

GODAN ゲーム説明書

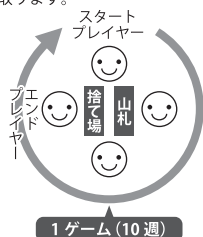
01：ゲーム概要

- ①スタートプレイヤーよりゲームスタート
- ②1ゲームをプレイ (10週プレイ、もしくは「五断!」が起こるまで)
- ③1ゲームを終えたら、点数計算
- ④スタートプレイヤーが1つずれ、再度ゲームスタート
- ⑤全員が一度ずつスタートプレイヤーを経験し終わったら、1セット終了
総合得点の最も高いプレイヤーの勝利

まずは、スタートプレイヤーを決めます。ジャンケンでもなんでも良いですが、「五断」なので誕生日が「5月1日」に最も近い人をスタートプレイヤーとしましょう。スタートプレイヤーは、スタートカードを受け取ります。

スタートプレイヤーから、時計回りで順番が回り、スタートプレイヤーの右隣の人がエンドプレイヤーになります。エンドプレイヤーまで順番が回ったら、1週目が終了です。再度スタートプレイヤーから2週目を始めます。

計10週をしたら、1ゲームが終了します (1ゲームは基本10週で構成されます)。1ゲームが終了したら、そのゲームの点数計算をします。



点数計算を終えたら、スタートカードを時計回りで隣のプレイヤーに渡します。今度はそのプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、同じようにゲームを行います。全員がスタートプレイヤーを経験し終わったら、1セット終了です (4人プレイ時なら、4ゲームで1セットになります)。1セット (もしくは2セット) 終了時に最も総合得点の高いプレイヤーが勝利となります。

02：ゲームの準備 (人数と手札の枚数)

プレイ人数	配布枚数 (1人の手札の数)	山札	週回数 (1ゲーム終了週)
3人	15枚	16枚	10週
4人 (推奨人数)	12枚	13枚	
5人	10枚	11枚	
6人	9枚	7枚	7週

事例：4人プレイ時 (推奨人数)

プレイヤーに12枚ずつカードを配ります。残りのカード13枚を山札にし、中央に置きます。10週で1ゲームです。4ゲームで1セットとなり、1セットもしくは2セット終了時の総合得点を競います。

example

03：プレイヤーのできること

自分の順番が回ってきた時、できるのは「マワシ」か「シゴト」のどちらか1つです。手札と場のカード・タイミングを見て「マワシ」か「シゴト」を選ぶのが大事です。

マワシ

手持ちの手札を入れ替えます。自分のところに回ってきた1枚のカードを受け取って手札に加ええます。その後、手札から不要なカード1枚を時計回りで次の人へ回します。回す時には、他のプレイヤーに見えないようにカードを伏せたまま行います。

事例：

スタートプレイヤーの「マワシ」は山札から1枚引いて手札に加え、不要なカード1枚を隣のプレイヤーへ回します。次のプレイヤーも「マワシ」か「シゴト」どちらかを選択することができます。「マワシ」の場合、流れてきたカードを受け取って手札に加え、不要なカードを隣のプレイヤーへ流します。次のプレイヤーも同様です。

example

エンドプレイヤーの「マワシ」の場合は、回ってきたカードを受け取った後、不要なカードをスタートプレイヤーに回さず「捨て場」に公開して置きます。エンドプレイヤーの不要なカードの分が、捨て場に公開して置かれることになります。

シゴト

手札よりカードの組を場に出し、得点獲得などの行動を起こします。回ってきたカードを受け取らないで、自分の手札よりカードの組を公開し、場に出します。取らなかったカードは伏せたまま、その次のプレイヤーに回します。

- 数字カード…カネ (得点) を得られます。
- 役柄カード…特殊効果を発揮します (詳細は別紙「役柄カード」を参照)

数字カードの場合、シゴトには「通常」と「追加」があります。

通常

そろえた数字もしくは組を「場」に出します (絵柄は公開します)。同じ数字カードを2枚以上そろえてないと「シゴト」はできません。1枚ではカネを稼げない (得点できない) のです。また、手札に同じカードがたくさんそろえていても「シゴト」をしないと得点にはならず、終了時に残っているとマイナスになってしまいます。

事例①：

同じ数のカードを2枚そろえた場合、カードの数と同じ得点を獲得します。例) 手札に数字の「5」が2枚あった場合、回ってきたカードを受け取らないで「5」のカード2枚を場に出すと、数字に書かれた数字と同じ「5点」を獲得できます。

事例②：

同じ数のカードを3枚そろえた場合はカードの数字に+5点を獲得できます。例) 「10」のカード3枚でシゴトをした場合、数字に書かれた10点に+5点が加わり、15点獲得になります。

事例③：

同じ数のカードを4枚そろえた場合は、どんな数字でも一律「40点」です。例) 「15」のカード4枚でシゴトをした場合、40点獲得です。同じ数のカードを5枚そろえた場合も、どんな数字でも一律「50点」です。5枚そろえた場合、同時に特殊ルール「五断!」が発生します (※下記参照)。

example

追加

既に場に出して「シゴト」を終えてしまったカードに、追加でもう1枚以上のカードをくっつけることができます。

事例①：

例) 2枚の「25」を場に出すと、25点が獲得できます。その後また「25」が手札に来た場合、得点するときと同じように回ってきたカードを取らずに、場に出ている「25」に付け足すと、追加得点ができます。この場合、場の「25」は3枚になり、3枚の時はカードの数字にプラス5点なので、最初に獲得した25点は30点に変更されます。

※「役柄カード」は追加できません。

※数字カードの「追加」によって場に5枚をそろった場合でも「五断!」は起こりません。

事例②：

例) 「20」が場に3枚出ている状態 (25点獲得) で、さらにもう2枚「20」を手に入れて「追加」した場合、場に5枚がそろったので最初の25点は50点に変更されます。さらに「五断!」となり、ゲーム終了です。場に出されたカードは、1ゲーム終了後の点数計算の時に、まとめて計算します。詳しくは「05：点数計算」をご参照ください。

example

特殊ルール「五断!」

同じ種類のカード5枚が自分の場にそろったことを、ゲーム名と同じ「五断!」と呼びます。週の途中であろうが、そろった時点で問答無用でゲーム終了となり、即、点数計算に入ります。突然ゲームが終わってしまうため、手元に残った手札によっては大きなマイナス点を受ける可能性があります。マイナス点など、詳しくは「05：点数計算」をご参照ください。