

スワポ（スワップポーカー）

使うもの

トランプ...ジョーカー（1枚）も含めた53枚

- 人数が多ければデッキを増やすか、都度、流したカードをシャッフル

人数

2～10人（4～6人ぐらいがベスト）

進め方

1. 親決め

以下のいずれかの方法で決める：

- ジョーカーを含めた人数分のカードから銘々適当に引いてジョーカーを引いた人が親
- 無作為の人数分のカードから引いて、ジョーカー > A > K > Q > J > 10 > ... > 2（スーツはスペード > ハート > ダイヤ > クラブ）で高いカードを引いた人

2. シャッフルで山を作る

3. 手札を引く

以下のいずれかの方法で引く：

- 親から順番に5枚ずつ引く
- 親から左回りに1枚ずつ5枚になるまで引く

4. ゲーム（1回のターン）の開始から終わりまで

交換のルール：

- 全員、交換権を1回持つ
- 交換は1対1で行う
 1. 相手を指名（指名されたら必ず応じないといけない。指名相手は他の人と被ってもOK）
 2. 枚数を指定（交換権を持ってる人が決める。交換枚数は「しない（0枚）」から「5枚（全取っ替え）」まで何枚でも選べる）
 3. お互いに手札の中から指定枚数を選んで交換
- 交換権の行使は親から順番に左回りで親の右隣りの人まで
- 交換が終わったら全員オープン

5. 勝敗

- 5枚の手札の中で同じ数字のカードの枚数が多い人の勝ち
- ジョーカーはワイルドカード
- 同数の人が複数人いてもOK（同点勝利）
- 勝った人は+1点
- 勝敗が決まったら全員の手札は流す（そのゲームではもう使わない）

6. ターンの繰り返し

- 次のターンも同様に山からカードを引く
- その後も同様
- 人数が多くてターンが少ない場合は最終ターン数を決めておいて山札、手札も含めて全シャッフル

7. 最終的な勝敗

- 山からカードが引けなくなるまで続ける
- 点数を一番稼いだ人が勝ち
- 同点だったら早いターンで最初の点を稼いだ方（もしくは遅いターンで最後の点を稼いだ、最初の点を遅いターンで稼いだでもOK）
- それでも決着がつかない場合は全カードをシャッフルし山を積み直してサドンデス（1点でも上回った時点で終了）

8. その他

- 自分の記憶だけで行うならカウンティングもOK（メモ書き、デバイス利用はNG）
- ターン中、手札を開いてはいけない
- 【成人向け】ただし手札の内容をしゃべるのはOK
- 【成人向け】嘘を言ってもかまわない
- 【成人向け】交渉もOK
- 【成人向け】成立した交渉通りのカードを渡さなくてもOK

9. スワポ・ダガー（スワポ†）

- 交換開始までに全員手札をテーブルに伏せて並べる
- 一度並べたら交換が終わるまで全員触れてはいけない
- その状態で交換権を持った人が交換相手のカードを選び自分のカードと入れ替える（伏せたまま）
- 交換が終わったら手札の確認、並べ替えをしてもいい

10. スワポ・アスタリスク（スワポ*）

- 交換は相手を1人に限定しなくてもいい（複数の相手のカードを持ってくる）

- ただし交換したカードをさらに交換してはいけない