

Rummy Five

ラミーファイブ

64枚拡張ルール『ビッグ・エイト』

3~4人用/1回10分/10歳以上

『ビッグ・エイト』は、『ラミーファイブ』のカードを2セット使って遊ぶルールです。いくつかの変更点により、ゲームがよりじっくりと奥深いものになっています。

大きな変更点として手札が4枚から7枚に増え、あがるためには8枚を使って「ペア」と2つの「ラン/セット」を作らなくてはなりません。役も元々の5枚役と内容が異なり、さらにいくつかの役が追加されています。

✦ ルールの変更点

- ◆ 3~4人向けのルールです。(2人で遊ぶことも可能ですが、ゲームが長すぎるため推奨しません。)
- ◆ カードは、通常の『ラミーファイブ』を2セット、計64枚使います。ゲームの最初に、64枚すべてをよく混ぜ、各プレイヤーに7枚ずつ配ります。
- ◆ 手札は7枚で、あがりには8枚を使って「ペア」「ラン/セット」「ラン/セット」を作る必要があります。したがって、《ラン》または《セット》の宣言は2回行うことができます。
- ◆ すべてのペアは必ず同色でなければなりません。Lのペアも異なる2色では作れません。
- ◆ あがりには2点が必要です。《ゴー》だけでは1点しかないためあがることができません。また、「親の点数」と場に出た点数はあがったときのボーナスとして扱いますので、「ゴーの点数」「親の点数」および場の点数だけで2点としてあがることもできません。したがって、あがるには少なくとも「役の1点+ゴーの1点」、または「役の合計2点」が必ずなければなりません。

◆ 『ビッグ・エイト』では19種類の役を使用します。基本ルールの役はすこし形が変わっており、「鶴翼」がなくなりました。さらに、9つの役が新たに追加されています。

✦ 役一覧

王笏 (おうしゃく・1点)

L・Lのペアが8枚組に入っているとつく役です。

隠密 (おんみつ・1点)

《キャッチ》《ラン》《セット》の宣言をせず、自分の引いたカードだけで8枚組を作るとつく役です。

機動隊 (きどうたい・1点)

sなしで8枚組を作るとつく役です。

鷹の目 (たかのめ・1点)

AかBを8枚組の8枚目として得るとつく役です。

伏兵 (ふくへい・1点)

山札の最後に引いた1枚か、最後の番のプレイヤーが捨てた1枚を8枚目に使うとつく役です。

楯行 (じゅんこう・2点)

8枚組の中に、セットを2つ作るとつく役です。

衡轡 (こうやく・2点)

8枚組の中に、異なる色の同じセットを2つ作るとつく役です。

一国 (いっこく・2点)

同色(赤か黒の一色)だけで8枚組を作るとつく役です。

五兵卒 (ごへいそつ・2点)

同色のsを5枚揃え、残りの3枚で任意のラン/セットを作るとつく役です。

四方陣 (しほうじん・2点)

すべて異なる4つのペアで8枚組を作るとつく役です。
この役は《ラン》《セット》を宣言して作ることができません。

戦車団 (せんしゃだん・4点)

黒のC・C、s・s、赤のC・C、s・sの4つのペアを作るとつく役です。この役は《ラン》《セット》を宣言して作ることができません。

雁行 (がんこう・4点)

同色だけでA・B・Cのラン、J・K・Lのラン、s・sのペアを作るとつく役です。

偃月 (えんげつ・4点)

同色の同じランを2つ作るとつく役です。

竜騎兵 (りゅうきへい・6点)

同色だけで、A・A、B・B、C・C、s・sの4つのペアを作るとつく役です。この役のA・B・Cはランではないため、《ラン》《セット》を宣言するとこの役を作ることができません。

防壁 (ぼうへき・6点)

同色だけでs・s・sのセットを2つと、L・Lのペアを作るとつく役です。

近衛兵 (このえへい・8点)

同色だけでJ・J・Jのセット、K・K・Kのセット、L・Lのペアを作るとつく役です。

革命 (かくめい・8点)

同色のsだけで8枚組を作るとつく役です。

後宮 (こうきゅう・16点)

黒のL・Lのペア、J・Jのペア、赤のL・Lのペア、J・Jのペアを作るとつく役です。

電光石火 (でんこうせっか・16点)

自分の最初の手番で8枚組ができるとつく役です(《キャッチ》ではつきません)。手番の前に(自分を含む)誰かが《ラン》《セット》を宣言すると、すべてのプレイヤーはこの役を作る権利がなくなります。

『ビッグ・エイト (Big Eight)』拡張ルールは、『象棋麻将 (シャンチーマージャン)』の64牌ルールをアレンジしたものです。

©2018 タルトゲームズ

ルール調整・説明書 鈴木一馬

お問い合わせ先: tartegamestokyo@gmail.com