

こそだ かした ようげーむいちらん
子育てぽけっと貸出し用ゲーム一覧

す て い っ き ー にんよう
200 スティッキー (2~4人用)



すべてのスティックを束にしてよく混ぜます。
 束を立てるようにテーブルの上に置いて、上からリングを通します。
 順番にサイコロを振り、出た目の色と同じ色のスティックを1本抜き取ります。
 抜き終わったら、サイコロを次の人に渡しスティックの束が崩れたら、そこでゲーム終了です。
 また、スティックが残り3本になったらゲーム終了です。

200

こえ にんよう
201 声をひそめて (2~4人用)

2つのサイコロを同時に振ります。
 出た目の色を、入口と出口としてゆっくりお城の壁の穴に木製のスティックを通しましょう。プレイヤー以外の方は、静かに様子を見守り、音に集中しましょう。
 音がしなければ侵入成功！スティックはそのままです。音がした場合は、スティックを自分の手元に戻します。手持ちのスティックがなくなるか、12本お城に通った時に1番少なかった人の勝ちです。



201

202



202 ごちそう畑 (2~4人用)

自分の好きな色のカタツムリを選び、かかしのカードを引いて、カードに書かれた場所に座ります。

カタツムリを自分の色の苗に向かって転がし入れます。自分の色の苗が倒れたら自分の持ち分に、他のプレイヤーの色の苗が倒れた場合はその色のプレイヤーの持ち分になります。

苗を8つ集めた時点で、そのプレイヤーの勝ちとなります。

203



203 いそいでさがそう (2~4人用)

4つのサイコロの各面には、絵カードに描かれた2種類絵を単純化したシンボルがプリントされています。

振られたサイコロが示すシンボルと同じ絵カードをすばやく見つけて取りましょう。

一番たくさんカードを集めた人が勝ちです。

同時に振るサイコロの個数を変えることで、難易度が調整でき、小さな子から大きな子まで楽しめます。



204 子やぎのかくれんぼ (2~4人用)

いろんなところに隠れた子やぎの数を覚えて当てるメモリーゲームです。

6つの皿に子やぎを5匹ずつ入れ、真ん中にオオカミを置いてスタート!

サイコロを振り、同じ色のお皿の中に子やぎが何匹いるか告げてから開けてみましょう。

正解なら子やぎを1匹もらえます。不正解なら

オオカミが自分のところにやってきます。2回

連続で間違えると子やぎを食べられてしまいます。

子やぎを7匹集めた人の勝ちです。



205 テンポかたつむり (2~6人用)

コースのスタートラインに同じ色のかたつむりを置きます。

6人以下の時も、6匹のかたつむりを置きます。

2つのサイコロを同時に振り、出た色のかたつ

むりを1ブロックずつ進めます。同じ色が出た

時は、そのかたつむりを2ブロック進めます。

先にかたつむりをゴールインさせた人から順に

勝ちです。

206 ぶたはとべるの？ (2~4人用)

山札にある動物の特徴を予想していくゲームです。めくった動物に「歯」があったら、「歯」の特徴カードの上に、自分の色のチップを置きます。1つの特徴カードの上には1枚しかチップを置けないので、早い者勝ちです。

みんなが予想し終えたら答え合わせです。正解の分だけコマを進めて、5ラウンドが終わった時点で、1番遠くまで進んでいる人の勝ちです。



207 階段のうえのおばけ (2~4人用)

プレイヤーは、サイコロを振って階段の一番上をめざします。

おばけの目が出たら、どれかの子どもにおばけをかぶせます。しっかり自分の色を覚えておきましょう。階段のおばけが2人以上でおばけの目が出た時は、好きなおばけ同士の場所を交換することができます。

ゴールした時に、おばけの下にいる子どもの色のプレイヤーが勝ちになります。



208 にわとりのおかけっこ (2~4人用)

たまご型のカードの上に乗ったニワトリを
時計回りに進めていきます。

真ん中のカードをめくる、神経衰弱の要素
もある、みんなで楽しめるボードゲームで
す。

前にいるニワトリを追い越して、しっぽを
もらいます。他のニワトリを追い越して、
全部のしっぽを取ろう！



209 ねことねずみの大レース (2~4人用)

ねずみが大好物のチーズを集めるゲームです。

サイコロを振ってねこの目が出たら要注意！レ
ースの始まりです。ねこに追いつかれたり、追
い抜かれたねずみは、ねこに捕まってしまう
す。

ねこから逃げたり、時には家に逃げ込んだりし
ながら、チーズを集めましょう。

一番たくさんのチーズを手に入れた人の勝ちで
す。



210

キャッチ・ミー (2~7人用)

ねこ役の人が、木のカップで逃げるねずみ

を捕まえるゲームです。サイコロを振って

「キャッチサイン」が出たら、ねずみは捕

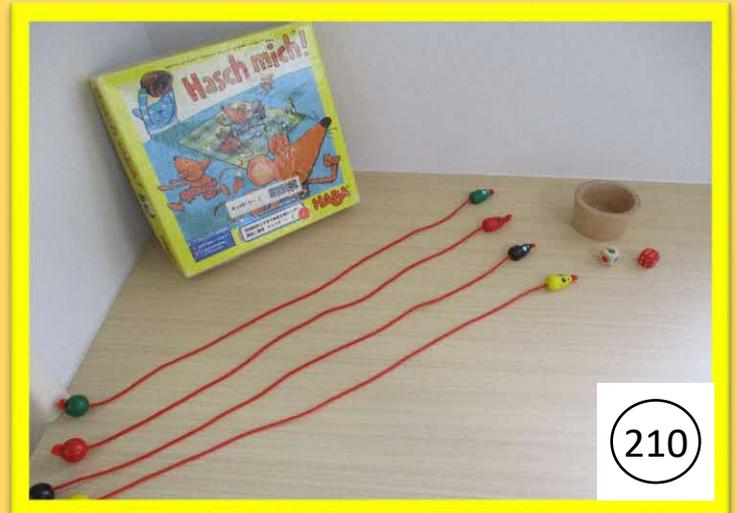
まらないように一斉に逃げましょう。

静かに待って…ねこが動いたらすばやく逃

げる。

シンプルですが、大人から子どもまで盛り

上がるゲームです。



210

211

クイップス (2~4人用)

可愛い絵のボード…穴がいっぱい！

その穴をチップで、埋めて絵を完成させるゲー

ムです。サイコロの目によって使えるチップの

数や色が変わるので、運が必要となってきます。

いち早く、絵を完成させた人の勝ちです。

211



212 色いろおふとん (2~4人用)

5人のおねむの妖精さんに、お布団をかけ

てあげるゲームです。色サイコロを振って

お布団をゲット！自分の手元にいる妖精さ

んにかけてあげることができます。

サイコロの黒い目が出たら、いたずらっ子

の妖精さんにお布団を取られてしまうので

要注意！

いち早く、自分の手元にいるすべての妖精

さんに、お布団をかけれたら勝ちです。



213 ことばカード (1~3人用)

+カードのめくり手1人

絵合わせをするゲームです。

カードを1枚ずつめくり、自分の持っているプレ

ートにそのカードの絵があるかどうかを探しま

す。慣れてくれば、カードの絵を見せずに言葉

で説明するなど、難しい応用もできます。

木製のカードにはっきりした色合いで、可愛い

絵が描かれており、見ているだけでも楽しめま

す。



214 キーナメモリー (2人～何人でも)

みんなのよく知っている神経衰弱です。

ですが…絵柄の種類はなんと30種類！

数が多いので意外と難しいです。子どもの

方が、記憶力は抜群かも！?

木製カードに、シンプルな絵柄がはっきり

した色合いで描かれており、小さな子にも

なじみやすいゲームです。



215 さわっちゃだめ (2～4人用)

裏返しにしたカードをめくって集めていくゲー

ムです。カードには安全なもの、おもちゃにし

ていいもの、笑顔の子どもが描かれています

…危険なもののカードが出たらアウト！カード

をもらうことはできません。

最後に一番多くのカードを集めた人の勝ちです。

楽しみながら、触ってはいけない危ないものを

学びましょう。



て で い め も り - にんよう
216 テディメモリー (2~4人用)

し しんけいすいじゃく
みんなのよく知っている神経衰弱です。

さいだい とくちょう かーど かわい
最大の特徴は、カードが可愛らしくまさ

んでできていること！

おお あつ かーど ちい こ
大きく厚みのあるカードで、小さな子にも

あつか
扱いやすくなっています。

こ ねんれい おう しんけいすいじゃくいがい
子どもの年齢に応じて、神経衰弱以外にも

あそ かた
いろいろな遊び方ができます。

ことば おぼ はじ こ あ る - る
言葉を覚え始めた子に合わせたルールもあ

はばひろ ねんれい たの
り、幅広い年齢で楽しめます。



216

わ に にんよう
217 ワニにのる？ (2~4人用)

どうぶつ わ に うえ つ あ
いろいろな動物たちをワニの上に積み上げてい

げ - む
くゲームです。

ゆびさき さい ころ うん つか て も どうぶつ
指先とサイコロの運を使って、手持ちの動物す

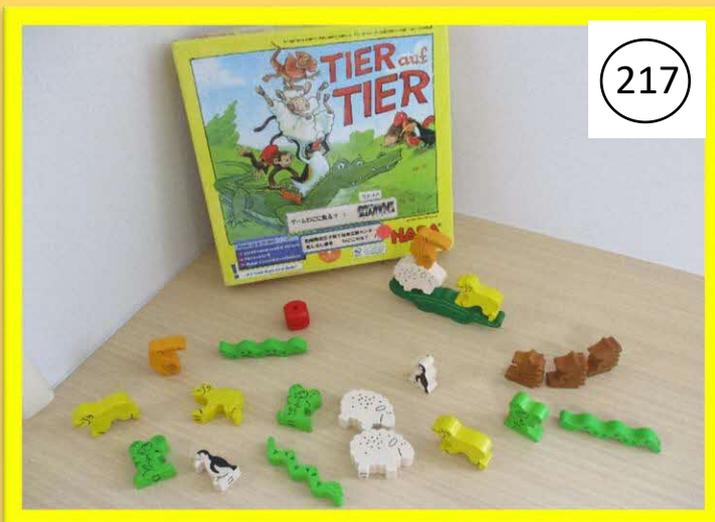
はや つ あ ひと か
べてをいち早く積み上げることでできた人の勝

ちです。

じょうきゅうしゃむ る - る にん
上級者向けのルールにしたり、1人でいくつの

どうぶつ つ あ ちょうせん くふうし
動物を積み上げられるか挑戦したりと、工夫次

だい さまざま あそ たの
第で、様々な遊びを楽しめます。



217

218 ^{こぶた}すずめコブタくん ^{にんよう}(2~7人用)

^{からふる}カラフルなコブタくんたちを^{こま}コマにしたス

^{ごろく}ゴロクです。^{とき}時にはお互いの^{せなか}背中に^と飛び乗

^{みち}りながら、^ふ道を増やし、^{まえ}前へと^{すす}進みます。

^{いちばんはじめ}一番初めに^{ゴール}した人の^{勝ち}勝ちですが、^{どう}どう

^じ時に^{なんにん}何人もが^{ゴール}することも!?

^るルールを^か変えれば、^{しょうにんずう}少人数から^{おおにんずう}大人数まで

^{たの}楽しく^{あそ}遊ぶことができます。



219 ^{ゲーム}はじめてのゲーム・^{かじゅえん}果樹園 ^{にんよう}(1~4人用)

^{こみち}小道カードの前に^{カラス}カラス、^{おなじ}同じ色の^{かじゅかー}果樹カードの上^にに果物を置いて^{スタート}スタートです。

^{サイコロ}サイコロを振って、^{出た色}出た色の果物を^{収穫}収穫しま

^すす。カラスの目が^{出たら}出たら、^{カラス}カラスを進めます。

^{みんなで}みんなで協力して^{カラスより先に}カラスより先に、^{果物}果物を全

^部部^{収穫}収穫しよう!



てんぼふいっしゅ にんよう
220 テンポフィッシュ (2~6人用)

さかな つ びと つか に つ
魚は釣り人に捕まらないように逃げて、釣

びと さかな つか すりりんぐ
り人は魚を捕まえようとする、スリリング

れ - すげ - む つ びとち - む さかなち
なレースゲームです。釣り人チーム、魚チ

- む わ さいころ め したが つ
ームに分かれてサイコロの目に従って、釣

びと さかな すす さかな つ びと
り人と魚を進めていきます。魚は釣り人よ

はや あんぜん うみ つ
りも早く安全な海へたどり着くことができ

るのでしょうか。



くらっく にんよう
221 クラック! (2~6人用)

しんぼる さいころ いろさいころ どうじ ふ
シンボルサイコロと色サイコロを同時に振り

ます。みんな同時にシンボルサイコロの示す

え いろさいころ しめ いろ か でいす
絵が、色サイコロの示す色で描かれたディス

く さが み と
クを探し、見つけたものをどんどん取ってい

きます。机上のディスクがなくなった時に、

あつ でいすく とう いちばんたか ひと か
集めたディスクの塔が一番高かった人の勝ち

です。



れ い ん ぼ - さ ら だ にんよう
222 レインボーサラダ (1~4人用)

か ら ふ る ぼ - る と ん ぐ せ っ と
カラフルなボールとトングのセットになっ

も つ た も の
ており、盛り付ければおいしそうな食べ物

に!?

こ はっそうりよく ふく
子どもの発想力が膨らみます。

げ - む あそ はばひろ ねんれい
ゲームとして遊ぶこともでき、幅広い年齢

たの
で楽しむことができます!



222

223

ば ら ん す た わ - にんよう
223 ASバランスタワー (2~4人用)

さいころ しめ ぶろっく ぬ うえ つ
サイコロの示したブロックを抜いては、上に積

あ げ - む
み上げるゲームです。

は ん ま - くわ あそ はば ひろ
ハンマーが加わり、遊びの幅が広がりました。

どみ の つ き あそ
もちろん、ドミノや積み木としても遊ぶことが
できます。



224 ^{れ い ん ぼ - す ね - く} レインボースネーク ^{にんよう} (2~5人用)

^{なが にじいろへびつくひとか}
なるべく長い虹色のへびを作った人が勝ち

^{あそへびあたまひとすく}
という遊びです。へびは頭が一つ、少なく

^{ひとなかいっぽんも}
とも一つのお腹と一本のしっぽを持ってい

なければなりません。

^{ふかーど}
伏せているカードがなくなるまで、めくっ

^{かーどしま}
て、カードがなくなったらお終いです。



225

225 ^{ば る - ん ず} バルーンズ ^{にんよう} (2~5人用)

^{まいふうせんかーどもじゅんぼんあくしょんか}
5枚の風船カードを持ち、順番にアクションカ

^{ーどひ}
ードを引きます。

^{ひわと}
引いたときに、「割れる」「飛んでいく」が

^{でじぶんおないろふうせんかーどうらむ}
出たら、自分の同じ色の風船カードを裏向き

^{ひとりふれーやーてもかー}
にします。一人のプレイヤーの手持ちのカー

^{どうらむげーむしゅうりょう}
ドがすべて裏向きになったらゲーム終了です。

^{ときいちばんおおふうせんかーどこのこひと}
その時、一番多く風船カードが残っている人

^か
の勝ちです。



226 コンチェルトグロツソ (3~6人用)

ぜんぶれーやー きんとう かーど くぼ
 全プレイヤーに均等にカードを配ったら、
 くぼ かーど じぶん まえ うらむ やま
 配られたカードを自分の前に裏向きの山に
 お
 して置きます。

げーむ ほうほう き しゅるい かー
 ゲームの方法は、決められた4種類のカー
 ど で おな ぼーず と
 ドが出たら、みんな同じポーズを取ります。

まちが ぼーず と とき
 間違ってたり、ポーズが取れなかった時は、

てつ ちゅうおう かーど ひ
 お手付きとして中央のすべてのカードを引

と はや て も
 き取ります。いち早く手持ちがなくなった

ひと じゃま ふたりめ
 人はみんなのジャマができます。二人目の

ひと かーど じてん おお かーど
 人のカードがなくなった時点で多くカード

も ひと ま
 を持っていた人が負けです。



227 ココタキ (2~10人用)

まい かーど くぼ のこ うらむ ちゅう
 8枚ずつカードを配り、残りは裏向きにして中
 おう お
 央に置きます。

じぶん ばん き おな いろ かーど おな どうぶつ
 自分の番が来たら、同じ色のカードか同じ動物

かーど だ かーど だ とき どうぶつ
 のカードを出します。カードを出す時、動物の

な だ あかいろ かーど だ
 鳴きまねをして出します。赤色のカードを出す

とき な にわとり あか か
 時は、鳴きまねはしません。ニワトリの赤のカー

ーど とき ここたき い
 ードの時にだけ「ココタキ！」と言います。

ても かーど ひと か
 手持ちのカードがなくなった人の勝ちです。



228 ^{で い ん ご} ^{にんよう} **ディンゴ** (3~7人用)

^{どうぶつ} ^か ^ー ^ど ^{まい} ^{ちっ} ^ぶ
動物カードをよくきって5枚ずつ、チップ

^{まい} ^く ^ば
は3枚ずつ配ります。

^{みぎ} ^ど ^な ^{ひと} ^{まえ} ^{まい} ^う ^ら ^む ^お
右隣りの人の前に、1枚裏向きにして置き

^{ぜん} ^{いん} ^か ^ー ^ど ^お ^{いっ} ^{せい} ^か
ます。全員がカードを置いたら、一斉にカ

^ー ^ど ^み ^て ^も ^く ^わ ^{どう} ^ぶ ^つ ^か ^ー
ードを見て、手持ちに加えます。動物カー

^ど ^{まい} ^で ^い
ドを5枚そろえることができたなら、「ディ

^ん ^ご ^い ^て ^お ^ほ ^か ^ぶ
ンゴ!」と言って、手を置きます。他のプ

^れ ^ー ^や ^ー ^て ^う ^え ^じ ^ぶ ^ん ^て ^お
レーヤーはその手の上に自分の手を置いて

^{さい} ^ご ^て ^お ^{ひと} ^{さい} ^{しょ}
いきます。最後に手を置いた人は、最初に

^て ^お ^{ひと} ^{ちっ} ^ぶ ^{わた}
手を置いた人にチップを渡します。

^{ばん} ^も ^{ひと} ^か
1番チップを持っている人が勝ちです。



229 ^{どうぶつ} ^{にんよう} **いない、いない、動物** (2~8人用)

^ま ^{なか} ^か ^だ ^い ^か ^ー ^ど ^う ^ら ^む ^お ^{どう} ^ぶ ^つ
真ん中に課題カードを裏向きに置いて、動物

^か ^ー ^ど ^ま ^わ ^お ^も ^て ^む ^ひ ^ろ ^な ^ら
カードをその周りに表向きに広げて並べます。

^ま ^{なか} ^か ^ー ^ど ^や ^ま ^い ^ち ^ま ^い ^お ^も ^て ^む
真ん中のカードの山から、一枚表向きにして

^お ^か ^ー ^ど ^{どう} ^ぶ ^つ
置き、そのカードにいない動物でかつ、ない

^い ^ろ ^か ^ー ^ど ^さ ^が ^み ^ぶ ^れ ^ー
色のカードを探しましょう。見つけたプレー

^や ^ー ^か ^ー ^ど ^ゆ ^び ^ほ ^う ^び
ヤーは、カードを指さします。ご褒美にその

^か ^ー ^ど ^じ ^ぶ ^ん ^て ^も ^と ^お
カードをもらい、自分の手元に置きます。

^か ^だ ^い ^か ^ー ^ど ^お ^い ^ち ^{ばん} ^お ^お
課題カードがなくなれば終わり、一番多くの

^か ^だ ^い ^か ^ー ^ど ^も ^{ひと} ^か
課題カードを持っている人の勝ちです。



230 どれがいっしょ (2~8人用)

15枚のカードをよくきって、裏向きに置

きます。裏向きカードを2枚並べて置

す。2枚のカードの中には、同じ配色の物

があります。いち早く見つけたプレーヤー

は、指さします。正解したプレーヤーは、

1枚カードをもらい、裏向きのカードをめ

くってもう一度探します。

裏向きのカードの山がなくなった時点で、

一番多くのカードを持っている人の勝ちで

す。



230

231

231 ハムスター (2~4人用)

順番がきたプレーヤーは、山の中から一枚めく

り、4枚まで一回の自分の番でめくることがで

きます。どのタイミングでめくるのをやめても

大丈夫ですが、同じ種類のカードが出ると今ま

でのカードは没収になります。6個同じ種類の

食べ物カードを集めると、トロフィーカードを

1枚もらえます。

トロフィーカードを3枚、先に集めた人の勝ち

です。



232 ニャーニャー (2~5人用) にんよう

5枚ずつカードを配ります。手持ちから1枚、場に出ているカードと同じ色、もしくは同じ絵柄の猫をその上に出していきます。

手持ちのカードが最後の1枚になった時、みんなに聞こえるように「ニャーオ！」と言いましょう。そして、最後の1枚を出す事が出来たら、「ニャオ!ニャオ!ニャオ!」と喜びの声を出しましょう!

1番最初に上がれば猫をもらえます。猫を

2匹集めた時点でゲーム終了です。



232

233

233 クラウン (2~6人用) にんよう

順番にサイコロを振ります。出たサイコロの

目と同じ目のついたカードをもらい、自分の

前に置きます。サイコロの目と同じ目のカード

をすでに他の人が持っていたら、そのカード

をもらって、自分の前に置きます。カード

を取られた人は、順番を待ってもう一度サイ

コロを振ります。一人に一枚ずつ行き渡った

ら、2のカードに進みます。

1番、背の高いピエロができた人の勝ちです!



234 じょうずにお買いもの (2~4人用)

さいしょ ぶれーやー うらむ お しょく
最初のプレイヤーは、裏向きに置かれた食

ひんかーど なか す まいえら
品カードの中から好きなものを2枚選んで

え めん うえ む いち
めくり、絵の面を上に向けてもとの位置に

お おもてむ しょくひんかーど
置きます。表向きになっている食品カード

まった ばあい まい おもてむ
が全くない場合は2枚を、すでに表向きの

しょくひんかーど ばあい まい
食品カードがある場合は、1枚めくって

かだい かーど つか き とき しょくひん
きます。課題カードを使い切った時、食品

かーど た
カードがすべてめくられて、どれを足しても

かだい かーど すうじ とき げーむしゅう
課題カードの数字にならない時は、ゲーム終

りょう かだい かーど おお ひと か
了です。課題カードの多い人の勝ちです。



234

235 ハリガリ (2~6人用)

じゅんばん じぶん ても かーど やま いちばん
順番に自分の手持ちのカードの山から、一番

うえ かーど だか
上のカードをめくります。みんなの出したカ

ーど なか おな くだもの こ とき かね
ードの中で、同じ果物が5個そろった時に鐘を

な いちばんさいしょ かね な ひと
鳴らします。一番最初に鐘を鳴らした人が、

ばで かーど
場に出ているカードをすべてもらうことがで

きます。自分の番が回ってきた時に、カード

がなくなっている場合、その人はゲームから

はず かーど も ひと ふたり
外れます。カードを持っている人が二人にな

り、多くのカードを持っている人が勝ちです。

235



は り が り じ ゅ に あ にんよう
236 ハリガリジュニア (2~4人用)

かーど きんとう くぼ うらむ じぶん まえ
カードは均等に配り、裏向きで自分の前

お じゅんぼん じぶん ても かー
に置きます。順番に自分の手持ちのカー

ど やま いちばんうえ かーど
ドの山から一番上のカードをめくります。

おな いろ わら び えろ まい
同じ色の笑ったピエロが2枚そろうまで

じゅんぼん
順番にめくっていきます。そろったら、

じぶん ばん かんけい はや かね
自分の番に関係なくできるだけ早く鐘を

な はや かね な ひと
鳴らします。いち早く鐘を鳴らした人は

ぜんぶ かーど だれ かー
全部のカードをもらえます。誰かのカー

ど とき さいしゅうらうんど いちばん
ドがなくなった時を最終ラウンドとし、一番

おお かーど も ひと か
多くのカードを持っている人の勝ちです。

236



す びーど かっぶす にんよう
237 スピードカップス (2~4人用)

しよく かっぶ ひと くぼ つ かせ
5色のカップを一つずつ配ります。積み重ね

かだい かーど いちばんうえ
た課題カードの一番上をめくります。

かだい かーど おな はいしよく じゅんぼん たて よこ かっ
課題カードと同じ配色の順番に縦や横にカッ

ぶ なら はや かっぶ なら か
プを並べます。いち早くカップを並び替える

かね な かっぶ なら
ことができたなら鐘を鳴らします。カップの並

まちが かだい かーど
びが間違っていなければ、課題カードをもら

かだい かーど しゅうりょう
います。課題カードがなくなったら終了です。

おお かーど も ひと か
より多くのカードを持っている人の勝ちです。

237



238 果樹園ゲーム (2人以上用)

サイコロを振り、サイコロの目と同じ色の
フルーツを摘んで自分のバスケットに入れ
ます。バスケットの目の場合は、好きなフ
ルーツを2個摘むことができます。カラス
の目の場合は、カラスのパズルを1つ中央
のカラスの絵の上に置きます。

カラスのパズルが完成するより、先にすべ
てのフルーツを摘み取ったらみんなの勝ち
カラスのパズルが完成したらカラスの勝ち
です。



239 ラビリンス (2~4人用)

自分の前に置かれている宝物カードに描かれ
ている宝物をめざしていきます。

自分の番に、迷路を1つ動かし、その後
にコマを進めます。これを順番に各プレーヤーが
行い、宝物の場所まで進んでいきます。

自分に割り当てられたすべての宝物を手に入
れ、出発地点に最初に帰ったプレーヤーの勝
ちです。



かるてつとこせいかつにんよう
240 カルテット・子どもの生活 (3~5人用)

おな しんぼるまーく まいあつせ
 同じシンボルマークを4枚集めると、1セ
 っととして自分の前に置くことができます。
 じぶんばん じぶんてもかーど
 自分の番がきたら、自分の手持ちのカード
 なか おな しんぼるまーく ほかぶれーや
 の中の同じシンボルマークを他のプレーヤ
 ーしめい はぶらしばん
 ーを指名して、「歯ブラシの4番をくださ
 い。」というように要求します。指名され
 ぶれーやーも ばあいかなら
 たプレーヤーが持っていた場合は、必ず
 わた くかえせ
 渡します。これを繰り返し、たくさんのセ
 っとをつくひとか
 ットを作った人の勝ちです。



かるてつとぐりむにんよう
241 カルテット・グリム (3~5人用)

るーる かるてつとこせいかつおな
 ルールは、カルテット・子どもの生活と同じ
 です。
 ぐりむばん ばあい えがら しらゆきひめ どうわ
 グリム版の場合は、絵柄が白雪姫などの童話
 もと つく
 に基づいて作られています。
 こ きょうみ おう ぐりむばん こ
 子どもたちの興味に応じて、グリム版、子ど
 もせいかつばん つか わ あそ
 もの生活版と使い分けて遊んでみてください。



242

ペーター (2~人以上用)

ドイツの絵柄合わせのババ抜きです。

ジョーカーの代わりに煙突掃除人のペーター

のカードが使われています。

ヨーロッパでは古くから、煙突掃除人は幸

運のシンボルとされており、普通のババ抜き

きとは反対に手元にペーターが残ったら

勝ちというルールでも遊べます。

ペーターを抜いたカードのみで、神経衰弱

もすることができます。

