

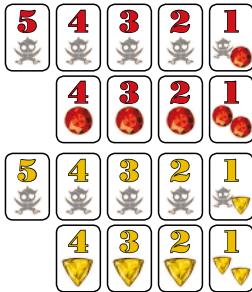


## ストーリー

若き海賊（プレイヤー）たちは、悪名高き海賊「黒髭」の隠し財宝が眠る洞窟を発見しました。血気盛んな海賊たちによる宝石の奪い合いが始まります。しかし、どうやら政府軍がこの情報を聞きつけ、海賊たちを捕まえに向かってきているようなのです。誰よりも多くの宝石を奪い、いち早く洞窟から脱出できる頭脳と運を持ち、勇敢なる海賊王と呼ばれるのは誰でしょう。

## 内容物

カード36枚（4色9枚ずつ。赤黄／青緑で1のカードが違います）



チキンチップ  
8枚

※得点を記録するためのメモ用紙か  
チップを別に用意してください。

## ゲームの準備

カードをシャッフルし、全員に4枚ずつウラ向きに配ります。  
配られたカードは自分にオモテが見えるように持ります（手札）。  
残りはウラ向きのまま重ねて中央に置きます（山札）。  
チキンチップも重ねて中央に置きます。  
最近コーラを飲んだ人がリードプレイヤー（最初に出す人）となります。

## ゲームの流れ

リードプレイヤーが手札から好きな1枚を場に出します。  
ここから時計回りに手番が回ります。  
手番では、場のカードと同じ色のカードをもっているなら必ず同じ色の  
カードを1枚出します。同じ色のカードが複数あるなら、同じ色のカード  
の中から好きな1枚を選んで出します。  
同じ色のカードがないときはパスします。パスとは、カードを出さずに  
山札の一番上から1枚取って手札に加えることです。**引いたカードが場  
のカードと同じ色でも出すことはできません。**  
1枚出す、パスするのどちらかを全員が選んだら獲得判定に入ります。  
1枚出したプレイヤーの中で、最も数字の大きいカードを出したプレ  
イヤーが、出されたカードを全て獲得します。  
同じ数字の場合は、ドクロが描かれたカードが大きいとします。  
**獲得したカードは他のプレイヤーからも数字や宝石の数が見えるように  
置いておきます**（イラストの天地に小さく宝石数が表示してあります）。  
※最初の1枚が出てから獲得判定までを「トリック」と呼びます。  
カードを獲得したプレイヤーが次のリードプレイヤーとなり、新しいト  
リックを始めます。



## リードパス

トリック開始時に最初の1枚を出すとき、リードプレイヤーはカードを出  
したくなければパス（山札から1枚引く）をしてかまいません。次の手番  
の人がリードプレイヤーとなり、好きな1枚目を出すことができます。全  
員がリードパスをした場合はそのままトリックが終了し、はじめにリード  
パスをしたプレイヤーから新しいトリックが始まります。

例／プレイヤー A～Cまでがパスをした。プレイヤー Dがカードを1枚出した。  
出したのは1人なので、プレイヤー Dがそのカードを獲得する。

## 脱出

手札から最後の1枚を出したプレイヤーは、そのトリックが終わると洞窟  
から脱出したことになります。以降は手番をとばして次の人に手番がま  
わります。脱出したプレイヤーが合計2人以上になったトリックの終了と  
ともに得点計算に入れます。残りのプレイヤーは脱出できません。

例／プレイヤー Bは赤のカードを1枚だけもっていた。スタートプレイヤーが  
赤のカードを出したので、そのカードを出さなくてはいけない。プレイヤー  
Bは強制的に脱出させられた。

### ▶抜けるプレイヤーが最後にカードを獲得した場合

2番めに大きい数字を出したプレイヤーが次のターンのリードプレ  
イヤーになります。抜けたプレイヤーのみがカードを出していった場合、  
時計回りで次のプレイヤーがリードプレイヤーになります。

### ▶山札がなくなった場合

ラウンドは続きますが、山札がない状態で誰かが引くことになった瞬  
間にラウンドが終了し、得点計算に入れます（獲得されていないカ  
ードは手札に戻します。脱出はできません）。

※トリックを繰り返し、2人以上が脱出するか山札がなくなるまでを「ラ  
ウンド」と呼びます。

## 得点計算

（獲得した宝石をかぞえます。手札は無視します）

### ▶脱できたプレイヤー

獲得した宝石の数がそのまま得点になります。  
ただし、宝石を3つ以上獲得できずに脱出した場合、臆病者と呼ばれ  
得点はもらえずにチキンチップを1枚受け取ります。

### ▶脱できなかったプレイヤー

脱出しに失敗し政府軍に捕まりました。獲得してしまった宝石の数だけ  
罪が重くなり、宝石の数が失点になります。宝石がなければ失点  
はありません。

例／プレイヤー Cは宝石を1つだけ獲得している。手札は1枚しかないが、  
それを場に出した。そのトリックでプレイヤー Cがカードを獲得し、中に宝  
石が2つあったので結果的に3つ持つて脱出できた。得点計算の時に  
はプレイヤー Cに3点が入る。

脱できた	獲得宝石が3つ以上→宝石数が得点
獲得宝石が3つ未満	チキンチップ
脱できず捕まった	宝石数が失点

※失点が5点を超えたたらチキンチップを1枚受け取り、5点回復します。

例／プレイヤー Aはマイナス3点、このラウンドで8失点したので合計マイ  
ナス11点になる。失点が5点を超えた（10点も超えた）のでチキンチップを  
2枚受け取り、10点回復してマイナス1点になる。

## ゲームの終了

ラウンドの得点計算が終わったとき、以下の2つの条件のどちらかにあ  
てはまつていればゲームが終了し、勝敗判定になります。

### 条件①誰かが全ラウンド合計で15点以上獲得した

【判定】その時点で最も得点の高いプレイヤーが海賊王です。同点の  
場合、チキンチップの少ない勇敢なプレイヤーが海賊王です。チキン  
チップも同数なら勝利をわかちあうか、もう1ゲームやりましょう。

### 条件②誰かがチキンチップを3枚集めた

【判定】弱虫王となり、最下位が決定します。他のプレイヤーの中で最  
も得点の高いプレイヤーが海賊王です（同点なら条件①を参照）。

条件にあてはまらなければ「ゲームの準備」に戻り、今度は一番最初に  
脱出したプレイヤーがリードプレイヤーになりゲームを続けます。非常  
にまれですが、誰も脱出していない場合は最後のトリックのリードプレ  
イヤーから新しいラウンドを始めましょう。