

オモテ



プレイ人数
3~4人

プレイ時間
10分

対象年齢
8歳+

同じグミを集めて大きなグループを作ろう！ただし、得点になるのは1番目と2番目に大きなグループだけ！それ以外はすべて失点！ライバルよりも高得点になるように上手にグミを集めよう！

内容物

カード 32枚

説明書



オモテ

ウラ

ゲームの流れ

スタートプレイヤーから以下を行います。

①カードを取る

場から、「全体が見えているカード」を1枚選んで取ります。どの山から選んでもOKです。

※他のカードの下に隠れていて全体が見えないカードや、他のプレイヤーの手元にあるカードは選べません

※カードが重なっているか微妙な場合は話し合ってください

※カードを取るときは周りのカードを動かさないようにそっと取りましょう



例

✓ 取れる
✗ 取れない

②カードを手元に置く

取ったカードを自分の手元に置きます。すでにカードがある場合は上に重ねて置いてください。

例のように少しずつ重ねると、枚数が分かりやすくなります。

※手元で下に隠れたカードは、得点計算まで確認できません



例

1枚目

2枚目

③次のプレイヤーへ

時計回りに次のプレイヤーに順番を交代します。



全てのプレイヤーの手元のオモテ向きのカードが6枚になるまで、①～③をくり返します ウラ面に続く

ゲームの準備

- 1 全てのカードをウラ向きにして、よく混ぜます。
- 2 大体同じ枚数になるよう、4つの山に分けます。
- 3 それぞれの山をひっくり返してオモテ向きにします。
※山同士が重ならないように離して置いてください
※カードはきっちり重ねず、図のように崩して広げた状態にします(崩し具合は自由です)
※1つの山に「全体が見えているカード(一番上のカード)」が複数あってもOKです
※もし「全体が見えているカード」が1枚もない山ができた場合は、その山だけウラ向きに戻して混ぜ直し、再度ひっくり返してください
- 4 じゃんけんなどの適当な方法で、スタートプレイヤーを決めます。

ウラ

特殊アクション つまみぐい

各プレイヤーがゲーム中に1回だけ使用できます。使用しなくてもOKです。自分の順番の①カードを取るの前に使用します。

※①カードを取るの後に使用することはできません

場から「全体が見えているカード」を1枚選んで取ります。取ったカードは通常の手元のカードと分けて、ウラ向きで置きます。

※このウラ向きのカードは誰の得点(最終スコア)にもなりません
「つまみぐい」を使用した後、通常通り①カードを取るを行います。



得点計算

各プレイヤーは手元のオモテ向きのカードを並べて置きます。カードの順番を入れ替えてはいけません。

グミの個数が多い順に上から1番目と2番目のグループのグミの数が得点、それ以外(3番目以降のグループ)のグミの数が失点となります。得点から失点を差し引いた数値が最終スコアとなります。



グミの個数が同じグループがある場合は、任意の順序で当てはめてOKです。(計算結果は同じ)

例 1番7コ 2番7コ	3番5コ 4番3コ 5番1コ	例 1番7コ 2番5コ	3番5コ 4番3コ
得点	失点	得点	失点

補足 グループについて

このゲームでのグループとは、隣り合ったカードで連続している同じ種類のグミの塊を指します



暗算のテクニック

(1番目に大きなグループ + 2番目に大きなグループ) × 2 - 手元の全てのグミ = 最終スコア

例 (8 + 3) × 2 - 17 = 5

この方法でも全く同じ計算結果になるよ！
色々まとめられて暗算がスムーズになる
おすすめの計算方法！

なんで同じ結果になるのか
気になる人は、遊んだ後で
考えてみよう！

ゲームの勝敗

最も最終スコアが高いプレイヤーの勝利です！

同点の場合は、1番目に大きなグループのグミの個数を比べ、個数が多いプレイヤーの勝利となります。それも同数の場合は、2番目、3番目...と決着がつくまで順番に比べます。全てのグループのグミの個数が同じだった場合は引き分けです。勝利を分かち合いましょう！

「グミとグループ」をお手に取って頂きありがとうございます。
ます。ご感想やお気付きの点は、以下までご連絡下さい。

info@mashiugames.com

製作: ましう
発行日 2026/10/17
ましうgames HP ▶

