

# おとなの一年生

Ver. 17/02/27

3～4 人、10 分、8 歳以上

## 概要

トランプを使用したお手軽ゲーム。  
「おとな算」が勝敗の命運をわける。

## ゲームの準備

ジョーカー以外のカードを裏向きにしてよく切り、テーブルの中央に山札として置きます。山札の下から 3 枚目の上に、ジョーカーを裏向きにして差し込みます。じゃんけんなどで、最初の手番プレイヤーを決めます。

## ゲームの進行

手番プレイヤーは、山札からカードを 1 枚ずつめくります。絵札が 2 枚出るまでは、1 枚ずつ何枚めくってもかまいません。途中でめくるのを止めてもかまいません。  
絵札が 2 枚出ない状態でめくるのを止めたら、それまでにめくったカードを全て、自分のカードとして獲得します。

めくり続けて絵札が 2 枚出てしまったら、それまでにめくったカードは全て、右隣のプレイヤーが獲得します。

誰かがカードを獲得したら、手番は左隣のプレイヤーに移ります。

なお、手番をパスすることはできません。手番がまわってきたら、必ず 1 枚以上めくってください。

## ゲームの終了

ジョーカーがめくられると、ゲーム終了です。ジョーカーがめくられた時の手番プレイヤーは、ジョーカー以外のめくったカードを獲得します。

## 得点計算（おとな算）

獲得したカードのうち、絵札以外のカードの数字を合計します。A は 1 として扱います。

<例>

合計値が 16 の場合、「おとな算」により、「6 あまり 1」となります。  
合計値が 24 の場合、「おとな算」により、「4 あまり 2」となります。

合計値が 9 の場合、「おとな算」により、「9 あまり 0」となります。

合計値が 19 の場合、「おとな算」により、「9 あまり 1」となります。

合計値が 109 の場合、「おとな算」により、「9 あまり 10」となります。

合計値が 10 の場合、「おとな算」により、「0 あまり 1」となります。

余らないのは、1 ケタの数のみです。

## 勝者

おとな算の結果の整数がより大きいプレイヤーが勝ちとなります。整数が同じ場合は、余りの数がより大きいプレイヤーの勝ちとなります。

## 細則

ゲーム中、獲得したカードは伏せておきますが、自分が獲得したカードは自分だけ確認してもかまいません。

**ゲームデザイン：蜂須賀敏浩**

**2017, トイドロップ**

<http://toydrop.jp/>