



## ストーリー

若き海賊(プレイヤー)たちは、悪名高き海賊「黒髭」の隠し財宝が眠る洞窟を発見しました。血気盛んな海賊たちによる宝石の奪い合いが始まります。しかし、どうやら政府軍がこの情報を聞きつけ、海賊たちを捕まえに向かってきているようなのです。誰よりも多くの宝石を奪い、いち早く洞窟から脱出できる頭脳と運を持ち、勇敢なる海賊王と呼ばれるのは誰でしょう。

## 内容物

カード36枚(4色9枚ずつ。赤黄/青緑で1のカードが違います)



チキンチップ  
8枚

※得点を記録するためのメモ用紙か  
チップを別に用意してください。

## ゲームの準備

カードをシャッフルし、全員に4枚ずつウラ向きに配ります。配られたカードは自分にオモテが見えるように持ちます(手札)。残りはウラ向きのまま重ねて中央に置きます(山札)。チキンチップも重ねて中央に置きます。最近コーラを飲んだ人が**リードプレイヤー(最初に出す人)**となります。

## ゲームの流れ

リードプレイヤーが手札からすきな1枚を場に出します。ここから時計回りに手番が回ります。手番では、**場のカードと同じ色のカードをもっているなら必ず同じ色のカードを1枚出します。**同じ色のカードが複数あるなら、同じ色のカードの中からすきな1枚を選んで出します。同じ色のカードがないときはパスします。パスとは、カードを出さずに山札の一番上から1枚取って手札に加えることです。**引いたカードが場のカードと同じ色でも出すことはできません。**1枚出す、パスするのどちらかを全員が選んだら獲得判定に入ります。1枚出したプレイヤーの中で、最も数字の大きいカードを出したプレイヤーが、出されたカードを全て獲得します。同じ数字の場合は、ドクロが描かれたカードが大きいとします。**獲得したカードは他のプレイヤーからも数字や宝石の数が見えるように置いておきます(イラストの天地に小さく宝石数が表示してあります)。**※最初の1枚が出てから獲得判定までを「トリック」と呼びます。カードを獲得したプレイヤーが次のリードプレイヤーとなり、新しいトリックを始めます。



## リードパス

トリック開始時に最初の1枚を出すとき、リードプレイヤーはカードを出したくなければパス(山札から1枚引く)をしかまいません。次の手番の人がリードプレイヤーとなり、好きな1枚目を出すことができます。全員がリードパスをした場合はそのままトリックが終了し、はじめにリードパスをしたプレイヤーから新しいトリックが始まります。例/プレイヤー A~Cまでがパスをした。プレイヤー Dがカードを1枚出した。出したのは1人なので、プレイヤー Dがそのカードを獲得する。

## 脱出

手札から最後の1枚を出したプレイヤーは、そのトリックが終わると洞窟から脱出したことになります。以降は手番をとばして次の人に手番がまわります。脱出したプレイヤーが合計2人以上になったトリックの終了とともに得点計算に入ります。残りのプレイヤーは脱出できません。

例/プレイヤー Bは赤のカードを1枚だけもっていた。スタートプレイヤーが赤のカードを出したので、そのカードを出さなくてはいけない。プレイヤー Bは強制的に脱出させられた。

▶**抜けるプレイヤーが最後にカードを獲得した場合**  
2番めに大きい数字を出したプレイヤーが次のターンのリードプレイヤーになります。抜けたプレイヤーのみがカードを出していた場合、時計回りに次のプレイヤーがリードプレイヤーになります。

▶**山札がなくなった場合**  
ラウンドは続きますが、山札がない状態で誰かが引くことになった瞬間にラウンドが終了し、得点計算に入ります(獲得されていないカードは手札に戻します。脱出はできません)。

※トリックを繰り返し、2人以上が脱出するか山札がなくなるまでを「ラウンド」と呼びます。

## 得点計算(獲得した宝石をかぞえます。手札は無視します)

▶**脱出できたプレイヤー**  
獲得した宝石の数がそのまま得点になります。ただし、宝石を3つ以上獲得できずに脱出した場合、臆病者と呼ばれ**得点はもらえず**にチキンチップを1枚受け取ります。

▶**脱出できなかったプレイヤー**  
脱出に失敗し政府軍に捕まりました。獲得してしまった宝石の数だけ罪が重くなり、宝石の数が失点になります。宝石がなければ失点はありません。

例/プレイヤー Cは宝石を1つだけ獲得している。手札は1枚しかないが、それを場に出した。そのトリックでプレイヤー Cがカードを獲得し、中に宝石が2つあったので結果的に3つ持って脱出できた。得点計算の時にはプレイヤー Cに3点が入る。

脱出できた	獲得宝石が3つ以上⇒宝石数が得点
	獲得宝石が3つ未満⇒チキンチップ
脱出できず捕まった	宝石数が失点

※失点が5点を超えたらチキンチップを1枚受け取り、5点回復します。例/プレイヤー Aはマイナス3点、このラウンドで8失点したので合計マイナス11点になる。失点が5点を超えた(10点も超えた)のでチキンチップを2枚受け取り、10点回復してマイナス1点になる。

## ゲームの終了

ラウンドの得点計算が終わったとき、以下の2つの条件のどちらかにあてはまっていればゲームが終了し、勝敗判定になります。

**条件①誰かが全ラウンド合計で15点以上獲得した**  
【判定】その時点で最も得点の高いプレイヤーが海賊王です。同点の場合、チキンチップの少ない勇敢なプレイヤーが海賊王です。チキンチップも同数なら勝利をわかちあうか、もう1ゲームやりましょう。

**条件②誰かがチキンチップを3枚集めた**  
【判定】弱虫王となり、最下位が決定します。他のプレイヤーの中で最も得点の高いプレイヤーが海賊王です(同点なら条件①を参照)。

条件にあてはまらなければ「ゲームの準備」に戻り、今度は一番最初に脱出したプレイヤーがリードプレイヤーになりゲームが続けます。非常にまれですが、誰も脱出していない場合は最後のトリックのリードプレイヤーから新しいラウンドを始めましょう。

