

異称カルタ

略称、愛称、別称、異なる言語や地域、時期による名称……。世の中には複数の名称を持つモノが多くあります。それらの名称を【異称】と定義して取り札とし、ひとつの読み札に対して複数の取り札を確保する遊びとしたのが、「異称カルタ」です。

内容物

説明書1枚(本書)／読み札:50枚／取り札:117枚(緑:47枚・黄:37枚・赤:33枚)

取り札について

ひとつの読み札に取り札が2～5枚あり、必ず複数の色を含みます(2枚:2色、3枚以上:3色)。

色によって難易度があり、【緑、黄、赤】の順に難しくなっています。



読み札にある「・」を取り札では省略している場合があります。



ゲームの準備

- 1 赤の取り札をよく混ぜ、各プレイヤーに2枚ずつ配る。これを初期手札とする。



- 2 残りの赤・黄・緑の取り札をすべて表向きで卓上に広げ「場札」とする。

- 3 読み札をよく混ぜて山にし、中央に置き「山札」とする。



- 4 何らかの方法で最初の読み手を決める。これで準備は完了です。

-奥付-

発行元／さるすべり 連絡先／h.d.beni.0309@gmail.com

印刷会社／ラクスル(札・説明書)、羽車印刷(箱)

URL／<https://gamemarket.jp/game/188137> 2026年5月 初版

SNS



遊び方について本書に記載のないことで疑義が生じた際は、通常のかた遊びやプレイヤー間の協議・良識に従った処理を行いましょう。また、プレイヤーの経験や力量の差によっては手札の枚数・減点・色の変更や、読み手の固定などの工夫もしてみましょう。

ゲームの流れ

1

読み手は山札の上から一枚を引き、上段(意味や説明の部分)のみを2回読み上げる。2回目を読み上げたら3秒数え、その後の下段(取り札の色と異称)を読み上げる。

読み上げは他のプレイヤーが聞き取りやすいように行う。

ごはんごはんにに生卵なまたまごを絡めた料理りょうり、またはその食べ方たべかた。

緑 卵 かけ ごはん

黄 T K G

2

他のプレイヤーは、読み手が3秒を数え終えるまでに、取り札の「確保」を5枚まで行うことができる。

場札からの確保

手札からの確保



「確保」とは

読まれた札に該当すると思う取り札を

- ・場札から拾い、手元に置くこと
- または
- ・手札から出し、手元に置くこと

※場札からの確保で競合した場合は先に触れたプレイヤーを優先する。該当プレイヤー間で決着しない場合は読み手や周囲の判断に従う。

3

読み手が3秒を数え終えたら、判定と送り札を行う。

判定と送り札

- **誤っていた場合** その取り札を元の場所(場札か手札)に戻す。
該当プレイヤーは次の1枚の読み上げ・確保に参加できない。
 - **正しかった場合** その取り札を裏向きで自分の前に積む。
- +
- **正しい取り札のみを確保していた場合** 直前の確保の時点で所持していた自分の手札から1枚を選び、任意のプレイヤーに渡すこと(送り札)ができる。

4

読み手の左隣のプレイヤー(参加できない場合は更に左隣のプレイヤー)が次の読み手となり、1へ。

ゲームの終了と得点

山札がなくなり、最後の判定と送り札が済んだらゲームは終了です。

自分の前に積んだ取り札：1枚 1点 手札：1枚 -5点

として計算し、合計点が最も高いプレイヤーが勝者です。同点の場合は積んだ取り札の中に赤の枚数が多いプレイヤー、それも同数なら黄の枚数が多いプレイヤーを上位とします。