





概要



- イタリア生まれ (そもそもの起源はフランス)
- 主にヨーロッパで楽しまれているカードゲーム
- ルールのバリエーションはいろいろ存在
- ポーカーに近い感覚
- 相手の顔色やカード交換の意味などを読みあうことが重要 .
- 一回の勝負があっという間に終わるテンポの良いルールの比較的簡単なゲーム

コンポーネントとプレイヤー数

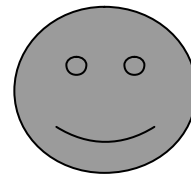
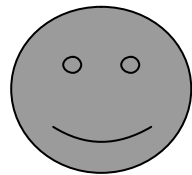
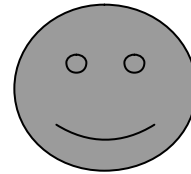
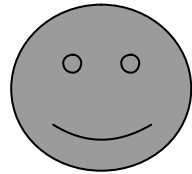
- 20種類 x 2枚の計40枚のククカード
- 一人当たり25枚のチップ
- (カード早見表があると便利)
- プレイヤー数は2-38人まで可。ただし、6-12人程度が適度
- 本講義で使用しているのは、グランペールプロジェクト発行発売の「ククカード」(ルール・解説 草場純氏)。



ルールの基本 1

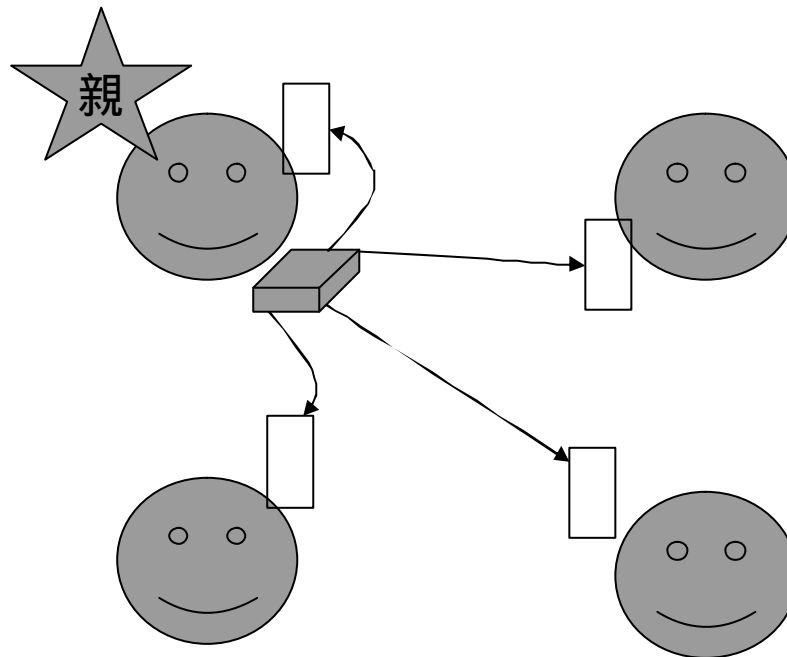
- 基本の流れ

(役 , 子供の時間 , 大人の時間 , チップなし)



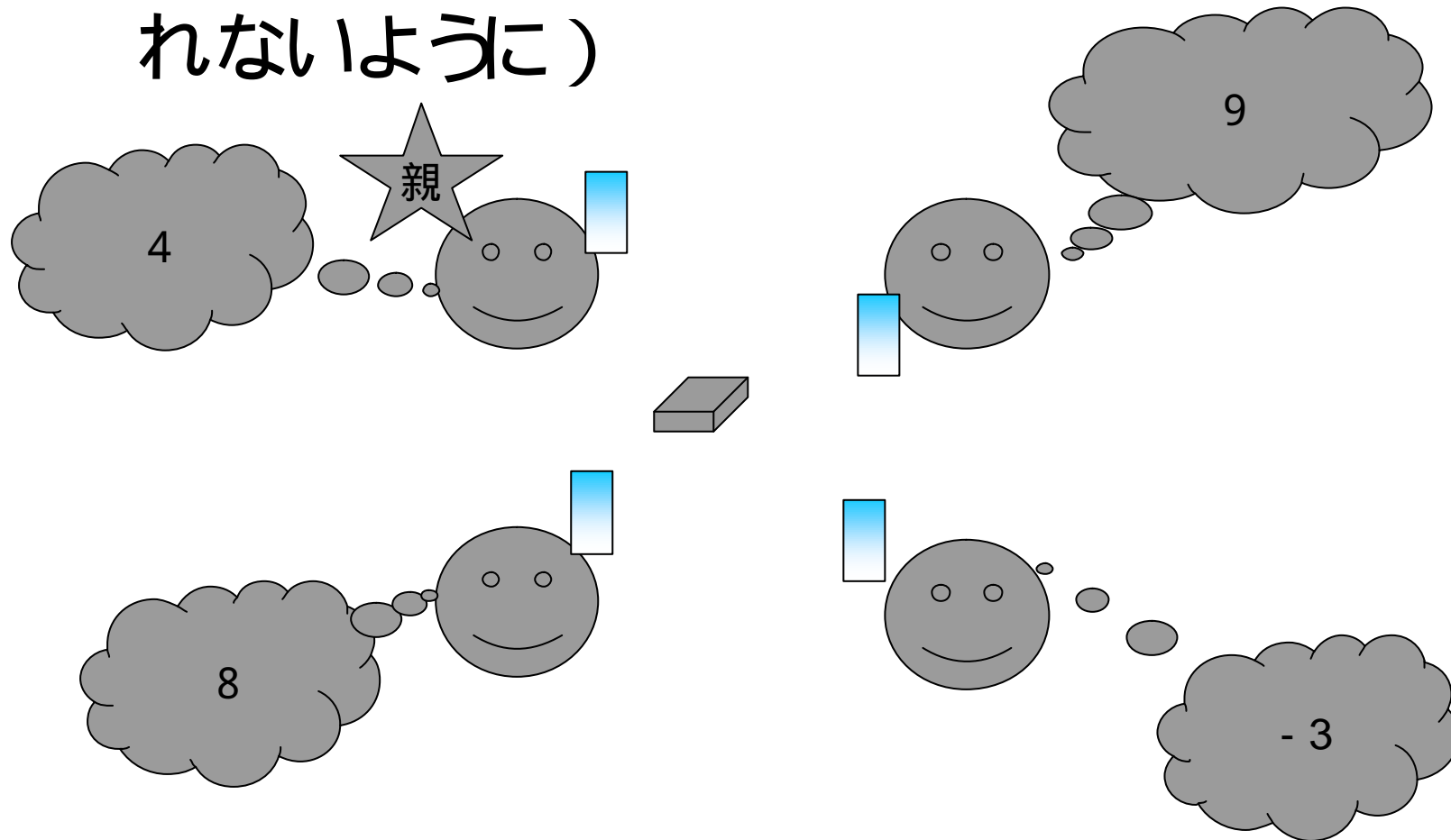
ルールの基本 2

- 親が各プレイヤーにカードを一枚ずつ配布 .



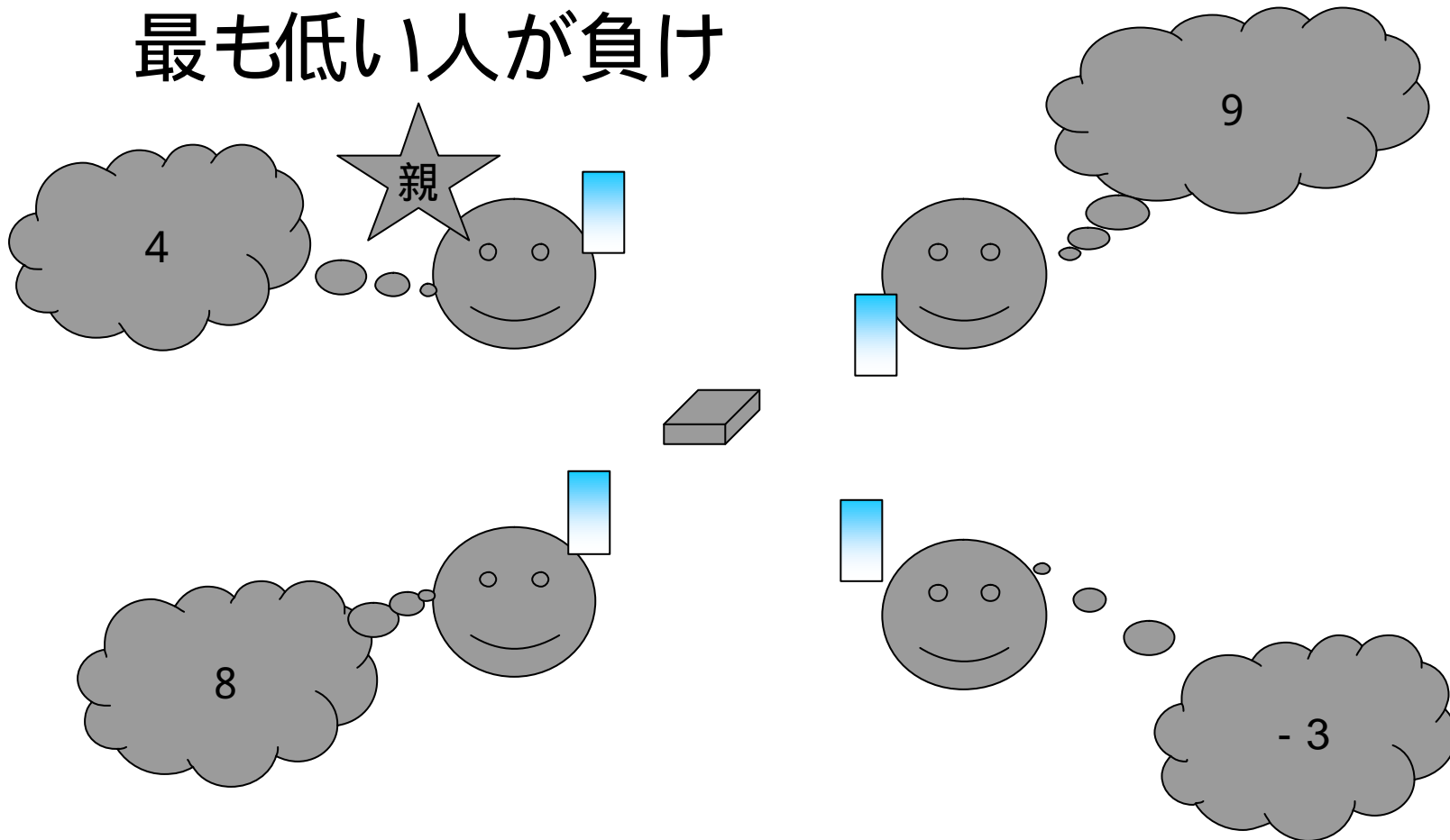
ルールの基本 3

- 各プレイヤーはカードを確認 (他の人に見られないように)



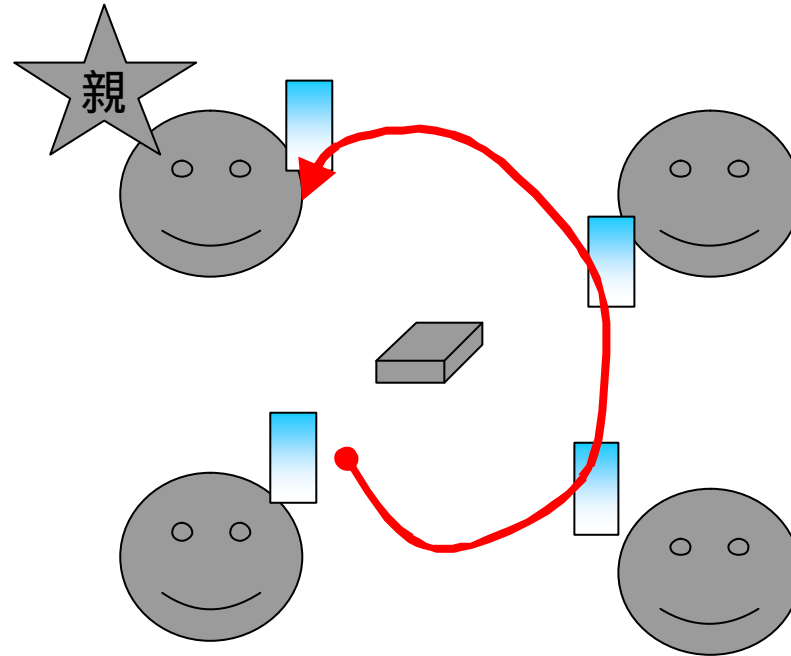
ルールの基本 4

- 結局 , カードの強さ (数字) が全プレイヤーで最も低い人が負け



ルールの基本 5

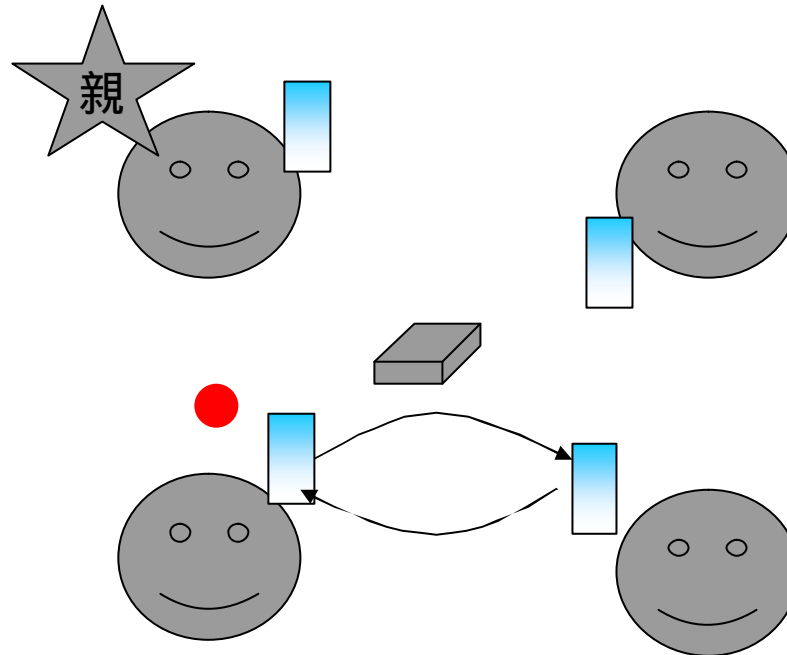
- 親の右のプレイヤーから反時計回りに手番が移動



- カードの数字を大きくするためにプレイヤーの
できることはただ一つ……

手番の内容 1

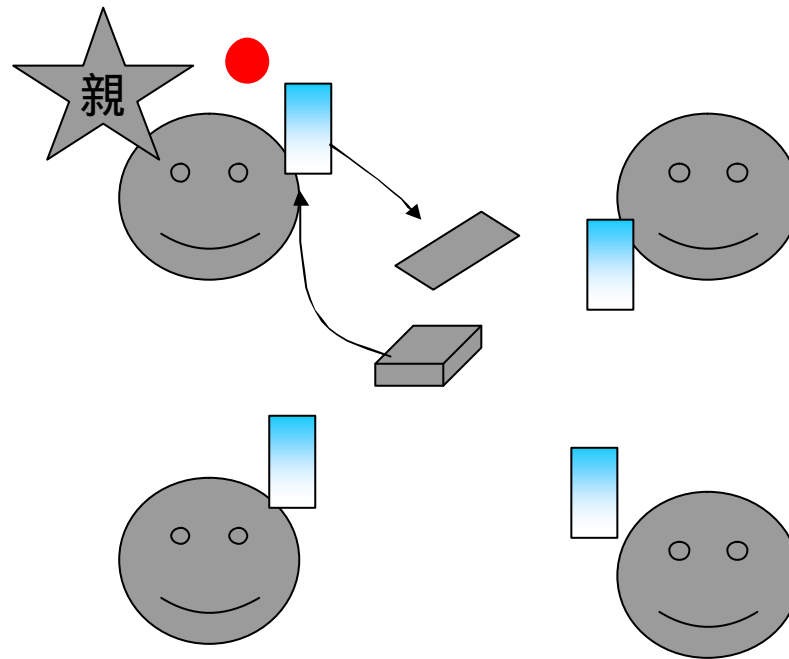
- 自分の右にいるプレイヤーとカードを
 - 交換するか
 - 交換しないか



- 右側のプレイヤーは交換拒否は不可能

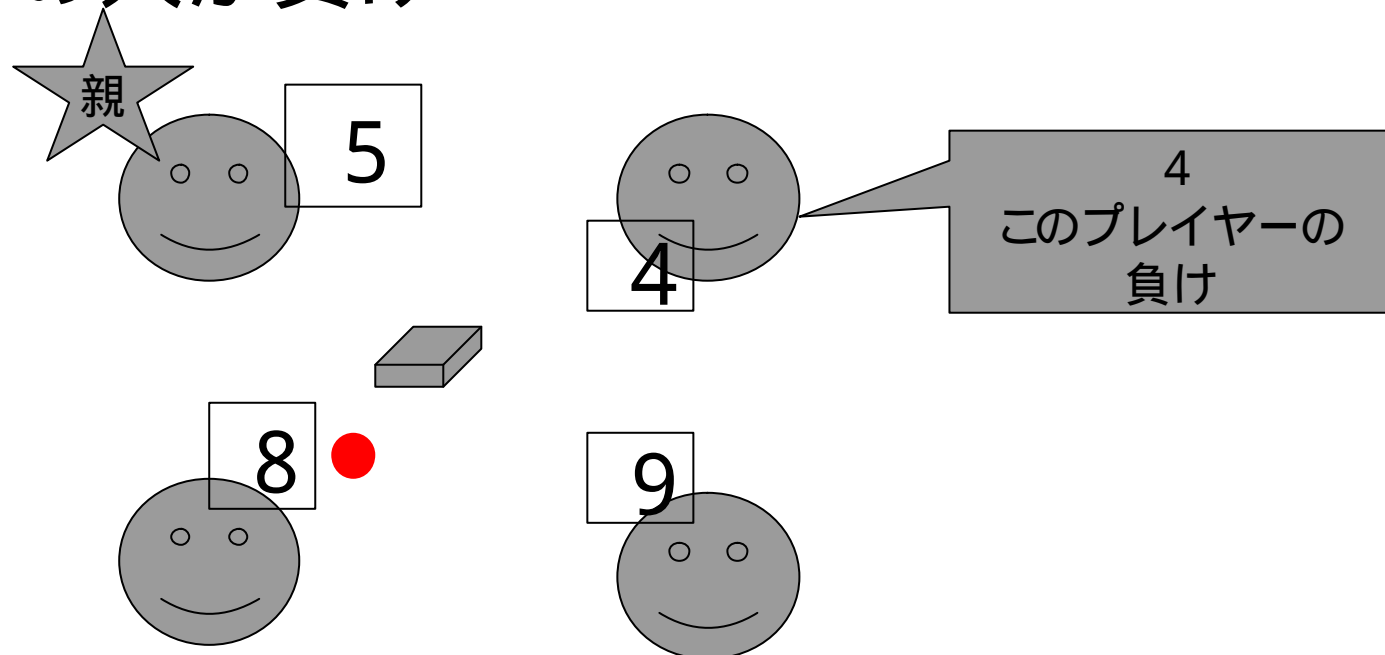
手番の内容 2

- 最後に順番が回ってくる親は、交換することを選んだ場合、右隣の人ではなく山札の一番上からカードを



勝負

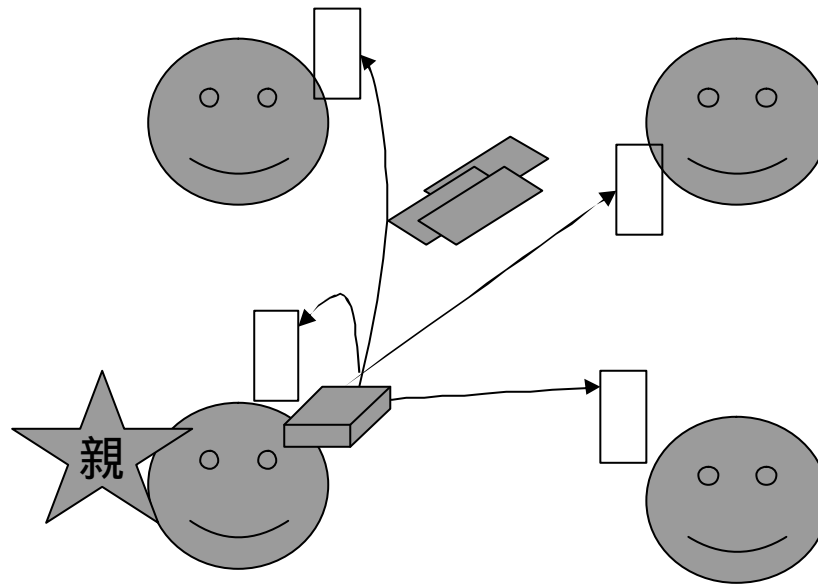
- 一度しか交換のチャンスは一回のみ
- 手番が一周したらカードをオープン, 最弱のカードの人が負け



- 一回の勝負は非常に短い

親の交代

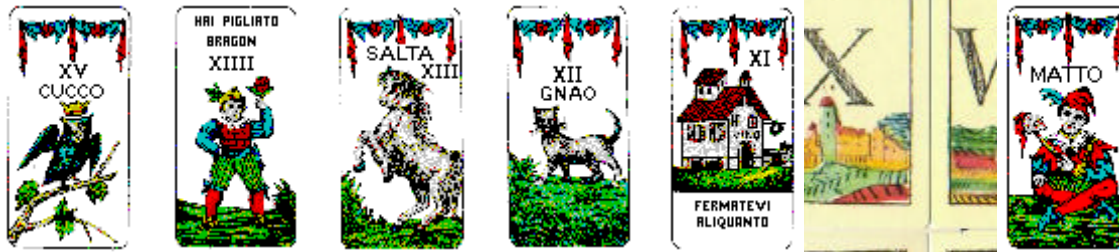
- 親を交代して次のディールへ



- 使用したカードは、山札がなくなるまで混ぜず、表にして捨て札の山へ

カードの分類

- 11以上の絵札と-4の道化には特殊効果



- -1から-3の絵札は特殊効果なし. がっかりするカード



特殊カードの一覧

	交換を 要求されたら	交換を 要求した人は	親が山札から 取ったときは	補 足
15クク (赤Q)	交換する	交換する	元の札に戻る	“クク”いつでも オープン請求
14人間 (赤J)	拒否	失格	失格	
13馬 (黒K)	拒否	更に右の人に 要求	もう一枚めくる	
12猫 (黒Q)	拒否“ニャオ”	失格*	失格*	元の持ち主が 失格
11家 (黒J)	拒否	更に右の人に 要求	もう一枚めくる	
-4道化	交換する	失格	最強	もらった人が 失格

特殊カードの詳細 1

- 役割はそれぞれ個性的!



- 15クク :好きな時に「クク」と言い即座に勝負終了

- 14人間 :自分に交換要求した人を即座に失格 = 負けに (義務)



- 13馬 ,11家 :交換要求されたら「パス」と拒否し, 更に右隣の人と交換させる



- 12猫 :交換要求されたら「ニャオ」といって,要求した人が持っていたカードの最初の持ち主を失格に

特殊カードの詳細 2

- 道化：
 - 交換要求された場合 , 要求した人が失格 . 所有者は , 交換後 (要求した人) のカードでプレイ .
 - 交換要求した場合 , 交換先 (右隣) のが失格 . 所有者は , 交換後 (要求された人) のカードでプレイ .



特殊カードの詳細 3

親が最後の交換として山札から引いた特殊カードの効果：

- クク： 交換は無効 ,元カードで勝負
- 道化： ククをも上回る最強カード
- 人間： 失格
- 馬と家： 更にもう一枚めくる
- 猫： 親の所有カードの元の持ち主が失格

1ゲームの流れ

開始

全員 25枚のチップを用意
全員1チップ払う.参加費

第1ディールをプレイ
敗者と失格者は1チップ払う

第2ディールをプレイ
敗者と失格者は2チップ払う

第3ディールをプレイ
敗者と失格者は3チップ払う

子供の時間」

第4ディールをプレイ
敗者と失格者は抜ける

第...ディールをプレイ
敗者と失格者は抜ける

最後の一人になるまでプレイ
勝者がチップ総取り

大人の時間」

誰かのチップが
0になった時点で終了

チップの扱い

チップを賭けてこそそのCUCCO！

- 初めに全員にチップを25枚ずつ配布
- 全員がチップを1枚払う
 - 誰かにチップを払うということではなく、場 (ポットという) にチップをためて、勝者が総取りする
- 初めの3ディールは、ディールごとの敗者と、特殊カードによる失格者が、ディール数と同じ数のチップを払う
 - 第3ディールだったら3枚のチップをポットに払う
- 第4ディール以降は、負けても失格してもチップは払わないが、それ以降のディールには参加できない。
- 最後の一人になるまでディールを繰り返し、最後の一人がたまったチップを総取り。これで1セット終了
- 25チップ全てを失った人が出た時点で、ゲーム終了

戦略と面白さ

- カード交換の履歴とそこから導かれる意味を考える。
 - なぜ交換したのか？
 - このゲームでは最下位にならないといけないわけだから...
- 相手の顔色を伺う.失格にならないか？
- すでに出たカードを覚える
- 猫カードが面白さを引き立てている

- チップがないと面白さが激減 .

補足 :こんなとき？

- 2人とも同じもっとも弱いカードなら二人とも負け
- 人間カード持ちに道化カード持ちが交換を持ちかけたら ,道化カード持ちが失格

用語

- 「チェンジ」 / 「ノーチェンジ」ゲームの基本
- 「ニャー」： 猫カード
- 「パス」： 馬 ,家カード
- 「ウク」： ククカード
- 「失格」： 人間 ,道化カード

- セット： 誰か最後の一人になるまでのゲーム
- ディール： 一度の勝負のこと
- 子供の時間 第1,2,3ディール
- 大人の時間 第4ディール以降