

# スベルンダー Jr. V4

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1～5、水たまりのように配置）
- ・ ポーカーシート：各プレイヤー1枚（滑らせたミープルの数字を記録する・サマリー兼用）
- ・ コースカード：11枚（1～11）

---

## ■ 基本ルール

### 《ゲームの準備》

1. ミープルを6個ずつ、ポーカーシート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（白地のところを挟んで固定）
4. コースカードを1～11の順に表にして並べておく

### 《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、1～11のコースを指定しミープルを1個すべさせます。

選んだ数字のコースカードを裏向きにします。＊このラウンド中は、すでに伏せられ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。ラウンドが終わったら戻ります。

後攻は最初の手番だけ角度を変えることができます（変えなくてもいい）。コースを指定し1個滑らせます。同様に、選んだコース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（自分でも相手でも）にぶつけて動かしてもかまいません。

ラウンド終了時に着地していた数字が確定数字となります。

盤の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。その場合、次の手番にすべり台の角度を変えてからすべることができます。

## 【スター誕生】

着地したとき直立または逆立ち（頭が地面についている）になったミープルは「スター」と呼びます。

盤上にスターがいるときは下記の作戦どちらか1つを使えます。

作戦1 ルート変更（手番前）：すべり台の角度を変えてからすべる。

作戦2 場所取り（手番後）：盤上の数字をラウンド途中で確定する。

場所取りしたときは、ポーカーシートの該当数字にミープルを置きます。

作戦に使ったミープルは寝かせ、スターではなくなります。ラウンド終了までスターのままに役を使った場合、ボーナス+1点になります！※上限2点

1～11のコース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コース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5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4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 | 9点 |
| 5カード   | 同じ数字5つ    | 7点 |
| フルハウス  | 1ペアと3カード  | 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 |

\*スターボーナス 直立または逆立ちしたスターを役に使った場合+1点です（上限2点）。

## ●ラウンド2

コースカードを全て表に戻し、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。

同点の場合は高い役が多かったプレイヤーの勝利です。

## ●バリエントルール（背表紙の裏側）

スタート位置を11か所ではなく「左・中央・右」の3か所にします。1か所につき2回ずつ選べます。

## プレイイメージ

