

マッチ売りの大富豪

説明書

プレイ人数：2～6人 プレイ時間：20分 対象年齢：8歳以上

概要

基本的なルールは大富豪ですが……

このゲームは数字を変えられる「スゴい大富豪」

たとえば 3→9、7→3 のように変化できるのです。

パスするたびにもらえるマッチ棒で、弱い手札を強化できる！

「革命」だって起こせちゃう？

でもご用心……マッチ棒を溜め込みすぎるとヤケドしちゃうかも？

マッチ棒パズルの快感と、大富豪の

戦略性が融合した革命的カードゲーム、

ここに誕生！



ゲームデザイン：ウナム日月
グラフィックデザイン：イワムラ タカヤ
デベロップメント：HEY!
説明書制作：かどたとし、磯乃汝那、HEY!



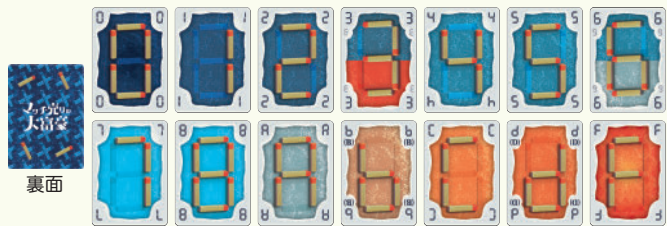
公式サイト
heyteam.net



X アカウント
@h_e_y_team

内容物の不具合やご不明な点がありましたら、上記からお問い合わせください。
エラーラット（データやルールのミス）なども公式サイトに記載します。

内容物



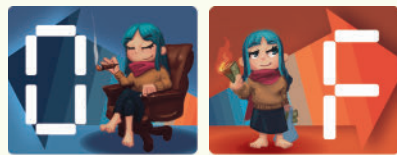
表面（数字）

数字カード 56枚 (63mm × 88mm)

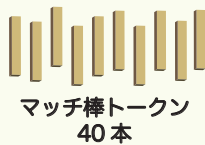
0, 1, 2, 3(E), 4, 5, 6(9), 7, 8, A, b, C, d, F の14種類が4枚ずつ。

3とE、6と9は兼用です。上下をひっくり返すと「3」は「E」になり、「6」は「9」になります。

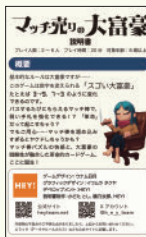
このゲームでは「A」～「F」も数字と呼びます。



強弱表示シート 1枚



マッチ棒トークン 40本



説明書 1部



早見表 6枚

ゲームの目的

カードとマッチ棒を出し切るのを目指す！

このゲームは大富豪のようなルールで、手札を最も早く出し切ることを目指すカードゲームです。手札とマッチ棒をすべて出し切った人が「アガリ（勝ち抜け）」となり、最後の1人になるまでゲームは続きます。最初にアガリになった人が1位（優勝）となり、その後、2位、3位と順位が決まります。

ゲームの準備



下の表を参考にカードを配ろう

配られたカードは手札として、他の人には見せないように持ちます。

プレイ人数	2人	3人	4人	5人	6人
配る枚数	15枚				配り切り※

※ 5, 6人は1枚差が出ますが問題ありません。
気になる方は枚数を揃えても良いでしょう。

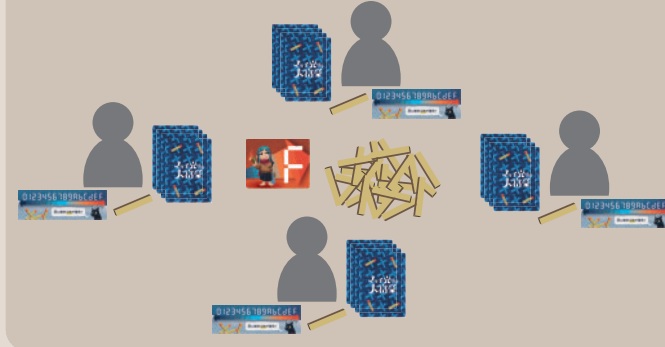
「マッチ棒トークン」と「早見表」を配ろう

① 早見表を1人1枚ずつ配ります。

② マッチ棒を1人1本ずつ配り、残りはすべてテーブル中央に置きます。

③ 強弱表示シートの「F」を表にしてテーブル中央に置きます。これは数字の最強を表し、最初の強弱は「弱い「0<1<2<…<d<E<F」強い」となります。

※ 開始時はこのようになります。



親を決めよう

最近マッチに火をつけた（あるいはジャンケンで勝った）人が最初の親になります。

ゲームの開始

親から始めて、時計回り順で手番を行います。
手番では、「カードを出す」か「パス」をします。

カードを出す

または
パス

カードを出す

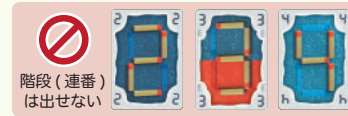
親の最初の手番

1枚のカード、または同じ強さのカード（カードの強さは下図を参照）を2枚、3枚、4枚、5枚（最大）まで同時に出すことができます。5枚同時出しすることで「革命（後述）」が起こります。

その後の手番

親が出した枚数と同じ枚数で、直前に出されたカードより強い数字の組み合わせを出さなければなりません。

例：



パス

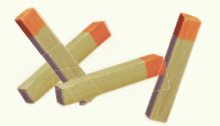
カードを出せない、または出したくない場合はパスをして、**テーブル中央からマッチ棒を1本取ります。**
パスをした後に自分の手番が来た場合には、カードを出すか、再度パスをすることができます。（これを「ソフトパス」と呼びます）

※ マッチ棒を取らない選択はできません。

※ 親の最初の手番でパスをすることはできません。

最後にカードを出したプレイヤー以外が全員続けてパスをすると、それまでに出了たカードは流れて（テーブル脇によけて）、最後にカードを出したプレイヤーが次の親となります。カードの上に置かれているマッチ棒はすべてテーブル中央に戻します。

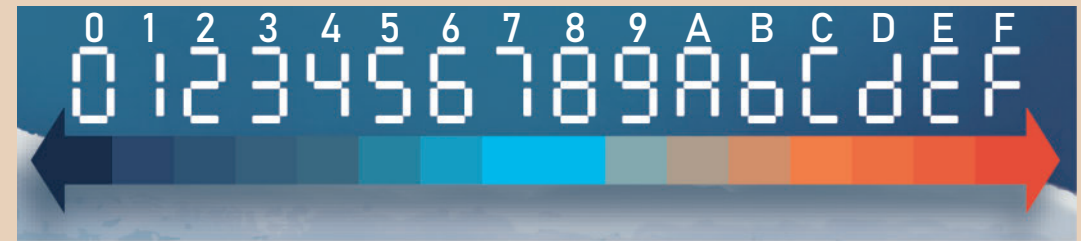
マッチ棒が足りなくなった場合は、チップなどで代用してください。



※ 最強のF（または革命時の0）を出すと他のプレイヤーは強制的にパスとなり、マッチ棒を1本ずつもらった後に、流れます。

カードの強さ

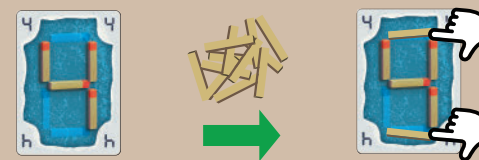
ゲーム開始時は、「0」が最も弱く、「F」が最も強いです。「革命（後述）」が起こると、即座に数字の強弱が逆転します。



カードの変化

カードを出す時にカードの上下をひっくり返したり、持っているマッチ棒を好きなだけカードの上に置いて、数字を変化させることができます。
「3」と「E」、「6」と「9」は出す時に数字を宣言します。数字は早見表の形を満たしている必要があります。

カードの数字は変化できる！



4にマッチ棒を2本置いて9に！



ひっくり返すのもOK



ひっくり返して置くのもOK

重ねて置くのはダメ

革命

5枚同時出して革命
※出せるのは5枚まで

かくめいっ!!



数字の強弱が逆転！

同じ数字のカードを5枚（例：88888など）同時に出すと「革命」が起こります。即座に数字の強弱が逆転します。「強弱表示シート」を裏返します。



強い ← 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F 弱い

その後、他のプレイヤーが新しい強弱に従って5枚同時にカードを出すと、再び「革命」が起こり、強弱が逆転します（革命返し）。

例1：「8」で「革命」が起こると、その次のプレイヤーから「0」～「7」で「革命」を起こせます。

例2：「8」で革命が起こり、その後「3」で「革命」が起こり、さらに「A」で「革命」が起こり、「9」で「革命」が起こることもあります。

裏に続きます（アガリとゲーム終了）➡

アガリ（勝ち抜け）とゲーム終了

手札0枚、マッチ棒0本でアガリ！
マッチ棒が残っている場合は手番で1本返せる。

手札が0枚、マッチ棒が0本になった人が「アガリ」となります。

しかし、手札が0枚でもマッチ棒が残っている人は「アガリ」ではありません。自分の手番が回ってくるたびに、持っているマッチ棒を1本ずつ返していきます。すべてのマッチ棒を返して0本にした時点で「アガリ」となります。

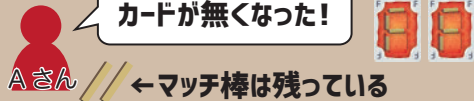
ゲームは、1人以外の全員が「アガリ」になったら終了します。

特殊な状況

マッチ棒が残っている状態でカードを出し切って、他の人が全員パスをした場合

※ 3人プレイの例

①



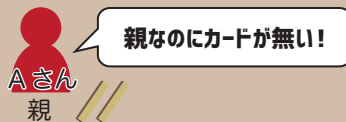
②



③



④



この時、親の最初の手番で手札が無い状況が発生します。
この状況のみ以下の処理を行います。

1. 親はマッチ棒を1本返す
2. 次の手番の人（この場合はBさん）が親になる
以降は通常通りのプレイを行います。



間違いやすい・忘れやすいルール

・最強のF（または革命時の0）を出すと他のプレイヤーは強制的にパスとなり、マッチ棒を1本ずつもらった後に流れます。

・親は最初の手番でパスできません。

・パスをした時にマッチ棒を取らない選択はできません。

・マッチ棒が足りなくなったときは、チップなど他のもので代用してください。

・ソフトパスです。

・「2,3,4」「9,A,B,C」のような階段(連番)でカードを出すことはできません。

・俗に言う「8切り」や「都落ち」など、大富豪によくある特殊ルールはありません(革命を除く)。

・-1、L、Pなど、このゲームに存在しない数字を作ることはできません。

・5や9は5や9という形では出せません。早見表と同じ形で出す必要があります。

・5枚同時出しで革命です（4枚ではありません）。

・6枚以上の同時出しをすることはできません。

・このゲームでは、たとえば1枚出しに対して2~5枚出し、3枚出しに対して4~5枚出しといった出し方はできません。必ず親が出した枚数に従ってカードを出してください。
また、手札の入れ替えは自由に行えます。

・革命が起きたタイミングで強弱表示シートを裏返します。
例：8の5枚出しで革命が起きたら、0~7の5枚出しで「革命返し」ができます。

ヒント

・2は何からも作れない上、2から作れる数字は8のみです。もっとも使い勝手が悪い数字でしょう。

・7はFになりません。

・Fになる数字は1だけです。

・早見表はマッチ棒置き場でもあります。取ったマッチ棒は早見表の上に置いてください。

作者からのメッセージ

・このゲームは、なんと7~8人でも遊べます！ マッチ棒が足りなくなるので他のもので代用してください。

・「革命が4枚で起きる」など自分たちでルールをアレンジして遊んでみましょう！

・別売の第一弾拡張「G、H、=（イコール）、blank（白紙）」のカードを適当に混ぜたり、入れ替えたりして遊ぶと、ゲームの味が変わっていいでしょう。
作者のオススメはGを2枚、Hを2枚足して合計60枚にするルールです。慣れたらやってみてください。

・16枚全部入れて7,8人で遊ぶとハチャメチャ感があって、これもまた一興だったりします(笑)。

・テストプレイをしてくださった皆様ありがとうございました！
おかげでいいものができたと思います。

HEY!

過去作の紹介



国旗王
こっぴどく

日本 🇯🇵 とドイツ 🇩🇪
どっちが強い？

ゲームデザイン：ウナム日月
プレイ人数：2~8人
プレイ時間：10分~
対象年齢：6歳以上

完売御礼



七騎士の魔の箱
SEVEN KNIGHTS BEWITCHED

論理パズル × 議論しない正体隠匿

ゲームデザイン：鷗乃汝那
プレイ人数：3~8人
プレイ時間：10分 × 3R
対象年齢：9歳以上



魔王様のお引越し

「今いる場所が、ゲームになる。」

ゲームデザイン：ウナム日月
プレイ人数：2~6人
プレイ時間：20~30分
対象年齢：7歳以上

完売御礼



ここで装備していくかい？
地下99階の勇士たち

イラスト配置 デザイン パズルゲーム

ゲームデザイン：かどた とし
プレイ人数：1~4人
プレイ時間：20~30分
対象年齢：10歳以上