

HARICOTS

ハリコッツ

3~5歳 20~30分 8歳以上

ゲームの概要

ハリコッツは、相手より大きい数値のカードを出して手札を出し切るゲームです。

サクッと遊べる基本ルールと、駆け引きの悩ましい上級ルールがあります。

基本ルールでは、いち早く**手札を出し切る**ことを目指します。上級ルールでは、手札を出し切るか**降りて失点を減らすか**という判断が求められます。

内容物

・カード 70枚

数値	1/17	2/16	3	4	5	6	7
枚数	3枚	4枚	1枚	6枚	8枚	10枚	9枚
数値	8	9	10	11	12	15	
枚数	8枚	7枚	6枚	5枚	2枚	1枚	



表



裏

・勝利チップ 6枚

・スタートマーカー 1枚



点数

ラウンド数

表(基本面) 裏(上級面)

・上級ルール用 失点チップ

-1点 25枚、-5点 10枚、-10点 5枚



表



裏

基本ルール

基本ルールでは、誰かが**2勝**するまでラウンドを繰り返していきます。

ラウンドの準備

全てのカードをよく混ぜて、各自**10枚**の手札を受け取ります。

その後、手札とは別に各自**4枚**を受け取り、中身を見ずに裏向きのまま重ねて**個人山札**とします。

残りのカードは中身を見ずに脇に除けて置きます。

最初のラウンドは、適当な方法でスタートマーカーを持つ人を1人を決めます。



ラウンドの流れ

スタートマーカーを持つ人から手番を始めます。

その後は、時計回り順で手番を行っていきます。

手番の流れ

「**カードを出す**」か「**1枚引いてパスをする**」のいずれかを行います。

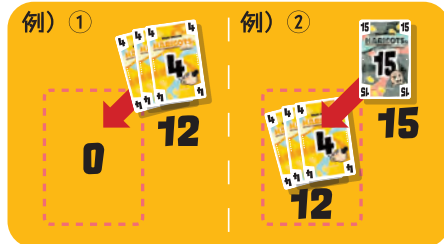
・**カードを出す**

手札からテーブル中央にカードを出します。これを「**場札(最後に出されたカードのまとまり)**」と呼びます。

その際、以下の規則に従ってください。

①好きな数値のカードを**1枚**出します、あるいは**同じ数値**のカードであれば**複数枚**出せます。複数枚出す場合、それらのカードの**合計値**が今回出す場札の「数値」となります。

②既にある場札の数値より、**高い数値**を手札から出します。場札がない場合、場札の数値は0とみなします。



③既にある場札の数値が**15以上**であれば、1を17として、2を16として出せます。



④既にある場札が自分の出したものであれば、テーブル中央のカードを脇に除けます。場札の数値は0とみなします。好きな数値のカードを1枚出します、あるいは同じ数値のカードであれば複数枚出せます。



4人戦：Aが16、16を出したあとBCDがパスをしました。Aは、場札に自分が出したカードがあるので、好きなカードが出せます。

・**1枚引いてパスをする**

カードを出したくない、あるいは出せない場合はパス(何も出さない)をします。パスをした場合は、自分の**個人山札**からカードを**1枚**引き、手札に加えます。このとき個人山札が尽きていてカードが**引けない**場合は、**脱落**となります。

脱落したら以降の手番は飛ばされます。

脱落をしていない場合は、**パスをした後も手番が来るたびに「カードを出す」か「パスをする」**かを行います。

ラウンドの終了

誰かが**手札を出し切る**か、**1人以上が全員脱落**したらラウンド終了です。

出し切った人、あるいは1人だけ脱落しなかった人は、勝利チップ(+3がない面)を1枚受け取ります。

スタートマーカーを持っている人は、**左隣の人**に渡してください。「ラウンドの準備」に戻り、新たなラウンドを始めます。

ゲームの終了

ラウンドを繰り返し、勝利チップを2枚獲得した人が勝者となり、ゲームが終了します。



上級ルール

基本ルールとの違いは、手番で「降りる」選択肢が加わることで、点数制になることです。

以下に、基本ルールとの差分を記します。

ゲームの概要

人数分のラウンドを行います。その後、点数計算をし、最も点数が高い人が勝者となります。

ゲームの準備

ゲームを始める前に、**人数分の勝利チップ**を用意します。**+3**が書いてある面の数字を確認し、**小さい順に1から**使用してください。この数字は**ラウンド数**を示しています。余った勝利チップは箱に戻してください。

手番の流れ

手番では、「カードを出す」か「1枚引いてパスをする」か「降りる」のいずれかを行います。

・1枚引いてパスをする

自分の**個人山札**からカードを1枚引き、手札に加え、パスをします。個人山札が尽きている場合、これは**行えませんが**。上級ルールでは「脱落」はなく、「降りる」こととなります。

・降りる

自分の手札を公開し、**連番の複数枚1セット**を選び、脇に除けます（連番がない場合は**1枚**だけを脇に除けます）。連番にする際、1/17は**1,2/16**は**2**とみなします。カードを脇に除けた後、残った手札の**枚数分の失点チップ**を受け取り、裏面にして手元に置きます。持っている失点チップの点数は自分だけが確認できます。

例)

除外



残り



失点
5点

「2,3,4,4,5,5,7,8,9」で降りました。

「2,3,4,5」の4枚を脇に除け、5点の失点を受け取ります。脇に除ける連番は1セットのみなので、残った「4,5」や「7,8,9」を取り除くことはできません。

例)

除外



残り



失点
なし

「5,6,7,8」で降りました。「5,6,7,8」の4枚を脇に除けます。失点はありません。

降りたら以降の手番は飛ばされます。

ラウンドの終了

誰かが**手札を出し切る**か、**1人以上が全員降り**たらラウンド終了です。

出し切った人、あるいは1人だけ降りなかった人は、**ラウンド数に対応する数字**が書かれた勝利チップを1枚受け取ります。これは**+3点**になります。

誰かが出し切ったとき、まだ降りていなかった人は、**手札の枚数分の失点チップ**を受け取り、裏面にして手元に置きます。降りるときとは異なり、連番を除けることは**できません**。

※**1人以上が全員降り**たことで勝利チップを受け取った人は、手札が残っていても失点チップを受け取りません。

ゲームの終了

人数分のラウンドを終えたらゲーム終了です。各自、持っている勝利チップ（+3点）と失点チップ（マイナス点）を合計し、最も点数が高い人が勝者となります。同点の場合は、**勝利チップの枚数が多い人**が勝者です、それも同数なら**ラウンド数の数字が大きい勝利チップ**を持っている人が勝者です。

クレジット

ゲームデザイン：矢沢賢太郎

アートワーク：井上磨

上級ルールゲームデザイン：郡山喜彦、岡野翔太

編集：郡山喜彦

スペシャルサンクス：長谷川登鯉、HAL 99、シマムラナオ、西田誠、中村聡、福夕郎、スーミ、ぽか三

参考文献：エスカレーション、アニメーレ・タッティカ、ゴーアウトガール、ラマ

販売元：東京都港区南青山2-2-15

ForGames

<https://forgames.jp>

©2024 ForGames



お問い合わせ

内容物の欠品、ルールの不明点に関する質問については、<https://forgames.jp/>のお問い合わせフォームからご連絡ください。



English Rules Available!

<https://forgames.jp/games/rules>

