

# スベルンダー Jr.

ゲームデザイン：物部さら (12)

プレイ人数：2人    プレイ時間：15分    プレイ年齢：10歳以上

## 《ゲームの目的》

公園のすべり台を代わりばんこに滑って、着地した水たまりの数字でポーカーの役を作ります。  
2ラウンド行い、合計得点が高いプレイヤーがスベルンダージュニアの称号を手に入れます。

## 《内容物》

- ・ ミープル：各プレイヤー6個×2色12個)
- ・ DVD ケース：1個（山型に立てて使用する）  
※背表紙の部分は1～11の11ブロックに分かれ、スタート位置となる
- ・ 着地シート：1枚（数字1～4、水たまりのように配置）
- ・ 数字シート：各プレイヤー1枚（滑らせたミープルの数字を記録する）
- ・ スタート位置確認カード：11枚（1～11）

## 《ゲームの準備》

1. ミープルを6個ずつ、数字シート1枚を各プレイヤーに配る
- 2.じゃんけんなどでラウンド1の先攻・後攻を決める（ラウンド2では入れ替え）
3. DVD ケースを山型に立て、長い辺に沿って着地シートを置く
4. スタート位置確認カードを1～11の順に表にして並べておきます。

## 《ゲームの流れ》

### ●ラウンド1

先攻→後攻の順に交互にすべります。

先攻がすべり台の角度を決めて、1～11のスタート位置を選んでミープルを1個滑らせます。

選んだ数字の「スタート位置確認カード」を裏向きにします。このラウンドでは伏せた番号の数字の位置からスタートすることはできません。

後攻は角度を変えずに、スタート位置を選んで1個滑らせます。同様に、選んだ数字のカードを裏向きにします。

ミープルが着地した数字（またがっている場合は大きい数字）を使って、ラウンド終了時にポーカーの役を作ります。すでに盤上にあるミープルにぶつけて動かしてもかまいません。ラウンド終了時の数字が確定数字となります。

盤面外に飛び出したミープルはラウンドが終わるまで除外されます。次の手番にはすべり台の角度を変えてからすべることができます。

### \*スタンディングボーナス

着地したミープルが直立または逆立ち（頭が地面についている）の場合、次の手番ですべり台の角度を変えてから滑らせることができます。その権利を使ったらミープルは寝かせます。

角度を変えず、立たせたままにしておくと、ラウンド終了時に1点もらえます。

＊ラウンド中の数字確定（各ラウンド 2 回まで可能）

ミープルを 1 個除外して、盤上のミープル 1 個を数字シートの下に移動させ、数字を確定できます。

自分の手番で滑ったあとに行います。

※移動したら、立っていたミープルは寝かせます（ボーナスの対象外となります）

1～11 の数字カードが全て裏向きになった時、最後にすべるミープルはどの数字位置からでもスタートできます。両プレイヤーが全てのミープルを使い切ったら、その時点の盤上のミープルと確定数字から最大 4 個を選び、ポーカーの役を作ります。

除外されてミープルの残りが 3 個以下の場合は、その数字で役を判定します。

| 役      | 内容         | 点数  |
|--------|------------|-----|
| ストレート  | 1・2・3・4    | 5 点 |
| フォーカード | 同じ数字 4 つ   | 4 点 |
| スリーカード | 同じ数字 3 つ   | 3 点 |
| ツーペア   | 同じ数字 2 つ×2 | 2 点 |
| ワンペア   | 同じ数字 2 つ   | 1 点 |

＊スタンディングボーナス

直立または逆立ちしているミープルを役に使った場合、1 個につき +1 点になります。

## ●ラウンド 2

先攻と後攻を逆にして、同じように進めます。

### 《ゲーム終了》

2 ラウンドが終了したら、各プレイヤーの合計点で勝者が決まり「スベルンダー Jr.」となります。

同点の場合は第 2 ラウンドで後攻だったプレイヤーの勝利です。

## プレイイメージ

