

# Prime number 素数大富豪

Lv.0



【目次】 ゲーム中分からないことがあったら「8. Q&A」か、関連しそうな項目をみてネ！

1. 内容物	.....	1	6. 特殊カードの説明	.....	12
2. ゲーム概要	.....	2	7. 数字カードのパーツ説明	..	15
3. ゲームの準備	.....	2	8. Q&A (ルールの補足)	.....	17
4. ゲームの流れ	.....	4	9. ゲームのコツ	.....	18
5. 終了条件	.....	12	10. おわりに	.....	19

## 1. 内容物

### (1) 数字カード：45枚

・16種類 (各カードの枚数は種類によって異なります)



### (2) 特殊カード：9枚

・4種類



3枚



各2枚

### (3) ヒントカード：10枚

・4種類



各3枚



1枚

カードの中には **基本ルールでは使用しないもの** もあります。  
初期状態では分けて封入しているので混ざらないようにして下さい。  
どのカードを使うかは「3. ゲームの準備」で詳しく説明します。

## (4) 素数判定表

出した数が素数かどうかを判定するための表です。

## (5) 簡易説明書

ゲームを遊べるようになるための最低限の説明が記載されています。

正確ではないので細かい部分は詳細説明書（この冊子）で確認してください。

## (6) 詳細説明書

この冊子のことです。

## 2. ゲーム概要（この説明は分かり易さを重視するために、不正確な部分もあります）

各プレイヤーに **10枚のカード** が手札として配られます。

いずれかのプレイヤーをスタートプレイヤーとし、**時計回りに** 手番を行います。

手番中は **ルールに従って1～3枚のカードをプレイ** \*1 し数を作ります。

このとき作った数が「素数 \*2」となるようにプレイしてください。

（カードをプレイ出来ない（又はプレイしたくない）場合はパスを選択します）

\*1 プレイ：手札からカードを場に出すことです。今後良く使う表現なので覚えて下さい

\*2 素数：ゲーム名「素数」大富豪たる所以です。詳細は P04 の説明をご覧ください

カードをプレイしたプレイヤー以外の **全員がパスしたら** 場のカードは流れ、最後にカードをプレイしたプレイヤーが **次のスタートプレイヤーになります**。

こうして手番を順番に行うことで手札を減らしていき、**最初に手札をなくした（手札が0枚になった）プレイヤーが勝利** となります。

## 3. ゲームの準備

### 3-1. 山札の準備

4種類のヒントカード（計10枚）を取り出します。各3枚ずつあるカードはゲーム中役に立つヒントが書かれているので、ゲームに慣れていない間は各プレイヤーに1枚ずつ配って見れるようにしておいてください。

残り1枚は数学に関するトリビアなので興味がある方だけ見てください（笑）



各3枚

各プレイヤーに1枚配る



1枚

興味がある人が見る

全員がゲームに慣れていて不要な場合は箱に戻してください。

## 【通常ルール】

以下4種のカードを箱に戻した後、カードをよく混ぜ山札を作ります。



各カード2枚ずつ  
入っているので、  
4種×2枚の  
合計8枚を箱に戻す

数字カード1種  
数字「0」のカード

特殊カード3種  
「5・9」「4・6・8」「SKIPカード」

## 【上級ルール】

通常ルールで箱に戻したカードのうち好きなカードを追加してください。  
一部だけでも全部でも（！）構いません。  
（ただし、SKIPカードは3人プレイの場合のみ追加可能です）  
その後カードをよく混ぜ、山札を作ります。

### 3-2. スタートプレイヤーの決定・カードを配る

じゃんけんなど適切な方法でスタートプレイヤーを決めます。  
ここでスタートプレイヤーになったプレイヤーは山札をよく混ぜ、  
**各プレイヤーに10枚ずつ**カードを配ります。

### 3-3. 素数判定方法の準備（3種類）

以下3種の中から、状況にあわせて選択してください。

1. プレイヤー以外の人に「素数判定員\*1」となってもらう **オススメ**
2. スマホの素数判定アプリなど、外部のツールを使う
3. プレイヤー自身が付属の「素数判定表」を見てチェックする

1. 素数判定員の人に「素数判定表」を持って横に座ってもらいましょう。  
（素数判定表を見ながら「素数かなー、どうかかなー？」とニヤニヤしているのも楽しいのです）

2. 素数判定のアプリをインストールしてください。

Androidの方は「**素数大富豪ディラー**」というアプリが  
オススメです！（右にあるQRコードからダウンロード出来ます）

※本作とアプリは無関係なので、ゲームの問い合わせなどを  
アプリの制作者様にしないようお願い致します。

3. 「素数判定表」を脇に置いておいてください。

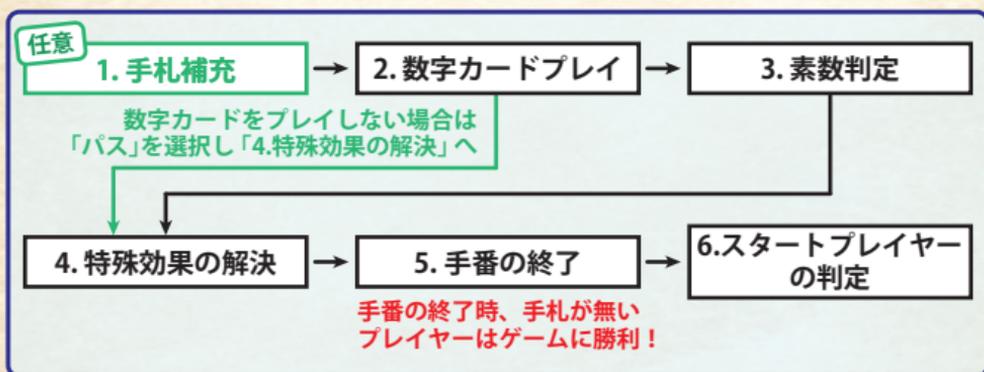
このとき、プレイヤーから簡単には見えないようにしてください。



**これでゲームの準備は完了です！**

## 4. ゲームの流れ・ルール詳細

ゲームは下図のように1.～6.の行動を繰り返すことで進んでいきます。  
「5.手番の終了」で手札が無いプレイヤーがゲームに勝利します！



### 4-1. 手札補充 (任意 \*1)

プレイヤーは山札からカードを1枚引いて手札に加えることができます。  
この行動は **1回の手番中、1度しか行えません。**

(\*1 任意：この行動を行うか行わないかをプレイヤーが選択できる、という意味です)

### 4-2. 数字カードプレイ

手札から1～3枚のカードをプレイし、「ひとつの数」を作ります。  
この「ひとつの数」が「素数 \*2)になるようにプレイしましょう。

(\*2 素数：「1と自分以外で割り切れない数」のことです。下の枠内を参照ください)

プレイ時の条件は、「初めて場にカードをプレイする場合」か、「既にカードがプレイされている場合」かによって異なります。

### 【素数ってなに？】

素数とは「**1と自分以外で割り切れない数のこと**」です。

例えば「5」は1では割りきれませんが、「2」「3」「4」では割り切れず、自分つまり「5」で割り切れるので素数ということです。

一方、「4」は2（自分以外の数）で割り切れるので素数ではありません。

プレイした数が素数かどうか分からないよ！という方もご安心ください。  
分かる人のほうが少ないです（笑）

## 【初めて場にカードをプレイする場合】

初めて場にカードをプレイする場合は1～3枚いずれの枚数をプレイするか選ぶことができます。3枚プレイの場合は条件があるので注意してください。

### 【1枚のカードで数を作る場合】

プレイした数字カードの数字がそのまま、プレイした数になります

### 【2枚のカードで数を作る場合】

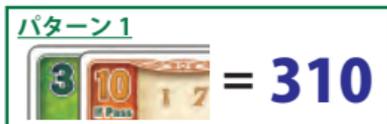
数字カードを並べて「ひとつの数」をつくります。

例えば「3」「10」の2枚をプレイする場合、2種のパターンがあります

**パターン1：「310」（3を1枚目、10を2枚目として出した場合）**

**パターン2：「103」（10を1枚目、3を2枚目として出した場合）**

この場合、310は素数ではないので、103として出しましょう。



### 【3枚のカードで数を作る場合】

3枚のカードをプレイするには2つの条件があります。

数の作り方は2枚プレイのときと同じです。

**条件1：すべてのカードが1ケタの数字カードである（1～9）**

**条件2：3枚出し可能アイコン（)を持つカードが1枚以上含まれている**

例：「3」「7」「9（アイコンあり）」の3枚で「379」としてプレイ。

## 【既にカードがプレイされている場合】

次の手番以降にプレイする場合は

以下の2つの条件に従ってカードをプレイします。

**条件1：初めて場にプレイされた枚数と同じ枚数**

**条件2：最後に出されている数よりも大きい数**

カードプレイの方法（1～3枚のカードで数を作る方法）は上記で説明した「初めて場にカードをプレイする場合」と同じです。

## 【カードをプレイ出来ない、またはしたくない場合】

最後に出されている数よりも大きい数が出せない場合や、その後の戦略上カードをプレイしたくない場合は「パス」を選択出来ます。

この場合は次に移行するのは「3. 素数判定」ではなく「4. 特殊効果の解決」となることに注意してください。

### ※パスに関する補足※

- ・パスの回数に制限はありません
- ・パスは「2. 数字カードのプレイ」という行動に対してのみ行われます。言い換えるとパスをしても、他の行動（「1. 手札補充」など）に関する処理は行われるということです。

## 4-3. 素数判定

プレイされた数が素数であるかを判定します。

「3-3. 素数判定方法の準備」で用意した判定方法で判定してください。

素数判定の結果によって以下の処理を行います。

### A. プレイした数が素数だった場合

次の「4. 特殊効果の解決」へと移行します。

### B. プレイした数が素数ではなかった場合

プレイしたカードを **全て手札に戻し**、パスをしたものとみなします。その後「4. 特殊効果の解決」へと移行します。

言い換えると「素数じゃなかったから別のカードをプレイしなおす」というのは出来ない、ということです。

(補足：カードを手札に戻す以外のペナルティはありません。山札からカードを引くというようなペナルティがあると勘違いされる方が多いため、誤解が生じないための補足です)

ゲームに慣れないうちは  
プレイしたい数が素数かどうか  
悩みすぎず「エイヤー」と出しちゃおう  
素数じゃない数を出しても  
手札に戻ってくるだけだからネ！

むしろ、知らない素数との出逢いを  
楽しんで欲しいな♪



【数字カードプレイの例】 (A B 2人プレイの場合)

Aさんがスタートプレイヤーです。Aさんのプレイ時、場にカードは無く「初めて場にカードをプレイする場合」に該当するため1～3枚のうち何枚のカードをプレイするかを選ぶことができます。

Aさんは「3」「5」のカード2枚を「53」としてプレイすることを選びました。「53」は素数なので、素数判定で手札に戻ることはなく、手番を終了しました。

Bさんの手番です。既にAさんが2枚のカードをプレイしているので

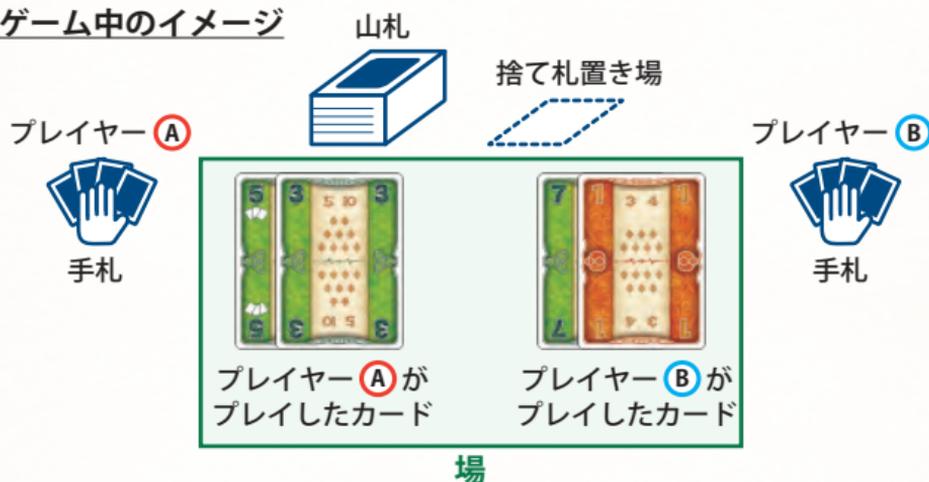
Bさんも2枚のカードをプレイをしなくてはなりません。

更に53より大きい数である必要があります。Bさんは「1」「7」のカード2枚を「71」としてプレイし手番を終了しました。

Aさんの手番です。Aさんは今の手札では71よりも大きい素数をプレイ出来ないと思ったので「1.手札補充」で山札からカードを1枚引きました。良いカードが引けなかったので状況は変わらず、パスを選択しAさんは手番を終了しました。

※上記例はあくまで「1.手札補充」「2.数字カードプレイ」「3.素数判定」に関する例なので、その他の処理については省略しています。

ゲーム中のイメージ



## 4-4. 特殊効果の解決

数字カードの「10」「12」をプレイしていた場合、カードごとの特殊効果を解決します。

### ドロー2 (数字カード「10」の効果)

このカードが最後にプレイされている状態でパスをしたプレイヤーは山札から2枚カードを引かなければなりません。



(補足) 「ドロー」の意味：英語で Draw と書き「カードを引く」という意味を示します。ドロー2で「カードを2枚引く」という意味になります。そのまんまですね (笑)

### 【分かりにくい状況の補足】

- ・「3. 素数判定」で素数ではない数を出した場合もパスと同じ扱いなのでドロー2の効果は発動します。
- ・3人プレイの際「ドロー2」をプレイした以外のプレイヤーが2人ともパスした場合、2人とも「ドロー2」効果の影響を受けます。
- ・「ドロー2」がプレイされた後、更に「ドロー2」をプレイしたとしても効果は重複しません。(2枚+2枚 = 4枚ドローにはならないということです)

### 【「ドロー2」の例】 (A B C 3人プレイの場合)

- Aさんが「10」「1」の2枚を「101」としてプレイしました。「10」の数字カードがプレイされたので「ドロー2」の効果が発動します。
- Bさんの手番です。● Bさんは「5」「11」を「511」としてプレイしました。「3. 素数判定」を行ったところ「511」は素数ではありませんでした。「511」は「7」で割り切れちゃいます
- Bさんはさきほどプレイした「5」「11」のカードを手札に戻します。この場合パスしたものとみなすので、「ドロー2」の効果が発動します。
- Bさんは山札からカードを2枚引き、手番を終了します。
- Cさんの手番です。● Cさんは手札が1枚しかなかったのでこのままでは2枚プレイをすることが出来ません。「1. 手札補充」を行いカードを1枚引きましたが「101」より大きい数を作れなかったので「パス」しました。
- Cさんも山札からカードを2枚引き、手番を終了します。

## ストップ (数字カード「12」の効果)

このカードをプレイし、かつプレイされた数が素数であった場合、効果が発動します。

プレイしたプレイヤーの手番が終了した時点で場にプレイされているカードを捨て札とし、そのプレイヤーが次のスタートプレイヤーとなります。

スタートプレイヤーが新しく決まった際の詳しい処理についてはP10にある「6. スタートプレイヤーの判定」を参照してください。



言い換えると、「12」使って素数を作ることが出来れば  
数の大きさや、他プレイヤーの行動に関係なく  
スタートプレイヤーになれる からお得だよ！ということですよ

### 【「ストップ」の例】 (A B C 3人プレイの場合)

Aさんが「7」「9」の2枚を「97」としてプレイし、手番を終了しました。

Bさんの手番です。Bさんは「7」「12」の2枚を「127」としてプレイしました。「12」の数字カードがプレイされたので「ストップ」の効果が発動します。Bさんが手番を終了しました。

通常通りであれば次はCさんの手番ですが、Bさんの手番で「ストップ」がプレイされているので異なります。CさんAさんの手番ではなくBさんが新しいスタートプレイヤーとしてもう一度手番を行います。

場にプレイされていた「97(数字カード9と7)」「127(数字カード12と7)」を捨て札として脇によけ、Bさんが新しく1~3枚のうち好きな枚数でカードをプレイします。

## 4-5. 手番の終了

手番を終了します。次項目である「6. スタートプレイヤーの判定」のあと時計回りで次プレイヤーの手番になります。

この時点で**手札が無いプレイヤーはゲームに勝利**します。

## 4-6. スタートプレイヤーの判定

次プレイヤーの手番になる前、場に最後にプレイされたカード\*1を確認します。最後にプレイされたカードが次手番のプレイヤーのものであった場合次手番のプレイヤーが新しいスタートプレイヤーとなり手番を開始します。このときこれまで場のプレイされているカードは全て捨て札となります。

\*1 最後にプレイされたカード = 「場にプレイされている一番大きい数」です  
新しいスタートプレイヤーは手番中の「2. 数字カードプレイ」においてP05にある「初めて場にカードを出す場合」が適用されるので1~3枚のいずれか好きな枚数でプレイすることが出来ます。

### プレイヤー目線で言い換えると…

1. 自分がプレイしたカードに対して  
↓
2. 他プレイヤー全員がパスをして自分の手番がまわってきたら  
↓
3. 場にあるカードを全て捨て札にして、自分が新しいスタートプレイヤーになり新しく1~3枚の好きな枚数でカードをプレイできるようになる。

ということです!

### 【全体を通したプレイの例①】 (A B C 3人プレイの場合)

Aさんがスタートプレイヤーです。3枚のカードをプレイすることを選択し「3」「9」「7」を「397」としてプレイしました。(「9」のカードに  あり)

Bさんは3枚プレイが必要。「8」「6」「3」を「863」としてプレイしました。

Cさん Aさんとも「863」より大きい素数をプレイできなかったのでパスを選択しました。Aさんの手番終了時、場にプレイされているカードは「863」です。これは次の手番プレイヤーであるBさんがプレイしたカードなので、「6. スタートプレイヤーの判定」の条件を満たしています。

場に出ているカードを全て捨て札とし、

Bさんを新しいスタートプレイヤーとしてゲームを続けます。

## 【全体を通したプレイの例②】（A B C 3人プレイの場合）

Aさんがスタートプレイヤー。2枚のカードをプレイすることを選択し「5」「9」を「59」としてプレイしました。

Bさんは今の手札では「59」よりも大きい素数をプレイ出来ないと思ったので「1.手札補充」で山札からカードを1枚引きました。良いカードが引けなかったので状況は変わらず、パスを選択し

Bさんは手番を終了しました。

Cさんは「3」「13」を「313」としてプレイしました。

Aさんは今の手札では「313」よりも大きい素数をプレイ出来ないと思いカードを引いてもより大きい数をプレイすることは難しいと考えました。そのため、カードを引かずパスを選択し手番を終了しました。

さきほどパスをしたBさんは、もう一度山札からカードを1枚引きました。ラッキー！良いカードが引けたため、「9」「11」を「911」としてプレイすることが出来ました！！

Cさん Aさんも「911」より大きい素数をプレイすることが出来ずパスをしました。Bさんが新しいスタートプレイヤーになります。

## 「1.手札補充」はとっても大事!

例でも何度か書いていますが、「1.手札補充」はとっても大事な行動です。

ゲームの目的が手札を減らすことなので、「手札の枚数が増える = 悪いこと」と感じてしまうかもしれません。

でも実はカードを引いたほうが良い場合も多いのです。例えばカードを1枚引くことで、2枚出しすることが出来れば正味1枚カードが減る訳です。

じゃあ具体的にどういうときに手札補充をしたほうがいいかというと…こればかりは手札の内容によるとしかいえません。

慣れないうちはオレンジのカード(素数ではないカード)が多ければ手札補充してみる、ぐらいの軽い気持ちで試してみてください。

## 5. 終了条件

1回のゲームはいずれかのプレイヤーの手札が無くなった時点で終了します。最初に2回のゲームに勝利したプレイヤーを全体の勝利者とします。

※ 上記条件はあくまで目安なので、一緒に遊ぶ人と事前に話しあって終了条件は好きに変更して色々と試して遊んでください。

## 6. 特殊カードの説明

本作には4種類の特殊カード（青色のカード）があります。最初に説明する「**Dカード**」以外は**上級ルール用のカード**なので初めて遊ぶ場合は使わずに箱に戻しておいてください。

### 6-1. 「Dカード」

#### 【プレイするタイミング】

このカードは「1. 手札補充」のタイミングで**山札からカードを1枚引く代わりに**プレイします。プレイした「Dカード」は即座に捨て札になります。

#### 【カード効果】

山札からカードを2枚引き手札に加えます。その後、手札から1枚カードを捨てます。



#### Dカードをうまく使うコツ

- ・手札に残っていると手札を無くせないなので、早めにプレイしましょう。
- ・捨てるカードは今の手札で素数を作りづらい数字カードにしましょう。状況によっては特殊効果をもつ「10」「12」であっても思い切って捨ててしまうほうが良いかもしれません。

#### 【分かりにくい状況の補足】

- ・1枚捨てるカードは山札から引いた2枚だけでなく、**手札も含めてどのカードを捨てるかを選択出来ます。**
- ・「山札からカードを1枚引く代わりに」プレイするカードなので、このカードを使った手番中は山札からカードを引くことは出来ません。理由は、「Dカード」プレイのために「山札からカードを1枚引く」という一度の手番に1回しか出来ない行動を使い切ってしまうからです。
- ・同じ理由で「Dカード」を**1度の手番中に2回プレイすることは出来ません**

## 6-2. 複数数字カード（「5・9カード」・「4・6・8カード」） 上級ルール用

### 【プレイするタイミング】

このカードは「2. 数字カードプレイ」のタイミングで数字カードと同じようにプレイします。

使ったカードは数字カードと同じように場に残ります。

### 【カード効果】

カードにかかっている数字のいずれかとしてプレイできます。カードをプレイする際に「5として使います」というように宣言してください。



### オプションルール（このカードに慣れるまで採用してみてください）

「複数数字カード」は選択肢が多いため、プレイする時に悩みすぎてしまうことが多いカードです。慣れないうちは「3枚プレイの際はプレイ出来ない」というオプションルールで遊んでみてください。

---

## 6-3. SKIP カード 3人プレイ専用 上級ルール用

### 【プレイするタイミング】

このカードは「2. 数字カードプレイ」のタイミングでプレイします。通常のルールとは異なり最後にプレイされている数の大きさやプレイ枚数に関係なくプレイ出来ます。

プレイした「SKIP カード」は即座に捨て札になります。

### 【カード効果】

即座に自分の手番を終了します。（「3. 素数判定」以降を行わないということ）その後、次プレイヤーの手番を飛ばし（SKIPし）、次の次のプレイヤーの手番へと移行します。

### 【プレイの制限】

このカードを最後の1枚として手札に残すことは出来ません。もし最後の1枚として残ってしまった場合は「1. 手札補充」を行い、他のカードを残すようにしてください。

言い換えると、SKIP カードを最後にプレイして上がる（ゲームに勝利する）ことは出来ないということです。

### 【SKIP カードで回ってきた手番に関する例外ルール】

最後にプレイされているカードが自分のカードであっても場は流れません。SKIPカードをプレイしたプレイヤーの「6. スタートプレイヤーの判定」が行われていないためです。



### 【分かりにくい状況の補足】

- SKIPカードをプレイしたプレイヤーは即座に手番が終了するので、「ドロ-2」の効果を受けません。
- 同じように次手番のプレイヤーも手番自体が飛ばされるので「ドロ-2」の効果は受けません。
- 「6. スタートプレイヤーの判定」が無いことにより、いつもとは違う状況になることがあります。

### 【具体例】

- ①さんが「ドロ-2」をプレイし、②さんが「SKIPカード」をプレイ。
- ②さんは手番を即座に終了し、③さんも手番が飛ばされます。
- ①さんは自分がプレイした「ドロ-2」が場にある状態で手番が回ってくる、という特殊な状況になることがあります。

このとき①さんがパスをした場合、「ドロ-2」の効果を受けます。その後、②さん③さんもパスをした場合は両者とも「ドロ-2」の効果を受け、①さんが新しいスタートプレイヤーになります。

## 番外編：数字カード「0」 ⇒ 上級ルール用の数字カード

上級ルールでのみ使うことがある数字カードです。  
通常の数字カードと同じように扱いますが一部わかりづらい部分があるので補足します。



### 【分かりにくい状況の補足】

- 0を一番上の桁につけることは出来ません。「0」「2」の2枚で「02」=「2」というのはダメということです。
- つまり、「0」は「3枚プレイでしかプレイ出来ない」ということです。

## 7. 数字カードのパーツ説明

各数字カードにはゲーム中に役立つ情報が記載されています。



### 【カード枚数】

この数字のカードが全部で何枚あるかを示します。  
(この場合、数字の「3」は5枚あるということです)

	..... 1枚		..... 4枚
	..... 2枚		..... 5枚
	..... 3枚		

### 【2枚プレイ時の組み合わせヒント】

この数字カードと組み合わせて **素数** を作る **ことが出来る別の数字カードの一部** を示しています。この場合は「3」の数字カードと「5」もしくは「10」の数字カードで素数を作れるという意味です。

ただし1枚目・2枚目のそれぞれどちらにすれば良いのかまでは分かりません  
そこから先はプレイヤー自身で考えてみてください！

記載されている **ヒントは同じ数字でもカードごとに異なります**。

同じ数字カードを持っている場合は、それぞれのカードに記載されている  
ヒントを見てどの数字と組み合わせてプレイするかを考えてみてください。

### 【2枚プレイ時、素数になる組み合わせ数】

上に書かれているヒント以外に、2枚プレイ時この数字が素数を作ることが  
出来る数字カードの組み合わせ数を示しています。

この場合は **◆** が9個なので、他に9個の組み合わせがあるということです。  
(「5」「10」とあわせると合計11個)

### 【カード情報の活用例①：組み合わせヒント】

**Ⓐ**さんは「3」の数字カードをプレイしようとしてしました。

カードのヒントには「5」「10」と書かれています。

つまり「3」と「5」では「35」または「53」のいずれかが素数。

「3」と「10」では「310」または「103」のいずれかが素数ということです。

**Ⓐ**さんは手札に「5」のカードを持っていたので「53」をプレイしました。

「35」は5が一桁目にあるため、5で割り切れると思ったからです。

## ・数字カード「17」「19」のヒント記載について

数字カード「17」「19」のヒント表記は他のカードと異なり、2枚プレイ時の組み合わせヒントが **全種類記載** されています。うまく活用してください。

## ・数字カード左右の色について

その数字を1枚プレイした場合の数が素数かどうかを示しています。



緑色のカード

⇒ 素数



オレンジ色のカード

⇒ 素数ではない

### 【カード情報の活用例②：組み合わせ数（◆の数のこと）】

Ⓐさんは「3」の数字カードをプレイしようとしたのですが、ヒントに書いてある数字を手札に持っていませんでした。

手札にあるカードのうち、「7」のカードは組み合わせ数が9個と多かったので、「3」と「7」で素数が作れないかを考えました。あまり自信はありませんでしたが、「73」としてプレイしたところ見事素数だったので、素数判定をクリアすることが出来ました！

## 8. Q&A (分かりにくいルールの補足など)

Q1: パスをした場合は手札補充は出来ないの？

A1: いいえ、パスをしても手札補充は出来ます。パスをした場合に省略されるのは手番全体ではなく「2. 数字カードプレイ」「3. 素数判定」だけです。

Q2: スタートプレイヤーとして手番が回ってきたけど、今の手札では素数が出せそうにないから数字カードをプレイしないでパスしたいんだけど可能？

A2: はい、可能です。その場合は次手番のプレイヤーが「初めて場にカードをプレイする場合」に該当するので、1~3枚の好きな枚数のカードをプレイすることになります。

Q3: 山札からカードを引きたい(引かなくてはならない)時に、山札がなくなったらどうするの？

A3: その時点で捨て札となっているカードをよく混ぜ、新しく山札としてください。

Q4: 2ケタの数字2枚プレイすることで、4ケタの数を出すことは出来るの？

A4: はい、可能です。すこし蛇足になりますが、4ケタの数が最大の数字になります。(3枚プレイでは2ケタの数字カードをプレイ出来ないため)

Q5: 山札からカードを引いた際に、引いたカードを使わず、元々手札にあったカードのみをプレイすることは出来ますか？

A5: はい、可能です。

Q6: 山札からカードを引いた際に、カードをプレイせずにパスすることは出来ますか。

A6: はい、可能です。

Q7: 手札に上限枚数はあるの？

A7: ルール上はありませんが、極端なプレイをする人が居る場合は13枚としてください。手札が上限枚数の場合は山札から引くことが出来ません。ドロウ2の効果でも同様です。

Q8: ゲーム中に捨て札は見ても良いの？

A8: 一番上のカードは表向きなので見ても良いですが、それ以外のカードはダメです。重ねて山札の脇に置いて2枚目以降は見えないようにしてください。(正確なルールでは見てはいけませんが、遊ぶときはゆるく遊んでもらって結構です)

Q9: Dカードをプレイして、カードを引いている最中に山札がなくなったらどうするの？

A9: 前提として「Q3」にあるように、山札が無くなったら捨て札を新しい山札とします。Dカードはプレイされた瞬間に捨て札となるので、プレイされたDカード自身も新しい山札に加えられます。そして引き足りなかったカードを新しい山札から引きます。

Q10: スタートプレイヤーが最初にSKIPカードを出した場合どうなるの？

A10: まず、手番が次の次のプレイヤーに移ります。SKIPカードは即座に捨て札になり場に残らないので、「初めて場にカードをプレイする場合」に該当することになります。次の次のプレイヤーは1~3枚のカードを選んで出すことになります。

## 9. ゲームのコツ ※ネタバレ注意※ コツを自分で見つけたい人は読まないでね!

### ① 最初に意識したいこと

#### 1. オレンジ色の数字カードには要注意!

オレンジ色のカードは素数を作りにくいので、オレンジ色のカードばかり残すとゲーム後半でカードをプレイしづらくなってしまいます。

#### 2. 最後にプレイするカードをあらかじめ考えよう

手札を無くすためには最後にカードをプレイしなくてははいけません。

素数で、なおかつ大きい数字をプレイできるように最後の手札を調整しましょう。

言い換えると、ゲーム前半で大きな素数を出しすぎちゃうと

ゲーム後半でカードがプレイ出来なくて困っちゃうから気をつけてね、ということです。

#### 3. 自信が無いときはヒントをうまく活用しよう!

手札で組み合わせる素数を作る自信がないときは、カード中央に書いてある◆マーク「素数になる組み合わせ数」が多い数字カード同士を組み合わせるプレイをしてみましょう。

プレイした数が素数じゃないこともあるかもしれないけど、

とりあえずエイヤーっと出してみちゃえばいいんです(笑)

#### 4. 「10」「12」と一緒にプレイできるカードを覚えちゃおう

ヒントカードと一緒にプレイできるカードが書いてあるから、最初はそっちも参考にしな

#### 5. 「Dカード」を引いたら早めにプレイしちゃおう

「Dカード」は手札の枚数は増えずに\*、不要なカードも捨てられるとっても便利なカード。

手札が多いうちに使ったほうが、引いたカードと組み合わせられるカードも多くてオススメ

\*2枚引いて1枚捨てるから1枚増える気がするけど、Dカード自身を使って1枚減っているの  
合計2枚減っていて、正味の枚数は増えないということ。

---

### ② より高みを目指すプレイヤー向け

#### 6. プレイしやすい自分だけの「お気に入りの素数」を覚えちゃおう

遊んでいるうちに目撃した素数から、お気に入りの素数を覚えちゃいましょう。

特に2枚プレイで使いやすい素数はとても実用的です。(「911」「1213」など)

#### 7. 手札を配られた時点で、ある程度プレイの計画を立てよう

数字ごとに1枚プレイ、2枚プレイ、3枚プレイ、それぞれで使いやすさが異なります。

手札を見て「今回はこの組み合わせで2枚プレイでプレイしよう」など

あらかじめ考えておくと、方針が立てられるのでうまくプレイできるようになります。

#### 8. 3枚プレイをうまく活用しよう

大きい数字カードは強いカードですが、3枚プレイではプレイ出来ないという

デメリットもあります。相手プレイヤーがどういうプレイをしてきたかによって

手札のカードを予想すれば3枚プレイで相手を出し抜けるかもしれません。

#### 9. 相手の手札枚数も意識しよう

スタートプレイヤーになれたら、相手プレイヤーがプレイしにくいカード枚数を

意識してプレイするのも一つの選択肢です。例えば相手プレイヤーが残り手札1枚の場合

3枚プレイすれば相手は絶対に勝利できません。(2枚プレイの場合は手札補充して、

山札から引いたカードの運良いと上られる可能性があります)

## 10. 終わりに

### 【本作出版の経緯】

本作「素数大富豪 Lv.0」には実はオリジナル版があります。「素数大富豪」というトランプゲームで、数学者でもある関 真一朗さんが考案したものです。とあるイベントでオリジナル版を遊ばせて頂いた際にこのゲーム面白いなあ、けどちょっと遊ぶハードルが高いし、トランプじゃなくてオリジナルデッキで遊びたいなあ。と思ったのがきっかけです。

Lv.0 では手軽に遊べるよう、オリジナル版には存在するいくつかのルールを断腸の思いで省略しました。

(合成数出し、グロタンカット、ラマヌジャン革命… etc.)

もし本作「素数大富豪 Lv.0」を遊んでオリジナル版の「素数大富豪」に興味を持っていただけたのなら、是非とも一度遊んでみて欲しいです！

### 【中の人からのお願い】

本作を遊ぶにあたってゲームに慣れている方に一つだけお願いがあります。何かのゲームを初めて遊ばれるほかの方に対して、「この状況なら〇〇がベストだ！」というように指示することは出来るだけ避けて頂けないでしょうか。

ゲーム中に「自分で気付く」ことが、ゲームにおける「楽しさ」の大きな部分を占めていると個人的には考えているからです。

(もちろんゲームの楽しみかたは人それぞれなのですが…)

自分でゲームを作りたいなあって思えるほどゲームのことを好きになったのは周りの一緒に遊んでくれる方々の影響が大きかったと感じているのです。

最後になりましたが、このような素晴らしいゲームをアレンジする機会をいただけたことを感謝いたします。皆様の良きゲームライフを願って。

# Good Luck and Have Fun!!

2018年11月発行（第1版）

2019年05月発行（第2版）

## 【スペシャルサンクス】

テストプレイに付き合ってくくださった全てのプレイヤー  
無二得、なごみん、Rustycan、Wangli

そして何より、本作を遊んでくれる全てのプレイヤー達！

オリジナルゲームデザイン（Original Game Designer）：関 真一朗

アレンジ版デザイン（Arrange Designer）：福夕郎

イラストレーター（Illustrator）：ずけやまよしか

グラフィックデザイン（Graphic Design）：ナカヤマ臯月

説明書の訂正や分かり辛いルールの補足など、  
下記WEBにてフォローしています。

お手数ですが、遊ぶ前に一度ご覧頂けますと幸いです。

その他、疑問点やご意見・ご感想もお待ちしております！

Website：http://fukuroudou.info

Twitter：@Fukuroudou\_8

