイン Nutgoo Lee  
アートワーク Sai Beppu

ゲームの難易度:かんたん / プレイ人数:2~5人 / プレイ時間:30分  
スペイン、セビリア地方の劇場で上演される情熱的なダンス「フラメンコ」。  
このゲームは、前のプレイヤーが出したカードの状態を維持しながら、  
より高いカードを出す「クライミングゲーム」です。  
カードを複数枚置く機能(条件付)や「最高の絶賛」などの特別な機能で  
より興味深いプレイが可能です。

## ■ コンポーネント



カード 50枚

5色(ギター、ペイネタ、バラ、せんす、カスターネット)

1,2,3...2枚 4,5,6,7...1枚



参照カード 5枚



スタートマーカー 1枚



1点 5個

2点 5個

3点 5個

スコアタイル 15個

説明書 1個

## ■ ゲームの準備

- 赤い服を着た人がスタートマーカーを受け取ります。
- スコアタイルは種類別に分けてください。
- カードをよく混ぜた後、裏面で人数に合わせて分けます。

2人 ▶ 12枚ずつ(スタートプレイヤーは+1枚追加)

3人 ▶ 16枚ずつ(スタートプレイヤーは+2枚追加)

4人 ▶ 12枚ずつ(スタートプレイヤーは+2枚追加)

5人 ▶ 10枚ずつ

※2人ゲーム時...カード50枚を半分に分けてラウンド進行後、  
次のラウンドは残りのカード25枚で進めます。

スコアタイル

ゲーム人数に合わせて用意します。

2人 ▶ 3点×4個

3人 ▶ 3点×3個、2点×3個

4人 ▶ 3点×4個、2点×4個、1点×4個

5人 ▶ 3点×5個、2点×5個、1点×5個

## ■ ゲーム目標

自分の手札をすべて出し切ると、スコアタイルを得ることができます。  
なるべく早く手札を出し切り、高いスコアタイルをたくさん集めましょう。

## ■ ゲーム方法

▶ スタートプレイヤーが最初に、好きな枚数の同数字のカードを出してゲームを開始します。

▶ 次のプレイヤー(時計回り)は、前のプレイヤーが出した「カードの枚数が同じで、より高い数字」を出す必要があります。

<但し、カード分割時例外。裏面参照>

## ■ カードの組み合わせ(連番はありません)

<ワンカード> カードを1枚出します。より高い数字一枚で勝てます。



<ツーカード> 同数字のカードを2枚出します。より高い同数字の2枚で勝てます。



<スリーカード> 同数字のカードを3枚出します。より高い同数字の3枚で勝てます。



<フォーカード> 同数字のカードを4枚出します。より高い同数字の4枚で勝てます。



※ 同じ数字のカードは一度に複数枚出すことができます。(最大10枚まで可能)  
ファイブカード/シックスカード/セブンカード/エイトカード/ナインカード/テンカード



最高の絶賛

<オレ & パモス>

7は、別々の色の1と2の  
組み合わせで勝つことができます。  
「最高の絶賛」が出されたら  
即座にターンを終了します。



【注意】1枚のカードを2枚で打ち負かす場合は、最初に出されたカードとは異なる色のカード2枚を出さなければなりません。



## ■ カード分割

- カード2 / 4 / 6 / 7が出された場合、次のプレイヤーはそのカードの2分の1の数字を2枚出すことができます。
- そのプレイヤーが出した以外の色のカードで分割が可能です。

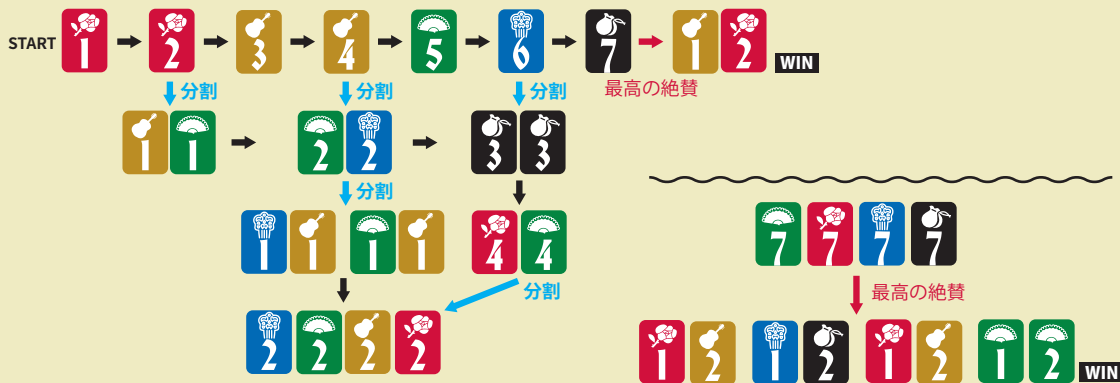
例)



※複数枚のカードを分割する場合、分割するカードが分割前のカードの色と被らないように、一枚一枚の色を割り当ててください。



例)



- ▶ 該当の組み合わせがない、またはカードを出したくない場合は、<パス>を宣言してターンを渡します。(再び順番が来たときは<パス>またはカードを出すことができます)
- ▶ 全員が<パス>した場合、最後にカードを出したプレイヤーが既存のカードを片付け、新しい組み合わせでカードを再び出します。
- ▶ 手札のカードをすべて出し切ったプレイヤーは、順位に応じた得点タイルを取り、自分の前に裏返して置きます。  
2人プレイ:1位(3点) 3人プレイ:1位(3点)、2位(2点) 4~5人プレイ:1位(3点)、2位(2点)、3位(1点)
- ▶ 手札をすべて出し切ったプレイヤーが最後に出したカードを基準に、ラウンドはそのまま続行されます。
- ▶ そのプレイヤーが出したカードに対して全員が<パス>した場合、既存のカードを片付け、そのプレイヤーの次の順番(時計回り)のプレイヤーが任意の枚数でカードを出してラウンドを継続します。
- ▶ 全員が順位に応じた得点を獲得すると、そのラウンドは即終了します。  
スタートマーカーを次の順番のプレイヤーに渡し、同様の流れで次のラウンドが始まります。

ラウンド終了後にスコア配布が終了したら、隣の人にスタートマーカーを渡し、新しいゲームを開始します。

## ■ ゲーム終了

ラウンドを人数に応じて進行した後、最も多くのスコアを獲得したプレイヤーが勝者となります。  
獲得したタイルスコアが同点の場合、タイルの枚数が多いプレイヤーが勝利します。  
それでも同じ枚数だった場合は、その全員が勝利となります。

- 2人 ▶ 4ラウンド
- 3人 ▶ 3ラウンド
- 4人 ▶ 4ラウンド
- 5人 ▶ 5ラウンド