

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決めましょう

※カードを取るときは周りのカードを動かさないよう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

全てのプレイヤーの手元のオモテ向きのカードが6枚になったら得点計算をします。

※この6枚には「つまみぐい」で取った、ウラ向きのカードは含みません

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



カードが隣り合うのが途切れてしまった場合、同じ種類のグミでも別のグループとなります

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！

「グミっグループ」をお手に取って頂きありがとうございます。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 ▶

