

## ○このトランプゲームの名前

セーフ

## ○このトランプゲームの説明

対戦型のブラックジャックのようなゲーム。  
2人でもプレイできるが、3人から約6人でプレイするのが適している。

## ○このトランプゲームのルール

持っている手札のことをハンドという。  
ハンドの合計を数えることをカウントという。  
ハンドの合計が22以上になることをバーストという。  
ハンドの合計が17以上21以下になることをセーフという。  
またそのハンドをセーフハンドという。  
自分の順番のことをターンという。  
そのラウンド内で自分のハンドにこれ以上ヒットなどのゲーム上の操作を加えないことを宣言することをスタンドという。  
そのゲームの参加権利を失うことを失格という。  
失格していないプレイヤーを生存プレイヤーという。  
ハンドを数えるときの単位は組とする。  
自分のハンドの合計が21ピッタリになることをハイスコアになるという。

- カードの面のうち、数字(2,3,4,5,6,7,8,9,10)やJ, Q, K, Aの描かれている面を表、あるいは表面とする。
- カードの面のうち、すべてのカードで共通している柄が描かれている面(表面の裏側)を裏、あるいは裏面とする。
- 使用するカードはジョーカー2枚を抜いた、A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, Kのそれぞれ4枚ずつの52枚である。

- 各ラウンドのはじめに各生存プレイヤーに2枚ずつカードを表向きで配る。
- 各プレイヤーは自分のハンドをセーフハンドにし、最後まで失格にならないよう目指す。
- このゲームでは数字の描かれているカードをそのカードの描かれている数字として、J, Q, Kのカードをすべて10として、Aは1、もしくは11としてカウントする。
- プレイヤーはカードを何回でも引けるが、自分のハンドがバーストすると失格となる。
- 失格になると次のラウンドに進むことができなくなる。
- 勝者が決定した時点でそのゲームは終了する。
- 自分のハンドが21ピッタリになったとき、もうそれ以上操作を加えることができない。
- 失格になったとき、またはセーフハンドで次のラウンドに進むときは自分のハンドをカード捨て場にすべてのカードが表向きの状態で捨てる。
- 各プレイヤーのハンド、カード捨て場のカードはすべて表向きで、ほかのプレイヤーから見えるように置く。

1枚カードを引くことをヒットという。

- 自分のハンドがハイスコア、もしくはバーストになった時以外は何回でもヒットできる。
- 自分のハンドがセーフハンドになった場合、スタンドができる。
- 自分のハンドがセーフハンドになるとスタンドができる。スタンドしたプレイヤーは、そのラウンドで自分のハンドにゲーム上の操作を加えることはできなくなる。

自分のハンドのうちの1枚のカードを捨て、1枚引く行為をチェンジという。

- 各プレイヤーは、各ラウンドで1度だけ自分のターンでチェンジをすることが可能。
- 操作を行うプレイヤーは初めに決めておき、その順番でゲームが終わるまで続ける。

●ハンドの合計が16以下の場合、自分のターンが回ってきたら必ずヒット、チェンジもしくはこの後記述するフェイスダウンのうちどれかを最低1度は行わなくてはならない。また、チェンジしてもセーフハンドにならなかった場合、また同じように何かの操作を最低1度は行わなくてはならない。

1枚カードを裏向きのまま引くことをフェイスダウンという。

またそのハンドをフェイスダウンハンドという。

フェイスダウンハンドを開くこと、またはフェイスダウンハンドのすべてのカードの向きを表向きにすることをオープンするという。

- 各プレイヤーは、自分のターンでフェイスダウンをすることができる。
- フェイスダウンハンドのカードのうち、裏向きで引いたカード以外は表向きで、数字などが見えるように置く。
- フェイスダウンしたプレイヤーは、それ以上そのハンドに手を加えることはできない。
- フェイスダウンしたプレイヤーは、生存プレイヤーがいる場合のうちハンドがセーフハンドでフェイスダウンハンドを持っていない生存プレイヤーがスタンドしたら、フェイスダウンハンドを場に残したまま次のラウンドに進むことができる。
- フェイスダウンしたプレイヤーは、生存プレイヤーがいる場合のうちフェイスダウンハンドを持っていないプレイヤーが全員失格した場合、より昔にできたフェイスダウンハンドからオープンしていき、フェイスダウンハンドを持っていない生存プレイヤーが生まれるまでオープンしていく。この時フェイスダウンハンドがバーストした場合その時点でそのフェイスダウンハンドの持ち主は失格となる。また、フェイスダウンハンドを持っているプレイヤーが1人だけ残り、そのプレイヤーのフェイスダウンハンドをオープンしてバーストした場合、最後にフェイスダウンハンド以外で失格したフェイスダウンハンドを持っていなかった生存プレイヤーだったプレイヤーが勝者となるが、フェイスダウンハンドを持っているプレイヤーが1人だけ残り、そのプレイヤーのフェイスダウンハンドをすべてオープンしてもバーストしなかった場合、そのプレイヤーが勝者となる。
- フェイスダウンハンドを持っている状態で失格になった場合、自分の持っているハンドをすべて表向きにしたのちカード捨て場に捨てる。
- フェイスダウンハンドの持ち主は自分のターンで自分のフェイスダウンハンドをオープンすることができる。
- フェイスダウンハンドの持ち主は自分のハンドが21ピツタリになったとき好きな自分のフェイスダウンハンドを1組捨てることができる。

ヒットしたとき、次に引くカードをそのままチェンジすることをヒットチェンジという。

- ヒットチェンジしたときに初めにヒットしたカードはハンドには入らず、場に表にして各プレイヤーに見せたのちカード捨て場に捨てもう一度ヒットする。
- ヒットチェンジをしたプレイヤーはチェンジ権と同様、そのラウンドでのヒットチェンジ権を失う。また、ヒットチェンジはヒットした後にチェンジをしたものと似ている行為で、チェンジ権とヒットチェンジ権は同期している。

まだそのゲームの中で場に出ていないカードの塊を山という。

カードをよく混ぜて、重なり方の順序を変えることをシャッフルという。

- ゲームが終了したら52枚のカードすべてを裏向きにし、山にまとめてシャッフルする。
- シャッフルした山に入っていたカードは、まだそのゲームの中で場に出ていないカードということになる。
- 山がなくなった場合、山がなくなった瞬間に場にあるフェイスダウンハンド以外を裏向きで集めシャッフルし、山にてゲームを続ける。しかし山がなくなった瞬間の生存プレイヤーは自動的に次のラウンドへ進む。

- 最後のラウンドまで生き残り、そのラウンドでも生き残った生存プレイヤーがそのゲームの勝者である。
- 勝者は1人、もしくは1組だけである。

○ディーラーについて

ディーラーがいる場合、各プレイヤーはヒット、スタンド、フェイスダウンなどを宣言し、その他の動作はディーラーが行う。