

## 💡ウォルフガング クラマー \ フランツ フォーヴァインケル



ニムト30周年記念版の  
スペシャルファンカードの1枚で、  
Frank Heeren氏のアイデアを  
ベースにしています

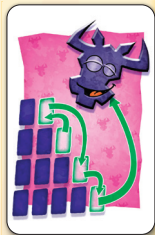
### 跳ね牛

用具：スペシャルファンカード“跳ね牛” 1枚

補足：ニムトの基本ゲームルールに追加してプレイします。

### 準備

準備は通常どおり、4枚のカードをプレイエリアに一列に並べます。そのあと、“跳ね牛カード”を最も小さい数字のカードの右隣に置きます。



### ゲームの手順

#### 1. 列にカードを置く：

##### “跳ね牛カード”のある列

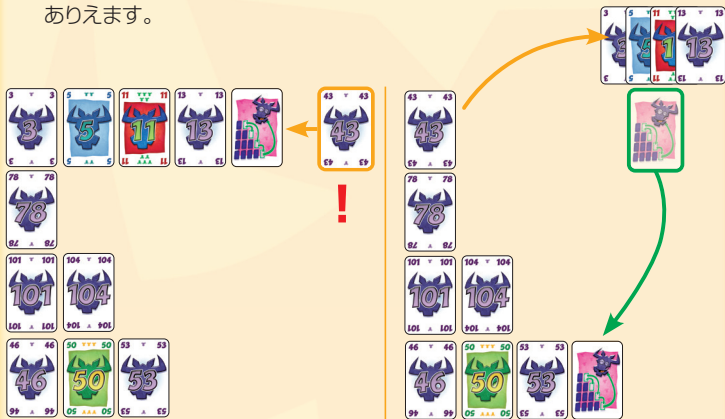
- “跳ね牛カード”は**自身の数字を持ちません**。“跳ね牛カード”の置かれている列にカードを置くときには、カードは“跳ね牛カード”の**左側**に置くようにします。
- 跳ね牛のいる列にカードを置いたら、“跳ね牛カード”はそこ以外の3列の**いずれかに移動**します。最後のカード(右端のカード)の**数字が最も小さい列**に移動します。

#### 2. 列を取る：

##### “跳ね牛カード”の移動

- “跳ね牛カード”には**数字はありません**。しかし、このカードも列に置かれるカードの**上限枚数に数えられます**。数字カード**4枚**と“跳ね牛カード”**1枚**で、**満杯**になります。
- “跳ね牛カード”の置かれている列を取っても、**跳ね牛がジャンプ**します。まず、通常通り数字カード(跳ね牛を除く)を取り、自分の牛の群れに置きます。そして、“跳ね牛カード”は上記の通りのルールで別の列に飛びます。

- **補足**：カードをプレイして、“跳ね牛カード”を移動したとき、**移動先の列の枚数が6枚**になることもあり得ます。この場合は、**その列もプレイヤーが取らなければなりません**。その列の最も大きい数字のカードが最初のカードとなって残ります。そのあと“跳ね牛カード”は上記のルールに従って**また別の列に移動**します。このようにして、一回の手番で**複数の列の牛を取る**こともありえます。



**例**：あなたは**43**をプレイし、列に置きます。通常のルールに従い、1列目の**13**と“跳ね牛カード”の列に置きます。この列の6枚目のカードになります。あなたはこの列の数字カード4枚を取らなければなりません。プレイした**43**のカードは、この列の最初のカードとして残ります。そして“跳ね牛カード”を移動させます。他の3列の最後のカードの数字は、**78**、**104**、**53**です。**53**が最小なので、4列目に“跳ね牛カード”が置かれます。

## スペシャルファンカードとは？

ニムトが25周年を迎えた2019年に、AMIGO社は世界中のファンに「ニムトスペシャルファンカード」を募集しました。その中から優秀な作品4つ(跳ね牛を含む)は、2024年に発売されたニムト30周年記念版に収録されました。



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,  
D-63128 Dietzenbach, 2023

Möbius