

Frog Step Jump

遊び方説明書

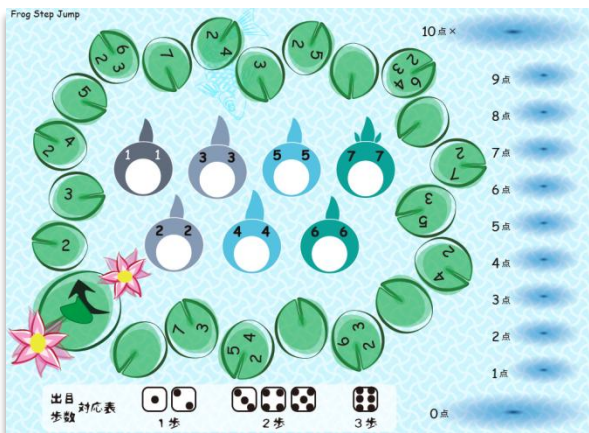


2～4人/15min~/バッティング&ギャンブル
yio / Yirli'kumde

<http://www.yukinohana.net/~yea/>

用具

- ゲームボード
- オタマ (1～7)
- 得点トラック
- 出目-歩数対応表



- プレイヤーマーカー (4色 各6個)
- オタマ争奪カード (1, 2, 3, 4, 6, 7, J 各4枚)
- カエルコマ
- サイコロ (6面)

ゲームの目的

1匹のカエルが数字の書かれたハスノハの上を進みます。プレイヤー達は同じく数字が書かれたオタマを奪い合います。自分のオタマと同じ数字のハスノハにカエルがとまれば点数をゲット! (カエルが1周する間に) 最も多くの得点を集めた人がゲームの勝者です。

ゲームの準備

1. ゲームボードを中央に置きます。
2. カエルを矢印の書かれたハスノハの上に置きます。
3. 各プレイヤーは好きなプレイヤーマーカー1色を選んで自分のマーカーとします。6個手元に置きます。
4. 各プレイヤーは得点トラックの0点のところに自分のマーカーを1つ置きます。以後これを得点表示マーカーとします。
5. 各プレイヤーはオタマ争奪カード1セット(1種類ずつ)を受け取り、表側が相手に見えないように持ちます。これを手札と呼びます。
6. 親をジャンケンなどで紳士的に決めます。

ターンの流れ

カエルがスタート地点に戻ってくるまで

1. オタマの争奪
 2. カエルを進める
 3. 得点
 4. 親の交代
- を繰り返します。これを1ターンとします。

オタマの争奪

1. 全てのプレイヤーは手札から1枚を裏向きで出し、同時に表にして公開します。
 - 他のプレイヤーと同じカードを出したプレイヤーはこのターンのオタマの争奪から脱落します。
2. 残ったプレイヤーは自分の出したカードと同じ数字のオタマを獲得します。その数字のオタマに自分のマーカーを乗せることで保持したことを表します。
 - もし他プレイヤーが保持していた場合、乗っているマーカーを持ち主の手元に戻してから、自分のマーカーを乗せます。
 - もし自分が保持していた場合はオタマを失ってしまいます。マーカーを自分の手元に戻します。
 - 手元にマーカーがなければ、別のオタマから乗せかえなければなりません。
3. Jを出したプレイヤーは、一番さいごに、このターンの出されなかった数字の中から1つを選んで、そのオタマを獲得します。
4. 公開したオタマ争奪カードは手札に戻さず、そのままにして置いておきます (使用済みカード)。

カエルを進める

親はサイコロを振ります。出目に応じてカエルを時計回りに進めます。

- 進める歩数は出目-歩数対応表にある通りです。例えば6の目が出たら3歩進めます。

得点

カエルが止まったハスノハに書いてある数字のオタマを保持している人の中で、一番大きいオタマを保持しているプレイヤーだけが数字と同じだけ得点します。該当するプレイヤーがない場合、一番小さいオタマを保持しているプレイヤーが得点できます。

- 得点表示マーカーを進めます。
- マーカーを10点からさらに進めるとき、得点トラックの0点にマーカーを戻してから、続けて進めます。そのとき、手元にあるマーカー（なければオタマに乗っているもの）1つを10点の場所において10点に到達したことを表します。以降、10点ごとに同じようにします。例えば、20点到達したとき、10点の場所にはマーカーが2つ置かれることになります。

親の交代

このターンに得点したプレイヤーが親になって次のターンに進みます。得点したプレイヤーがいなければいまの親の左隣のプレイヤーが親になります。

- 親はオタマ争奪カードを裏向きで出す直前に、使用済みカード全てを手札に戻すか、戻さないかを決めます。戻すなら全てのプレイヤーは自分の使用済みカードを全て手札に戻します。手札が1枚もない場合は、必ず手札に戻します。

ゲームの終了

- カエルがスタート位置（矢印の書かれたハスノハ）まで来たらそのターンでゲームは終了します。
- プレイヤーは最後に保持していたオタマの数字と同じだけ得点します。
- そして最後に、最も多くの得点を集めたプレイヤーがゲームの勝者になります。
 - 同点の場合、最後に保持していたオタマの数が少ないプレイヤーを勝者とします。

バリエーションルール

このゲームは次にあげるようにルールを少し変更することで好みのゲームを探ることができます。

バリエーションルールその①

：エキサイティングなバッティングが好きな人用

- 止まったハスノハに書いてある数字のオタマを保持している人の中で、一番小さいオタマを保持しているプレイヤーが得点します。
- また、出した手札は使用済みにせずすぐに手札に戻します。好き好んで戻さないこともできます。

バリエーションルールその②

：もっとおだやかプレイしたい人用

- 止まったハスノハに書いてある数字のオタマを保持している全てのプレイヤーが得点します。
- 得点に関係なく、一番小さいオタマを保持しているプレイヤーが次の親になります。

バリエーションルールその③

：実力で勝ちたいガチな人用

- カエルを進めるとき、親は1歩、2歩進めるかのどちらかに（サイコロを振らずに）決めます。
- 2人プレイの場合は2人分のオタマ争奪カード（2セット）を自分の手札にします。

バリエーションルールその④

：腹の読みあいをもっと楽しみたい人用

- カエルを進めるとき、3歩進む目が出たら3歩進めるのではなく1歩戻るようにします。