

マッチアウト 1/2

概要

- ・プレイ人数…2～4人
- ・ゲーム内容…順番にチップを出して、手持ちのチップを0枚にすることを目指すゲーム

勝利条件

- ・先に手持ちのチップが0枚になったプレイヤーが勝利。

ゲームフロー

- ①チップをばらまき、それを山札とする。
- ②ジャンケンでスタートプレイヤーを決める。
- ③スタートプレイヤーから時計回りで順番に、山札のチップの中から背面向きのチップを1枚ずつ手持ちのチップに加える。山札から背面向きのチップが全て無くなるまで、順番に取り続ける。
- ④スタートプレイヤーから順番に、1ターンずつプレイしていく。(1ターンのプレイ内容参照)
1番最初は場にチップが無い場合、どのチップを出してもOK。
- ⑤手持ちのチップが0枚になったプレイヤーは勝ち抜け。
1人以外のプレイヤーの手持ちのチップが0枚になったら、ゲーム終了。

1ターンのプレイ内容

- ・①、もしくは②の行動を行う。
- ①チップを場に出す
最後に場に出たチップと同じマーク、もしくは同じ柄のチップを出す。(どちらかが一致していればOK)
場のチップと同じ数字のチップを出した場合は、もう1ターンプレイすることができる。(プレイしなくてもOK)
- ②ドロ
山札のチップの中から1枚選んで、手持ちのチップに加える。(裏面を確認してから選ぶことはできない)

補足

- ・チップには数字ごとに効果が付いていて、場に出したときに効果を発動することができる。(チップの効果一覧参照)
- ・相手に要求された場合、手持ちのチップを置いて相手に見せる。(裏表の向きは自由)
- ・山札のチップが無くなった時は、最後に出たチップ以外の場のチップを混ぜて山札とする。

マッチアウト 2/2

チップの効果一覧

チップの効果が多いため、最初はJのチップの効果だけ使うのがオススメ。

- J…このチップは、場のチップが同じマーク、もしくはJだった時に出すことができる。
Jを出した場合、もう1ターンプレイすることができる。(プレイしなくてもOK)
このチップの上には、どのチップでも出すことができる。
- 1.4.7…手持ちのチップからこのチップと同じ柄のチップを1枚選んで、場に出すことができる。
選んだチップの効果は発動することができない。
- 2.5.8…山札からチップを1枚選んで場に出すことができる。(どのチップでもOKだが、裏面を確認してから選ぶことはできない)
選んだチップの効果は発動することができない。
- 3.6.9…左隣の(次の)プレイヤーに、山札からチップを1枚ドロースさせることができる。