

得点計算&ゲームの終了

- ・全員の手札を全て使い切ったら得点計算を行います。
- ・それぞれの手元にある獲得したカードの枚数を数え、カード1枚につき1点となります。
- ・受け取ったカードの束の上に1~4の動物カードがある場合は、追加で描かれている星マーク1つにつき1点のボーナスとなります。
- ・合計点数の一番多い人が勝利となります。同数の場合はボーナスの星の数が多い方が勝利となります。

バリエーションルール

●パーティールール

パーティールールでは、基本的なルールは通常と同様に遊びます。動物カードをシャッフルしてランダムに10枚（3人の場合は12枚、2人の場合は15枚ずつ）配ります。

●イージールール

ルールが複雑だと感じる場合は「星のボーナスをなくす」「カードを一枚に表向きで出す」などのルールで遊んでみましょう。

大きな かぶら

The Giant
Turnip

2 - 4人

15分

8歳~

Gamedesign / ASOBONA Artwork / Takahide Yamase Illustration / 東西

概要

かぶらないように、かぶを抜け！

どうぶつたちの住む村に、おおきなおおきなかぶがたくさん育っています。

おおきくなったかぶは1人では抜くことができません。

どうぶつみんなで力を合わせて、おおきなかぶを抜きましょう。

ただし、おおきなかぶは何匹の力で抜けるかわかりません。

そして村には「かぶを手に入れられるのはさいごに抜くことができたもの」

というオキテがあるのです！

ときにはいそいで、ときにはちょっとサボりながら、

さいごにうまくたくさんかぶを抜くのは誰でしょう！

【お問い合わせ】

ASOBONA info@nagahama36.com



内容物



動物カード...40枚
(1~10のカード各4枚)



かぶカード...9枚



スタートかぶカード...1枚



プレイヤー駒...4つ

ゲームの準備

1. かぶカードをシャッフルし、そこから人数分のカードを引き、中央（場）にたてに並べ、残りは近くに山札として置いておきます。
2. 各プレイヤーは1~10までの動物カードをそれぞれ1枚ずつ持ちます。
3. プレイヤー駒を各プレイヤー1つずつ持ちます。
4. 最近一番大きなかぶを食べた人がスタートかぶカードを持ち、ゲームを開始します。

全体の流れ

[1. カードのセット]

[2. カードの配置]

[3. カードの公開]

[4. 判定]

[1.]から[4.]までを1セットとし、これを10セット（つまり手札がなくなるまで）行くとゲーム終了です。一番点数の合計が多いプレイヤーの勝利となります。

ゲームの進行

[1. カードのセット]

・全員同時に手札から任意のカードを1枚選び、伏せて前に出しプレイヤー駒をカードに乗せ、動物カードを誰が出したかわかるようにしておきます。

[2. カードの配置]

- ・スタートかぶカードを持っているプレイヤーから順に、任意のかぶカードの右側に伏せたまま並べていきます。
- ・すでに動物カードや伏せられたカードがある場合は、そのカードの後ろ（右側）に並べます。
- ・全員がカードを配置したら、カードを公開していきます。

[3. カードの公開]

- ・カードの公開は、場のかぶ列の上段から順に行います。
- ・かぶカードに近い動物カードから順に伏せたカードを公開していきます。
- ・同じ列には、同じ動物が並ぶことができません。もし、公開した際に同じ動物が並んだ場合は、別の列の最後尾に移動してください。
※すでに同じ動物がいる列には移動できません。
- ・この時点で一番小さい数字の動物カードを出しているプレイヤーが次のスタートかぶカードを受け取ります。もし同じ数字を出しているプレイヤーが複数いた場合は、次に小さい数字を出しているプレイヤーが受け取ります。

[4. 判定]

- ・全員のカードが公開されたら判定をおこないます。
- ・かぶカードに近い動物カードから順に数字を足していき、かぶカードに書かれた数字を超えた地点にいる動物カードが、かぶを抜くことができます。
- ・その動物カードの上に駒が乗っているプレイヤーはその列に並んでいる全ての動物カード（後ろの動物も含む）を受け取り、自分の前に置きます。
- ・もしその動物カードが1~4のカードだった場合、受け取ったカードの一番上に置いて束にして置いておきます。
- ・抜かれた列のかぶカードは、捨て札にして新しくかぶカードの山から1枚引き、新たなかぶの列として並べます。
- ・かぶカードの山が尽きていた場合、列は増えず並べる場所が減っていきます。