

世界三大ファミリーゲーム

The Original Classic Rummikub® ラミィキューブ®

説明書

- 対象年齢：8才以上
- 対象人数：2～4人
- 商品構成：

名称	入数	用途
タイル	106枚	1～13の番号のタイルが黒、赤、青、オレンジの各色2枚づつとジョーカー（顔のマーク）が2枚
ラック	4枚	自分のタイルをのせるのに使います。
ラックの足	8本	ラックを立てるために、各2本ずつラックの穴に差し込んで使います。
説明書	1枚	

ゲームの準備

タイルを裏向きにふせてテーブルの真ん中でかきまぜます。そして、各プレイヤーが1枚づつタイルを取り、一番数字の大きいタイルを引いた人から時計回りに始めます。

その引いたタイルも裏返しにして再度よくかきまぜ、裏返しのままタイルを7枚ずつ積み上げて横一列に並べます。（最後は8枚になります。）

一番最初のプレイヤーから14枚ずつタイルを取ります。各プレイヤーは、14枚のタイルを取り、ラックに「グループ」や「ラン」などの組み合わせごとに並べます。残ったタイルは、場にプールとして積んでおきます。

「場」とはプレイヤーがタイルを出していく共通の場所のことです。

組み合わせ

「グループ」とは、色が違う3枚または4枚の同じ数字の組み合わせです。

例えば黒、赤、青、オレンジの7のタイルの組み合わせです。

「ラン」とは、同じ色の3枚以上の連続する数字の組み合わせです。

例えば、青の3、4、5、6の数字の組み合わせです。

1は、常に一番低い数字で、13の後に続けることはできません。

ゲームの遊び方

各プレイヤーは、グループやラン又は両方の組み合わせを場に出していきますが、初めのみ数字の合計が30ポイント以上にならないといけません。（タイルの組み合わせの数字を足していく。）

もし、プレイヤーが出せなかったり、またわざと出さなかったりするときは、場のプールからタイルを1枚取らなければいけません。それでターン終了です。

プールからタイルを取った後は、プレイヤーは何もすることはできません。

このようにプレイヤーは必要な30ポイント以上の数字の組み合わせをつくるまでは、毎回タイルを取り続けていきます。

そして、30ポイント以上の数字の組み合わせを場に出したターンから、他のプレイヤーの出した組み合わせにくっつけたり、アレンジしながら他のタイルをラックから場に出していくことができます。

各プレイヤーは、一回のターンにつき1分の制限時間があります。1分がたつて場のタイルをアレンジできなかった場合は、プレイヤーは、全てのタイルをアレンジする前の状態に戻し、ペナルティとしてプールから3枚タイルを取らなければなりません。その時残ったタイル（プレイヤーがアレンジする前の状態を覚えていない場合）は、プールの一番後ろにセットし直します。

タイルの出し方

30ポイント以上の数字の組み合わせを場に出せれば、ポイントにかかわらず、タイルを場に出すことができます。ターンの終了時に、場のタイルが規則に従ったセットであり、あまったタイルがなければ以下のどの方法でも場にタイルを出すことができます。(1枚でも出すことができます。)

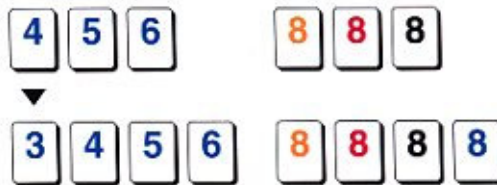
ランやグループをつくるためにラックからタイルを加える方法

ラックのタイル



青の4・5・6のランのタイルが場があれば、ラックから青の3をつけ加えることができます。8のオレンジ・赤・黒のグループのタイルが場があれば、ラックから青の8を付け加えることができます。

場のタイル



4のタイルをグループから離し、新しいランをつくる。

ラックのタイル



ランをつくるのにラックにその中の1つのタイルがない場合、場の4のグループの中から青の4を取り、ランの3・4・5・6をつくれます。

場のタイル



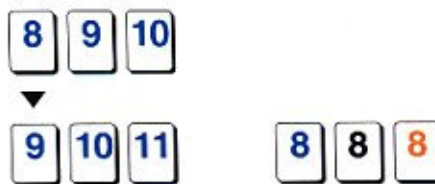
4つ目のタイルを場のランに加え、違うグループをつくるために1つをとる。

ラックのタイル



場のランの中にラックの11を加え、代わりに8を取り、8の新しいグループをつくるために使えます。

場のタイル



ランを分ける。

ラックのタイル



場のランを2つに分けて新しい2つのランをつくるためにラックの6のタイルを使います。

場のタイル



分け方を変える。

ラックのタイル



ラックから青の1のタイルを出し、場のランの中からオレンジの1のタイルと、グループの中から赤の1のタイルを取り、新しいグループをつくります。

場のタイル



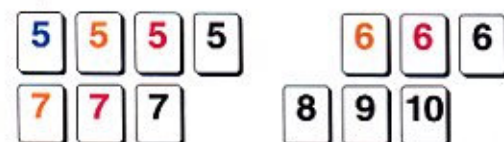
複数に分ける。

ラックのタイル



場にある3つのセットを組み替えて、ラックの黒の10のタイルと、青の5のタイルを使い、新しいランを1つ作ります。

場のタイル



ジョーカー (顔のマーク)

ジョーカーは、数字や色に関係なく、どんなタイルの代わりにも使えます。初めの組み合わせに使われたジョーカーは、その代わりになるタイルの数字として数えられます。ジョーカーを使って出されているセットが場にあり、もしそのジョーカーの代わりのできる数字と色のタイルを持っているプレーヤーがあれば、自分のターンのときにジョーカーと交換することができます。例えば、3のグループがあれば、そこに出ていない色の3とジョーカーが交換できます。ジョーカーと交換する場合、場にでているタイルは使えず、必ずプレーヤーのラックのものでなければいけません。また、初めの組み合わせを出した後のみジョーカーを交換することができます。ジョーカーを交換したときは、その同じターンでラックから他のタイルといっしょに場にださなければいけません。ジョーカーをふくんでいる組み合わせは、タイルを加えることはできますが、そのセットからタイルを分けたり、切り離したりすることはできません。ジョーカーは、ゲーム終了時にラックに持っていれば30点のペナルティになります。

ゲームの勝者

ゲームは、一番早くラックのタイルをなくした人が勝ちになります。プールのタイルがなくなってしまった場合、順番にラックから場に出せるものを誰かが終わるまで出していきます。誰かが出せるものがなくなり、ゲームを続けられなくなれば、ゲームオーバーです。

得点のつけ方

負けたプレーヤーは自分のラックに残ったタイルの数字を足していきます。その合計がマイナスの点数になります。(ジョーカーは30点)
勝った人は、負けた人の数字の合計がプラスの点数になります。

何回かのゲームが終了し、プレイが終わるときに各プレーヤーは、自分のマイナスとプラスを合計し、合計得点を出します。その一番高い得点の人が総合の勝者になります。

珍しいケースとして、プレーヤーがラックのタイルをなくす前に、プールのタイルがなくなって終了した場合、一番少ない点数をラックに持っていた人が勝ちになります。その他のプレーヤーは、自分のラックの得点と勝った人の得点との差がマイナスとなり、勝った人はそれらのマイナスの合計がプラスになります。

戦 略

ラミィキューブのゲームの最初は、ゆっくりと感じられますが、場にセットが作られるにつれて、よりアレンジが可能になります。ゲームの最初の段階では、他のプレーヤーに組み合わせを場に出させてアレンジするチャンスを増やすためにいくつかのタイルを手にとっておくのもいいアイデアでしょう。

たまに、グループやランの4つ目のタイルを手に残しておいて、3つだけ場に出すのも、次のターンに残り1枚を場に出せばプールから1枚とるのをさけることができるので有効でしょう。

ジョーカーを出さずにラックにキープしておくことは、よい戦略ですが、他のプレーヤーが終了したときにリスクがあります。