

バリエーションルール：プッシュ&プッシュ

「プッシュ&プッシュ」は、ゲームデザイナーの新澤大樹氏によって考えられた運試しのゲームです。プレイヤーは、共通の山札からカードを引いてデッキを作る前半戦と、自分のデッキからカードを引く後半戦のそれぞれで、運を試されることになります。

プレイヤー数：3人から5人
必要なもの：ペアズデッキ 1組

ゲームの準備：すべてのカードを裏向きにして良く切り混ぜ、ひとまとめにして重ね、山札を作ります。

このゲームには、大きく分けて2つのフェイズ、「デッキ構築フェイズ」と「プレイフェイズ」があります。最初に「デッキ構築フェイズ」でカードを集め、そのあと「プレイフェイズ」でカードを出すことになります。

デッキ構築フェイズ

まずは、デッキ構築フェイズです。じゃんけんなどの適当な方法でスタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーからゲームをはじめ、時計回りに順番に手番が回っていきます。手番が来たら、まず山札からカードを1枚めくりまします。

そのあと、以下の2つの行動から一つを選びます。

①カードを引く

さらに山札からカードを1枚引きまします。このとき、その手番において、それまでに引いたカードと同じカードを引いてしまったら（同じ数字のペアが出来てしまったら）、直ちに手番は終了しまします。今まで引いたカードを捨て札として脇によけます。時計回りに次の人へ手番が移ります。それまでに引いたカードと同じカードを引かなかった場合（ペアが出来なかった場合）は、ふたたび、①か②の行動を選びまします。

②カードの獲得

山札からは、それ以上カードを引きましません。その手番において、それまでに引いたカードをすべて獲得しまします。自分の前に裏向きにしてひとまとめにして置いておきます。時計回りに次の人へ手番が移ります。

これを繰り返しまします。山札のカードが無くなったら、デッキ構築フェイズは終了となります。

プレイフェイズ

プレイフェイズの準備

デッキ構築フェイズがおわったら、プレイフェイズです。まずデッキ構築フェイズで獲得した枚数を数えまします。3人プレイなら12枚、4人プレイなら10枚、5人プレイなら9枚以下のプレイヤーはここで脱落となります。もしも、すべてのプレイヤーが脱落となってしまう場合は、もう一度、すべてのカードを集めて、デッキ構築フェイズからやり直しまします。脱落しなかったプレイヤーのみでプレイフェイズは行われまします。デッキ構築フェイズでもっとも多くのカードを獲得していたプレイヤーが、スタートプレイヤーとなります。もっとも多くのカードを獲得していたプレイヤーが、同枚数で複数いた場合、そのプレイヤー間で適当な方法によって決めてください。（後述されましますが、もっとも多くのカードを獲得していたプレイヤーは、得点を獲得できるため、忘れないようにしてください）スタートプレイヤーとなったプレイヤーの前に、目印としてこのゲームの箱を置まします。スタートプレイヤーは、はっきりと発声しながら30を数えまします。30数えている間に、スタートプレイヤー含む全プレイヤーは、何が何枚入っているかを覚えるために、自分の獲得したカードを良く見まします。（プレイフェイズで有利になるので、出来るだけ覚えるようにしまします。）

各プレイヤーは、自分の獲得したカードを左隣のプレイヤーに渡し、裏向きでよく混ぜてもらいまします。混ぜ終えたら、それぞれのプレイヤーにカードを返し、スタートプレイヤーからプレイフェイズをはじめまします。

プレイフェイズでは、手番が来たら、まず自分の山札からカードを1枚引きまします。その後、以下の2つの行動のうち一つを選びまします。

①カードを引く

自分の山札からカードを1枚引きまします。このとき、その手番において、それまでに引いたカードと同じカードを引いてしまったら（同じ数字のペアが出来てしまったら）、直ちに手番は終了となります。その手番において引いたカードを捨て札として脇によけます。時計回りに次の人へ手番が移ります。それまでに引いたカードと同じカードを引かなかった場合（ペアが出来なかった場合）は、更に①か②の行動を選びまします。

②カードの獲得

山札からはそれ以上カードを引きましません。その手番において、それまでに引いたカードをすべて獲得しまします。自分の前に表向きにして見やすいように置まします。この時、同じ数字のカードごとにひとまとめにして置いておきまします。その後、時計回りに次の人へと手番は移ります。

これを繰り返して、いずれかのプレイヤーの手番中に、そのプレイヤーの山札のカードが無くなったら、引いたカードについての処理を行い（ペアが出来てしまったら捨て札にする。そうでなければ、カードを獲得する）、プレイフェイズは終了となります。

得点の計算と勝敗

デッキ構築フェイズで脱落した人は、ゲームから脱落しているため、0点です。

もっとも多くのカードをデッキ構築フェイズに獲得していたプレイヤーは3点獲得しまします。（もっとも多くのカードを獲得していたプレイヤーが、同枚数で複数いた場合、そのプレイヤー全員が3点獲得しまします）

プレイフェイズで獲得したカードを数字ごとに見ていきました。数字ごとに、もっとも枚数の多いプレイヤーは、その数字と等しい点数を手に入れることができます。（例えば最も多く10のカードを獲得していたプレイヤーは10点）同枚数で複数のプレイヤーが並んだ場合、どのプレイヤーも点数を獲得することは出来ましません。

獲得した得点を合計し、点数が最も高いプレイヤーがゲームの勝者となります。もしも同点の場合は、プレイフェイズにおいて獲得していたカードの枚数がより多いほうが勝者です。（それも同枚数だった場合は、勝利を分かち合ってください）

ファニーハッターデッキ

「ファニーハッター」デッキは、切り絵作家のタナカマコトさんによってデザインされましました。レシートや写真から作られる作品は、下書きをすることなく、はさみ一つで作られることが大きな特徴です。近年では、TVCMやCDジャケットなど、その活躍の場を広げていまします。
<http://tanakamacoto.main.jp>

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