

# Quiddler<sup>®</sup>

## Quiddler Card Game 日本語説明書

対象年齢 8歳～大人

プレイヤー人数 1～8人

ゲームの内容 各プレイヤーは手札のカードで英単語をつくり、ポイントを獲得します。最終ラウンドが終わった時にもっとも合計点数の高い人の勝ちです。

デッキについて このゲームでは、AからZまでのアルファベットカードと、「QU」「IN」「ER」「TH」「CL」などのダブル・アルファベットカードをあわせた合計118枚のカードを使います。

### ディーラー(手札を配ること)

手札を配る人のことをディーラーと呼びます。

ディーラーはカードを配る前によくシャッフルしましょう。第1ラウンドでは、時計回りに各プレイヤーに1枚ずつ、合計3枚のカードを配ります。第2ラウンドでは、1枚数を増やして配ります。このように、第2ラウンドでは4枚、第3ラウンドでは5枚……という風に、1ラウンドごとに手札の枚数を増やしていきます。最後の8ラウンド目では、それぞれのプレイヤーは10枚の手札を持った状態でプレイします。

ディーラーがカードを配り終わったら、残っているカードをドロー・パイル(引き札)としてテーブルの真ん中に置きます。そしてドローパイルの一番上のカードを一枚めくり、そのカードをアルファベットが見える表の状態テーブルのうえにおいて、それをディスカード・パイル(捨て札山)の一枚目とします。

### ゲームプレイ

どのラウンドも、手札を各プレイヤーに配ったディーラーの左どなりのひとのターン(順番)からはじめます。プレイヤーは自分のターンのはじめに、ドローパイルから一枚引くか、ディスカードパイルの一番上のカードをとって手札に加えるかを選べます。

プレイヤーは自分のターンの終わりに手札からカードを1枚捨てて、手札をもとの数と同じ枚数にしなければなりません。

例：第一ラウンドなら常に3枚でプレイ・第二ラウンドなら常に4枚でプレイします。

その1枚を除いた残りの手札で、ワード(英単語)を完成させられるかどうか考えます。

すべてのカードをつかって英単語を組み立てれたら、それをテーブルにおいて、「あがる」ことができます。

(あがり方についてはまたあとで詳しく説明します)

手持ちのカードで英単語がつかれない場合、もしくはもっと長い英単語、多くの英単語をつくりたい場合は、ターンの終わりにいらなそうなカードを一枚、ディスカードパイルに捨てて、次の自分のターンまで待ちましょう。(英単語によるポイントの違いについてはまたあとで説明します)

手札からカードを一枚ディスカードパイルに捨てたら、そのプレイヤーのターンは終了です。カードを捨てたプレイヤーの左隣にいるプレイヤーのターンとなり、同じ手順をくりかえします。

ひとりのプレイヤーが英単語を完成させ、それをテーブルにおいて「あがり」の状態になった場合、もう一周だけほかのプレイヤーにターンが回ります。残されたプレイヤーは自分のターンが来たときと同じように、ドローパイルから引くか、ディスカードパイルの一番上のカードをとるチャンスが与えられます。

英単語を完成させたプレイヤーは、単語に使うカードをテーブルに出し、手札を1枚ディスカードパイルに捨てます。

(＊誰かがあがったあとの、残されたプレイヤーのラスト1ターンでは、すべての手札を使わなくても単語を作成してテーブルに出すことができます)

そして単語に使ったカードの合計点を数えます。これがそのプレイヤーのスコアにプラスされ、逆に、手札として残ってしまっているカードのポイントは、プレイヤーのスコアから減点されます。

もちろん、英単語をつくらなければカードはテーブルに出せません。誰かがあがったあとの1ターンで英単語をつくるのに使えなかったカードは、そのまま手札に残っているものとしてポイントされるので、スコアが低くなります。

＊そのラウンド中にほかのプレイヤーが完成させ、すでにテーブルに出した英単語は出せません。

1つのラウンドが終わったら記録係のひとがそれぞれのプレイヤーのスコア(得点)を記録し、合計点を保管しておきましょう。

次のラウンドでディーラーをするのは、前のラウンドでディーラーをした人の左隣の人です。同じようにすべてのカードをシャッフルし直し、前のラウンドより1枚多く配ります。プレ

イヤーの手札が10枚になる8ラウンド目までプレイして、最高得点を得ているひとが勝ちとなります。

### あがり方:

プレイヤーは自分のターンの間に、(ターンの最後に捨てる一枚を除いた)すべての手札をつかって英単語をつくることによって、「あがる」ことができます。

つまり、カードをドローパイルかデiscardパイルから引いたあと、手札にカードを1枚残した状態で、英単語をつくれるかどうか考えなければなりません。プレイヤーは完成させた英単語をテーブルに出したあと、手札を1枚捨ててからあがることができます。

### ワード・チャレンジ;

どのプレイヤーも、ほかのプレイヤーがテーブルに出した英単語が使える単語ではないと思った場合、次のラウンドのためにテーブルのうえのすべてのカードが回収されてシャッフルされる前なら、ワード・チャレンジを行ってそれを確かめることができます。その英単語が辞書の中にあり、かつ使える英単語であった場合、挑戦者(チャレンジャー)はそのワードのポイント分自分のスコアを引かれ、その英単語が辞書の中にないか、あるいは認められていないワードだった場合、チャレンジを受けたプレイヤーのそのワードのポイント分をスコアから引きます。

英単語をテーブルに出した後では、カードをほかの単語に並び変えることはできません。

### テーブルに出せるワード

ゲームが始まる前に英和辞書などの英単語を確認できる辞書を一冊選んで、用意しておきましょう。

固有名詞、(John などのひとの名前、Mt.Fuji などの地名)

接頭詞、

接尾詞、

ハイフンでつながれたワード(ex-boss 元上司)

などはつかえません。

すべてのワードは少なくとも2枚以上のカードを使う必要があり、プレイヤーは自分のターンでない時にだけ辞書を読むことができます。

Quiddler 小辞典をお忘れなく!

### スコア(得点の仕方)

カードのアルファベット記号の下にある数字が、そのカードの持つポイントとなります。英単語に組み合わされてテーブルに出されたカードのポイントの合計が、そのプレイヤーの

スコアに足され、手札に残っているカードのポイントがスコアから引かれます。(ただし、スコアがゼロを切ってマイナスになることはありません)

さらに2つのスコアボーナスがあります。

そのラウンドでもっともたくさんの英単語をつくったプレイヤーと、もっとも長い英単語をつくったプレイヤーに、10点が加えられます。これら2つのボーナスは条件がそろえばひとりのプレイヤーに与えられます。2人以上のプレイヤーが同じボーナスの条件を満たした場合は、ボーナスポイントは与えられません。

\*もっとも長い英単語に与えられるボーナスは、カードの枚数ではなく、英単語に使った字数で決まります。(つまり、ダブルアルファベットカードをうまく使った方がボーナスを得られる可能性が高まります)

2人だけでプレイする場合は、どちらかひとつのボーナスを有効にするかあらかじめ決めてから、プレイをはじめてください。

最後のラウンドが終わった時点で、獲得点数が最も高かった人の勝ちです。

### カードの枚数(割合)

以下はデッキの中に入っている各アルファベットカードの枚数です。

ゲームの戦略の参考にして下さい。

A - 10, B - 2, C - 2, D - 4, E - 12, F - 2, G - 4, H - 2, I - 8, J - 2, K - 2, L - 4, M - 2, N - 6, O - 8, P - 2, Q - 2, R - 6, S - 4, T - 6, U - 6, V - 2, W - 2, X - 2, Y - 4, Z - 2, QU - 2, IN - 2, ER - 2, CL - 2, TH - 2.

### カードのデザインについて

各アルファベットカードの中央に描かれている文字記号は、西暦500—800年頃のものであるケル書、ダール書などのケルト写本を参考に描かれたものです。ゲームと一緒に美しく深遠なカリグラフィーの世界もお楽しみ下さい。



日本語版輸入発売元 Wonderful Relation

〒467-0047 愛知県名古屋市瑞穂区日向町 5-45 シャトレーヌ HINATA301

<http://wonderfulrelation.com/>

info@wonderfulrelation.com

Copyright 1998 Cannei, LLC. All rights reserved. QUDDLER® and all designated logos and slogans are registered trademarks of Cannei, LLC.