

だいふごう 大富豪

も持っている カードを はや だしき 出し切ろう！

ルールを理解する力 作戦を考える力

ルールやカードを覚えておく力

状況に応じて行動する力 手先を上手に動かす力

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、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、
場に出ているカードを 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

★ 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

★ ^{つか}追加ルール ★ ^{すうじけい}(数字系)

○ ^{さん}ダイアナさん

- ・ダイアの3を ^も持っている^{ひと}人からスタートする。
- ・ダイアの3が ^{ふく}含まれていれば、
^{なんまい}何枚^だ出して^もよい。

○ ^{さんかえ}スペ3返し

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

○ ^ご5スキップ・^ご5つとび

- ・5が^で出たら、次の^{つぎ}人は ^{ひと}スキップされる。

○ ^ご5スキップ・^ご5つとび ^{まいすうぶん}(枚数分)

- ・5が^で出たら、^{まいすうぶん}枚数分 スキップする。

○ ^{ろく}6とば

- ・6が^で出たら、次の^{つぎ}人は ^{ひと}スキップされる。

○ ^{ろく}6とば ^{まいすうぶん}(枚数分)

- ・6が^で出たら、^{まいすうぶん}枚数分 スキップする。

○ ^{ななわた}7渡し

- ・7を^だ出した^{まいすう}枚数^{てふだ}だけ、手札から
^{つぎ}次のプレイヤーに カードを ^{わた}渡す。

○ ^{はち}8切り

- ・8を^だ出すと、^ば場が流れる。
- ・8を^だ出した人から、^{さい}再スタートする。

○ ^{ナイン}9リバーズ

- ・9が^で出たら、^{まわ}回り^{じゅんばん}順番^{ぎやく}が 逆になる。

○ ^{じゅっす}10捨て

- ・10を^だ出した^{まいすう}枚数^{てふだ}だけ、
手札から カードを ^す捨てる。

○ ^{イレブン}11バック

- ・11を^だ出すと、^ば場^{なが}が流れるまで
^{すうじ}数字の強さが ^{つよ}逆になる。

○ クイーンボンバー

- ・12を^だ出したときに、カードの^{かず}数を
^{せんげん}宣言する。
- ・^{せんげん}宣言された^{かず}数の カードを、
^{ぜんいん}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、
次の人以降も 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てもよい) 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てもよい) 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)

★ つか 追加ルール ★ (ゲーム中②)

○ 縛り (オート)

- ・ 1 番目と 2 番目の人が 同じマークを出したときに、3 番目以降の人もおな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 番目の人と 2 番目の人が続いた数字を出したときは、3 番目以降の人もしっかり数字を出さなくては いけない。

○ 階段縛り (宣言)

- ・ 1 番目の人と 2 番目の人が 続いた数字を出したときは、2 番目の人が 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」と宣言をする。
- ・ 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も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！