

## ようこそ！

「ペアーズ」はシンプルな運試しゲームで、風変わりなデッキを使います。デッキには1から10の数字のカードがあり、1が1枚、2が2枚、3が3枚…という構成になっています。「ペアーズ」のデッキを使えば、いろいろなゲームを遊ぶことができます。まずは基本ルールから始めましょう。

「ペアーズ」の基本ゲームには勝者はおらず、敗者が1人だけ出ます。各ラウンド、誰か1人の場にペアが出来るかフォールドする（降りる）まで、プレイヤーたちは順番にカードを受け取ります。ペアが出来た、もしくはフォールドした者は点数を得ますが、これは良いことではありません。最初に決められた点数を得たプレイヤーが敗者となるからです。

### 敗者が決まる点数

プレイヤー数：	2	3	4	5	6+
点数：	31	21	16	13	11

(公式：60をプレイヤー数で割り、1を足す)

**罰ゲーム：**お好みで、敗者に罰ゲームをやらせてもいいでしょう。ジョークを言わせたり、恥ずかしい話をさせたり、ものまねをさせたり、君のグループに合ったものならなんでもいいでしょう。ただし、プレイの前に、全員が罰ゲームに同意しているかをちゃんと確認しましょう。

**ディーラーは誰ですか？：**ゲーム全体を通して1人のプレイヤーがディーラー（カードの配り役）になってもいいですし、交代で行ってもいいでしょう。最初に手番を行うプレイヤーは低い数字のカードによって決定されるので、ディーラーがどの位置にいるかは実際には問題になりません。

## ゲームの進め方

**ゲームの開始：**デッキ（カードの組）を裏向きでよく切って混ぜ、そこから5枚をテーブル中央に裏向きで捨て札にします。カードを混ぜなおすたびに、5枚捨て札にします（これはカードを数えて覚えるのを難しくするためです）。デッキは、ディーラーが持つかそばに置いておきます。

各ラウンドの開始時、各プレイヤーにカードを1枚ずつ、表向きで配ります。最も低い数字のカードが配られたプレイヤーから始めます。配られたカードは、それぞれが自分の前（場）に出しておきます。

**もっとも低いカードの引き分け：**ラウンド開始時、最も低い数字カードが同じだった場合、そのプレイヤーたちに追加で1枚ずつ配り（タイプレイヤー）、もっとも低い数字カードの再判定を行います（それも引き分けだったら繰り返します）。タイプレイヤーによってペアになった場合（同じ数字のカードが配られた場合）は、ペアのうち1枚を捨て、代わりにカードを配ります。タイプレイヤーのカードでペアが出来ても点数は受け取りません。

**各手番：**自分の番では2つの選択肢があります。ヒットする（デッキからカードをもらう）か、フォールドする（降りる）かです。カードのペアが出来る、フォールドした場合、そのプレイヤーが点数を受け取り、ラウンド終了となります。それ以外の場合、受け取ったカードを自分の場に加え、手番は左隣へと移ります。

**ペア：**ヒットするときは、ペアが出来ないように祈りましょう。ペアとは同数字のカード2枚のことです。受け取ったカードと、自分の場にあったカードでペアが出来てしまったら、その数字分の点数を受け取ります。例えば8のカードのペアが出来た場合は8点受け取ることになります。自分の場からペアとなった2枚のうち1枚を取り、表向きで脇に置いておくことで、自分の点数を記録します。

**フォールド：**カードをもらうかわりに、降りることも出来ます。これをフォールドといいます。フォールドするときは、プレイヤーの前にあるカードの中で、もっとも低い数字のカードを1枚とり、自分の点数とします。自分の場だけではなく、全プレイヤーの場にあるカードのなかから、もっとも低いものを選びます。

ペアになる確率を考慮すれば、時にフォールドはヒットに勝るでしょう。ですが、するかどうかはプレイヤーの判断次第です。

**ラウンドの終わり：**だれか1人がペアをつくるかフォールドしたら、ラウンドは終了となります。全員の出ているすべてのカードをテーブル中央に裏向きで捨て、次のラウンドを開始します。

得点としたカードは表向きでそれぞれのプレイヤーの脇に置いておきます。このカードはゲーム終了までカードの組に戻ることはありません。

**カードの混ぜなおし：**デッキが尽きたら、捨て札を混ぜなおします。ゲームを中断し、混ぜなおし、止めたところから再開します。カードを配る前に5枚捨て札にするのを忘れないようにしてください。

**カットカードを使う：**ゲームにはブランクカードが1枚入っており、これを「カットカード」といいます。デッキの底にこれを入れておくことで、一番下のカードが見えるのを防ぎます。デッキが尽きたら、ゲームがどこで中断したのかを示すためにカットカードを使うこともできます。混ぜなおした後で、ふたたびデッキの底に入れます。

**ゲームの敗北：**勝者はおらず、敗者が1人だけ出るようになります。プレイヤー1人が決められた点数に達したら、ゲームは終了します（表を参照）。例えば4人ゲームの場合、16点に最初に達したプレイヤーの負けとなります。

## バリエーション：連続ペアーズ

「連続ペアーズ」は、基本ルールとほとんど同じです。違うところは、ペアが出来るかフォールドしたら、そのプレイヤーのカードだけが捨て札となることです。他プレイヤー全員は、場のカードを保持し、捨て札にしたプレイヤーはカード0枚でプレイを続けます。短いラウンドを何回か繰り返す代わりに、長いラウンドを1回行うような形です。

「連続ペアーズ」の追加ルールは2つ：

- 1：フォールドしたら、場のカードから、どれでも1枚を取って（得点にして）構いません。
- 2：手番で自分の場にカードが1枚もない場合は、常にヒットしなければなりません。

慣れたプレイヤーは「連続ペアーズ」をより好むでしょう。ぜひ試してみてください。

公式サイトでは、より多くの遊び方と色々な情報をご覧ください。  
<http://pairs.tendays.tokyo/>

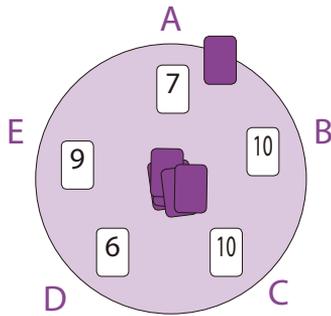
## プレイの例

ここではペアーズのラウンド 1 回のプレイを、順を追ってお見せします。ペアーズが初めてなら、この手引でゲームの感覚をつかむことができるでしょう。

**プレイヤー:** アンジー、ボブ、カーロス、テリア、エコーの 5 人ゲーム。図ではそれぞれプレイヤー A、B、C、D、E となります。

**敗者が決まる点数:** 5 人ゲームなので、13 点です (表を参照)。最初に 13 点を得たプレイヤーの負けとなります。

**準備:** アンジーがディーラーです。プレイヤーは下図のようにアルファベット順にテーブルについています。アンジーはデッキをよく混ぜ、カットカードを底に入れ、5 枚を捨て札にしてテーブル中央に捨山を作りました。そして各プレイヤーに表向きで 1 枚ずつ配ります。テーブルの様子は以下ようになります。



テリアが最初手番：もっとも低いカードの 6 があるので、最初に手番を行います。フォールドして 6 点受け取るか、ヒットして 6 点のリスクを冒すか。もちろん彼女はヒットします (通常、最初の手番ではヒットするのがいいでしょう)。新たなカードは 8、ペアは避けられました。



エコーの手番：テリアの後、手番は左に移ります。9 を持つエコーはヒットするか、フォールドして 6 点か。フォールドして 6 点はあまりよくありませんし、ヒットはそんなにリスクというわけでもありません (デッキに 9 はあと 8 枚しかないのです)。そのため、エコーはヒットしました。引いたカードは 3 でした。



アンジーの手番：次はアンジーです。エコーに 3 があるのでフォールドして 3 点という手もありますが、彼女はヒットを選択しました。引いたカードは 9 でした。



ボブの手番：ボブは 10 を持っています。彼もフォールドして 3 点という選択肢がありました。ヒットを判断しました。引いたカードは 5 でした。



カーロスの手番：カーロスはボブよりも慎重なプレイヤーです。自分の 10 がペアになるリスクを冒すよりはとフォールドを選びました。全員のカードはテーブル中央に裏向きで捨てられます。ただし、カーロスは、エコーの 3 のカードを、3 点を記録するために取り、自分の脇に置きます。(もしカーロスがフォールドではなくヒットを選び、その結果 10 がペアになっていたとしたら、3 点ではなく 10 点になっていました)。

**次ラウンドのカードを配る:** デッキが尽きるまで、アンジーは混ぜなおしを行います。デッキを使い切るか、誰かの負けとなるまで、このデッキからカードを配り続けることになります。

**混ぜなおし:** 混ぜなおす時が来たら、アンジーは捨て札だけを集めて混ぜなおします (場に出されているカードと得点記録として使われているカードは除く)。混ぜなおしたら 5 枚を捨て札にして、中断したところから再開します。

**ゲームの終わり:** 誰か 1 人が 13 点に達するまでゲームは続きます。5 人ゲームで設定されている点数は 13 点だからです。

## もっとも低いカードの引き分け

このラウンド例では、もっとも低いカードの引き分けが起きました。アンジーはその引き分けを解消するため、引き分けプレイヤーたちに追加のカード「タイブレーカー」を配ります。

	A	B	C	D	E
最初のカード:	10	4	4	10	7
タイブレーカー:		8	9		

4-8 は 4-9 より低いので、ボブが最初の手番プレイヤーとなります (追加で配られたカードによってペアになった場合、そのカードを捨て札にして新たなカードを配ります)。

## カードを配る際のヒント

カードの数字を声に出すことや、プレイ順が正しいかを確認しながら配ることで、ゲーム進行をスムーズにできるでしょう。

前にも説明したように、1 人のプレイヤーが全ゲームでディーラーを務めてもいいですし、交代して行ってもいいです。最初に手番を行うプレイヤーは常にもっとも低いカードによって決められるため、ディーラーの席がどこであるうと平等です。

カードはいつも決まった順番で配りましょう。常にディーラーの左隣から配り始めます。引き分けを解消するためのカードを配る時も、同様の順番で配ります。

カットカードを使う場合、デッキを混ぜたらカットカードをテーブルに置き、デッキをカットカードに乗せ、あらためて持つようにします。こうすることで底のカードが隠されます。

日本語版販売元



〒181-0013  
東京都三鷹市下連雀3-42-13 園田ビル2F  
info@tendays.jp 0422-26-5707

製造・ディレクション



Credits

Author James Ernest

First published by Cheapass Games, Seattle, Washington USA, 2014

©Cheapass Games, 2014-2016 ©TendaysGames, 2016