

だいふごう 大富豪

も持っている カードを 早く 出し切ろう！

ルールを理解する力 ちから 作戦を考える力 ちから

ルールやカードを覚えておく力 おぼ ちから

状況に応じて行動する力 じょうきょう おう こうどう ちから 手先を上手に動かす力 てさき じょうす うご ちから

などが身に付くよ！



★ 基本ルール ★

- ① カードを 配りきる。
- ② 自分の番が来たら、前の人が出した カードより 強い数のカードを 出す。
(最初の人は、どのカードを 出しても よい)
- ③ 出せるカードが ないときには パスをする。
(パスをしたときは、その場が 流れるまでは カードを 出せない)
- ④ 全員がパスをして 最後にカードを出した人の 順番に戻ってきたら、
場に出てるカードを 流して、最後にカードを出した人から もう一度 スタートする。
- ⑤ 早く カードを 出し切った順に、順位を つける。

★ カードの強さ ★

弱	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	1	2	強
									(J)	(Q)	(K)	(A)		弱か

★ 順位 ★

1番	大富豪
2番	富豪
最後から2番目	貧民
最後	大貧民

＜3人の場合＞

1番	大富豪
2番	平民
最後	大貧民

★ 追加ルール ★ (数字系)

○ ダイアナさん

- ・ダイアの3を 持っている人から スタートする。
- ・ダイアの3が 含まれていれば、 何枚出しても よい。

○ 5スキップ・5っとび

- ・5が出たら、 次の人は スキップされる。

○ 6とば

- ・6が出たら、 次の人は スキップされる。

○ 7渡し

- ・7を出した枚数だけ、 手札から 次のプレイヤーに カードを 渡す。

○ 9リバース

- ・9が出たら、 回り順番が 逆 になる。

○ 11バック

- ・11を出すと、 場が流れるまで 数字の強さが 逆 になる。

○ スペ3返し

- ・ジョーカーが 1枚で 出されたときに、 スペードの3で ~~かえ~~返すことが できる。

○ 5スキップ・5っとび (枚数分)

- ・5が出たら、 ~~まいすうぶん~~枚数分 スキップする。

○ 6とば (枚数分)

- ・6が出たら、 ~~まいすうぶん~~枚数分 スキップする。

○ 8切り

- ・8を出すと、 場が流れる。
- ・8を出した人から、 ~~さい~~再スタートする。

○ 10捨て

- ・10を出した枚数だけ、 手札から カードを 捨てる。

○ クイーンボンバー

- ・12を出したときに、 カードの数を ~~せんげん~~宣言する。
- ・宣言された数の カードを、 ~~せんいん~~全員が ~~す~~捨てなければならない。

★ 追加ルール ★ (ゲーム中①)

○ ペア出し

- 2枚同時に 出したときは、
次の人が 2枚で 出す。
(3枚なら 3枚)

○ パス固定

- 一度パスをしたら、そのターン中は
もう カードを 出すことが できない。

○ 革命

- 同じ数字を 4枚出すと、そのゲーム中は
数字の強さが 反対になる。
- もう一度 革命をすると 元に戻る。

○ 階段

- 同じマークで 3連続以上の カードを 出したときに 自動でなる。
- 次の人は、同じマーク (前の人と同じマークでなくともよい) で 3連続以上で、前の人が出した 数字の
一番小さいものよりも 大きな数で 始まるものを 出さなくては いけない。

○ 階段革命

- 同じマークで 5連続以上のカードを 出したときに 自動で 革命状態になる。
- 次の人は、同じマーク (前の人と同じマークでなくともよい) で 5連続以上で、前の人が出した 数字の
一番小さいものよりも 大きな数で 始まるものを 出さなくては いけない。
(出した場合、革命返しが起きるので カードの強さは 元に戻る)

★ 追加ルール ★ (ゲーム中②)

○ 縛り (オート)

- 1番目と 2番目の人気が 同じマークを出したときに、3番目以降の人も同じマークを 出し続けなくてはいけない。

○ 縛り (宣言)

- 前の人と 同じマークを 出したときに 縛りをするかどうか 決められる。
- 縛る場合は、「縛り」と 宣言する。
- それ以降は、同じマークを出し続けなくてはいけない。

○ 階段縛り (オート)

- 1番の人と 2番の人気が 続いた数字を 出したときは、3番目以降の人も 続いた数字を 出さなくては いけない。

○ 階段縛り (宣言)

- 1番の人と 2番の人気が 続いた数字を 出したときは、2番の人人が 階段縛りをするかどうか 決めることが できる。
- 階段縛りをする場合は、「階段縛り」と宣言する。
- それ以降は、続いた数字を 出さなくてはいけない。

○ 激しば

- マーク縛りと 階段縛りが 同時に起きたもの。

○ 激しば (宣言)

- マーク縛りと 階段縛りが 同時に起きたときに、激しばを するかどうか 決められる。
- 激しばをする場合は、「激しば」と宣言する。
- それ以降は、同じマークで 階段になっているカードを 出さなくては いけない。

★ 追加ルール ★ (準備中)

○ ジョーカー2枚

- ジョーカーを 2枚入れた状態で スタートする。

○ 天変地異

- カードを 配られた 時点で、大貧民の 手札が 全て10以下だった場合、 大富豪と カードを 全て 交換する。

○ カード交換

- 新しいゲームを 始めるときに、大富豪と大貧民、富豪と貧民同士で カードを 交換する。
大貧民 …… 大富豪に 一番よいカード 2枚を 渡す。
貧民 …… 富豪に 一番よいカードを 1枚 渡す。
富豪 …… 貧民に、カードを1枚 渡す。
大富豪 …… 大貧民に、カードを2枚 渡す。

★ 追加ルール ★ (あがり系)

○ あがり場流し

- 誰かが あがったら、その場を 流す。

○ 都落ち

- 大富豪の人が、連続で 大富豪に なれなかった場合、 何番にあがったとしても 大貧民になる。

○ 下剋上

- 大貧民が大富豪になったとき、 その時点で ゲーム 終了。
全員の階級が逆になる。

● 反則あがり ⇒ 大貧民になる

- 2 (革命中の場合は3)
- ジョーカー
- 特別な働きのあるカード
※複数枚のカードの中に含まれるときも反則

☆ ルールカードを 印刷し、使う分を 切り取って 手元に 置いておくと ルールが 分かりやすくなります。

☆ 最初は、1つ~2つの ルールから 始めるのが おすすめです。
(8切り、反則上がりなどが 比較的 取り組みやすいと 思います♪)
慣れてきてから、少しずつ ルールを 追加して いきましょう！