

Discontinuity

(ディスコンティニュイティ: 不連続性、2～4人、20分)

手番ごとに2枚1組のカードを獲得するゲームです。獲得したカードで、より多くのペアをつくりましょう。しかし、最後までペアにならなかったカードは、そのままマイナス点となってしまうので注意が必要です。

準備

・ペアーズ1デッキ

・机を囲んで座ります。自分の目の前に、自分だけのカード置き場をつくる必要があるため、少し広めの机を用意してください。
・デッキを裏向きでよくシャッフルし、机の中央に置きます。以後、これを『山札』と呼びます。

・山札の一番上から8枚カードを取り、
おもて向きで山札を取り囲むように置きます(右図のように、山札を含み3×3の形にカードを置きます)。

 = おもて向きのカード



＊あまりないことですが、おもて向きのカードが全て同数(例: 全て8か9か10)であった場合は、おもて向きのカードを全て山札にいれ、よくシャッフルしてから3×3に再び並べます。
・スタートプレイヤーを適当な方法で決めます(例: 最近、レンタルしようとしたDVDの1巻がなくて悔しい思いをした人など)。

ゲームの流れ

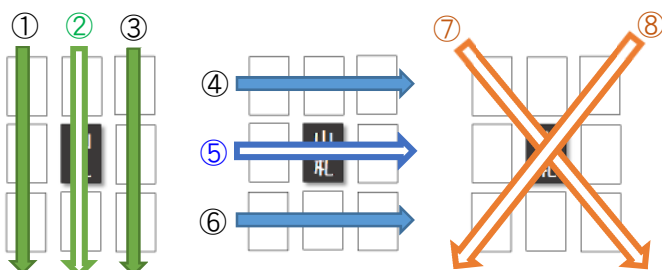
・スタートプレイヤーから時計回りで手番がやってきます。手番が来たら、1. カードの獲得 → 2. カードの補充を行います。

1. カードの獲得

以下の a か b の、どちらかの方法で必ずカードを獲得します。

a) たて(①②③)、よこ(④⑤⑥)、ななめ(⑦⑧)のうち、どれか好きな1方向を選び、その方向にある好きなおもて向きのカード2枚を獲得します(注: 山札のカードは獲得しません)。

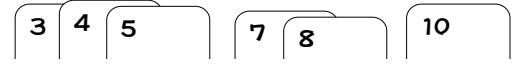
・ただし、獲得する2枚は、必ず数字が異なるカードでなければなりません(同数のカードを同時には獲得できません)。



＊②⑤⑦⑧は、その方向のおもて向きのカード全てを獲得。

b) 山札の一番上から、中身を誰も見ることなく裏向きのカードを1枚獲得します(おもて向きのカード2枚分にカウント)。なお、裏向きのカードは、それぞれのプレイヤーごとに、ゲーム中1回しか獲得できず、獲得した後は返却できません。

・おもて向きで獲得したカードは、数字が見えるように自分の目の前に左から右に一列に並べます(注: 各プレイヤーの目の前には、ゲームを通して一列しかできません)。その際、左から小さい数→大きい数になるように並べると分かりやすいでしょう。また、連続する数字があれば、下図のようにカードを半分重ねて置きます。



山札から裏向きで獲得したカード

・このカードは、好きな数字として扱って良いオールマイティな『ジョーカー(J)』として使用します

・ジョーカーは、必ず目の前に置いた好きな数字カードの右隣に半分重ねて置きます。そして、重ねて置いたカードに+1した数字として扱います(例: 4の右隣に置けば5に、9の右隣に置けば10になります)。決して、左隣には置けません。



＊上記の図の例だと、5の隣に置いたので、ジョーカーが「6」になった。その結果、3～8までが連続することになった。

【重要】ジョーカーは、自分の手番内であれば、置く場所を何度でも好きに変更することができます。

・もし、ジョーカーしか自分の目の前に置いていない場合は、ジョーカーは「11」として扱います。

同数のペアができた

・カードを並べる際、自分の目の前に同数のカードがあれば、その2枚を即座に裏向きにして、自分の目の前の列とは少し離れたところにひとつにまとめて置きます(以後、これを『金庫』と呼びます。金庫は1人のプレイヤーにつき1つしかできませんが、金庫に置けるカードに上限はありません。金庫に置かれたカードは「0」として扱い、ペアになることも失うこともありません。ただし、他人の金庫にカードを置くことはできません。また反対に、自分の金庫に他人がカードを置くこともできません)。

・もし、すでに金庫にカードを置いていれば、その上にカードを裏向きで重ねて置きます。なお、中身の確認はできません。

注: ジョーカーは、他の数字のカードを含み、決してペアになりません(＊ジョーカーを誰も2枚は獲得できないので、ジョーカー同士がペアとなって金庫に移ることもありません)。

2. カードの補充

・山札を取り囲む8枚のカードのうち、(いま、カードを獲得したことにより)空白になっている部分に、山札の一番上からおもて向きでカードを補充します。つまり、場のカードは、いつでも3×3の状態にしておきます。もちろん、**山札からジョーカーを獲得した場合は、カードの補充をする必要はありません。**

＊あまりないことですが、おもて向きのカードが全て同数になった場合は、準備の際と同様に、おもて向きのカードを全て山札にいれ、よくシャッフルしてから3×3に再び並べます。

補足:(特にゲーム終盤に)山札の残りの枚数が気になるプレイヤーがいた場合、全員の同意を得た上で、決してカードの中身を見ることなく**残りの枚数を数え、公表することができます。**

・ゲームの終了条件を満たさない限り、時計回りで隣のプレイヤーに手番がうつります。

ゲームの終了

2. カードの補充で、**山札のカードがなくなったら**即座にゲームは終了します。

＊山札の最後の1枚をジョーカーとして獲得した場合、自分の目の前にジョーカーを好きなように並べた後、**2. カードの補充**において、**山札がないのでカードの補充が行えない**とみなし、即座にゲームが終了します。

得点計算

・各プレイヤーは、自分の金庫にある**カード1枚につき2点**を得ます。つまり、ペア(2枚)1組につき「**4点**」です。

・ただし、自分の目の前に並べたおもて向きのカード1枚につき、**そのカードに書かれた数字ほど減点**します(再:自分の目の前にジョーカーだけしかない場合、そのプレイヤーは11点の減点です)。もし、減点が大きい場合、最終的な得点が**マイナスの値を取ることもあります。**

例:プレイヤーAは、ペアを5組つくったので、 $5 \times 4 = 20$ 点をまず得た。ただ、5と7と9のカードを手元に並べていたので、 $5 + 7 + 9 = 21$ 点の減点となった。つまり、 $20 - 21 =$ マイナス1点がプレイヤーAの最終得点となった。

・しかし、(ジョーカーを含み)おもて向きのカードの数字が**3連続以上**つながっているまとまりがある場合は、それぞれのつながっているカードの中で、**最も低い数字のみ減点**します。

例:プレイヤーBは、ペアを4組つくったので、 $4 \times 4 = 16$ 点をまず得た。ただ、手元に1-2、**5**-6-**7**-8、を並べてい

たので、 $1 + 2 + \mathbf{5} = 8$ 点の減点となった。つまり、 $16 - 8 = 8$ 点がプレイヤーBの最終得点となった。

勝敗

- ・最終得点が最も高いプレイヤーが勝者です。
- ・同数の場合は、その中で**より大きい数字のカードを自分の目の前に並べている**プレイヤーが勝利します(補足:ジョーカーを10の右隣に重ねて置いていた場合、ジョーカーは**11**となり、**最も大きい数字**となります)。
- ・それも同数なら、勝利を分かち合います。

<2人で遊ぶ場合>

＊運の要素がより強いのであまりオススメはしませんが、以下のルールを適用することで2人でも遊ぶことはできます。

・山札を**およそ半分に分けます**。そして、その半分の山札で、まず前半戦を通常通り行います。

・前半戦が終わり、得点が出たら、その得点を**メモ用紙やスコアボードなどに記録**します。そして、前半戦で使用したカードは(山札の周りに余ったカード、プレイヤーの前に並ぶカード、金庫、ジョーカー)全てゲームから**除外**します。

・続けて、スタートプレイヤーを交代して**残った半分の山札**で、後半戦をはじめから行います。この際、**お互いに0点スタート**ですが、前半戦に関係なくジョーカーを再び取ることができます。

・後半戦が終わり、得点が出たら**前半戦の得点と後半戦の得点を合算**します。最も点の高いプレイヤーが勝利します。

・同数の場合は、後半戦で**より大きい数字のカードを自分の目の前におもて向きで並べている**プレイヤーが勝利します。それも同数なら、勝利を分かち合います。

[蛇足的なコメント]

・このゲームでは、数字が連続するようにカードを並べることに注力しがちですが、大事なのは同数のペアをより多く作ることです。仮に、1から10までカードを並べても、(減点が1である、ということは確かに魅力的ですが)何のボーナスもありません。

・ちなみに、**10(J)と1は連続する数ではありません。**

・ジョーカーを最後まで獲得せずにゲームを終わらせることができれば理想的ですが、ジョーカーを獲得せずに無理をして減点が増えるよりは、早々にジョーカーを使用して連続する数字をつくった方が良い局面もあります。