

ゴロブゴ

プレイ人数 : 3~5人
対象年齢 : 10歳以上
プレイ時間 : 20分

時はポケベル全盛期！？

ベル友と889(ハヤク!)、1019(イマイクー)、4649(ヨロシク!)など送り合った時代のように、数字をうまく組み合わせてより強く、より早くメッセージを送り合おう。

● 内容物

・説明書：1枚 ・数字カード：50枚（1~10 各5枚） ・語呂リスト：5枚



● ゲームの目的

各プレイヤーは、手番ごとに手札を出し、早く全て出し切ることを競います。

ただし、出せるのは語呂合わせになる数字の組み合わせのみ。（ラスト1巡、大逆転もあるかも!?)

● ゲームの準備

50枚の数字カードをよくシャッフルし、裏向きでプレイヤー全員に均等に配ります。

3人：各16枚（余り2枚）

4人：各12枚（余り2枚）

5人：各10枚

余ったカードは表向きにし、テーブルの端に使用済みカードとして置きます。

語呂リストを各プレイヤーに1枚ずつ配ります。語呂リストは手元に置いて、ゲーム中いつでも確認できます。



● ゲームの流れ

※以下、数字カードを組み合わせて作った語呂合わせを「ゴロ」と呼びます。

※数字カード横にあるフリガナ、語呂リストはあくまでヒントです。

フリガナにない読み方でも、リストにない言葉でも自由に作りましょう！

「1.スタートプレイヤー決定⇒2.メッセージを送る（手番）⇒3.ラウンドの終了」で1ラウンドです。ラウンドを繰り返し、勝ち点2を得たプレイヤーがゲームの勝者となります。

1.スタートプレイヤーの決定

各プレイヤーは手札を組み合わせてゴロを作り、手元に裏向きで置きます。

例：②と⑨のカードを使い、②→⑨（29：ニク）

✗数字をひっくり返して使うことはできません。

（⑥を逆向きにして⑨、⑩を逆向きにして①など）

✗数字カード1枚でゴロとすることはできません。

（⑩をジュウ（銃）と読むなど）

全員がゴロを置いたら、一斉に表向きにします。

②→⑨なら2ケタの数字「29」、⑦→⑩なら3ケタの数字「710」のように読んで大小を比較。

最も小さい数字を出したプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。

最も小さい数字が重複した場合は、それに次いで小さい数字を出したプレイヤーとなります。

全員が同じ数字となった場合は、出したゴロを一度手札に戻し、重複した数字とは異なるゴロを改めて作り、比較します。

スタートプレイヤーは作ったゴロをテーブルの中央に置き、それが最初の場札となります。

他のプレイヤーは、出したゴロを手札に戻します。

例：3人プレイで②→⑨（29：ニク）、①→④（14：イシ）、⑧→⑦（87：ハナ）と出した場合、①→④が場札となり、②→⑨、⑧→⑦を出したプレイヤーはゴロを手札に戻します。

ラウンド

1.スタートプレイヤー決定

↓
2.手番：(A)ゴロを出す、あるいは
(B)ゴロを出さず場札を回収
(繰り返し)

↓
3.ラウンドの終了

勝者決定までラウンド繰り返し

2. メッセージを送る (手番)

スタートプレイヤーの左隣のプレイヤーが最初の手番を行います。プレイヤーは自分の手番で、下記(A)(B)のいずれかを行います。手番を終えたら、左隣のプレイヤーに手番を移します。

(A) 条件を満たすゴロを場に出す <メッセージ送信>

現在場に出ているゴロ (場札) に対して、以下の条件を同時に満たすゴロを手札を組み合わせて作り、場に出します。

条件(1)：数字が大きいこと

条件(2)：同じケタ数、または「1ケタだけ多い」こと

※10は1枚で2ケタ (10) としてカウントします。

例：場に 2→9 (29：ニク / 2ケタ) が出ている場合：

○ 出せる：5→3 (53：ゴミ / 2ケタ) (同じケタ数で大きい数字)

7→10 (710：ナットウ / 3ケタ) (1ケタ多く、大きい数字)

✕ 出せない：1→4 (14：イシ / 2ケタ) (数字が小さい)

4→6→4→9 (4649：ヨロシク / 4ケタ) (2ケタ多い)

※「そのゴロはアリ？」と意見が分かれた場合は、他のプレイヤーで判定します。
(寛容に認めましょう！)

ゴロを出したら、それまでの場札は使用済みカード置き場に移し、今回出したゴロだけを場札として扱います。

(B) ゴロを出さず、場札を回収する <送信失敗>

条件を満たすゴロが出せない (または出たくない) 場合、場札の中から好きな1枚を選び、自分の手札に加えます (回収)。

回収されずに残ったカードは、そのまま新しい場札となります。

(残ったカードがゴロとして読めなくてもかまいません)

例：場が 8→7→3 (873：ハナミ / 3ケタ) のときに回収する場合：

7を回収すると、場札は 8→3の(83 / 2ケタ) に変化！

次のプレイヤーは83より大きい「2ケタか3ケタ」のゴロを出せばよくなります。

場札が1枚しかない状態で回収すると場札は0枚になり、

次のプレイヤーはどんなゴロでも出すことができます。

場札が0枚だが出せるゴロがない場合、そのまま次プレイヤーに手番を移します。

(引き続き、次のプレイヤーはどんなゴロでも出すことができます)

※自分が出したゴロに対して、他のプレイヤーが全員<送信失敗>で手番が1巡し戻ってきた場合も、その時点の場札に対して手番を行います。

(一般的な大富豪のように場札を全て捨て札にする、いわゆる「流す」ことはしません)

3. ラウンドの終了…下記の条件①または②が発生すると、ラウンド終了となります。

条件①：誰か1人が手札をすべて出し切ると、ラスト1巡の手番を行ってラウンド終了となります。

ラストの手番では、**場札より数字が大きい、かつ手札を全て使い切れるゴロのみ**出すことができます (ケタ数は無制限)。出せない場合でも場札回収は行いません。

最後にゴロを出したプレイヤーがラウンド勝者となり、勝ち点1を得ます。

条件②：「場札が0枚だが手番のプレイヤーが語呂を出せない」状態で

手番が1巡するとラウンド終了です。このとき勝ち点は発生しません。

● ゲームの勝敗

ラウンドを繰り返し、最初に**勝ち点2**を得たプレイヤーが勝ちとなります。

● ポイントとヒント

- ・手札の中でケタ数の多いゴロをまず考え、残った中から他を考えると作りやすいです。
- ・思い通りに出せなかったときにもゴロを作り直しやすいカードを残していきましょう。
- ・相手の手札が少なくなってきたら、何ケタで相手に回すかも意識してみましょう。
- ・ラストの手番は大逆転のチャンス！ダメ元でも思い切ってトライ、諦めずに主張しましょう。
- ・「語呂力」がついてきたら、語呂リストを使わず勝負するのもおすすめ。

