

## 次世代トランプ イコールカードゲーム

### 遊びかた

- ①イコール5：ポーカーに似た遊び方で、イコールカードの基本的な「カードを裏返して数式をつくる」ルールを取り入れたもの。対象年齢は小学生以上（×、÷は小2以上）であるが、ギャンブル性があるため、大人でも十分に楽しめる。**理解度 IQ80～**。
- ②イコール7：イコール5のルールと同じだが、手持ちのカードを7枚に替えたことで、完成する式のバリエーションが豊富になる。その分、頭の柔軟性も問われる。対象年齢は小学校高学年以上で、計算の得意な大人には好評な遊びである。**理解度 IQは100～**。
- ③イコール9（公式ルールブック掲載）：ブラックジャックに似たゲーム。対象年齢は小学生以上で、大人も遊べるゲーム。**理解度 IQ95～**。
- ④イコールクロス（公式ルールブック掲載、イコール合わせ）：UNOに似た遊びだが、同じ値であれば、数式でたくさん捨てられるところがオリジナルである。計算脳をフル活用することで、大逆転の可能性を秘めているゲーム。対象年齢は幼稚園児童（計算ができなくとも、数字や記号・色合わせが可能であれば遊べる）大人も楽しめる。**理解度 IQ70～**。
- ⑤イコール並べ（公式ルールブック掲載）：このカードを使ったゲームの中で、一番人気があるゲーム。イコール5をマスターしている者が遊べる。対象年齢は小学生以上で、大人でも充分楽しめる。**理解度 IQ90～**。
- ⑥イコールフラッシュ：トランプの5 1とポーカーをミックスした遊び。式をつくるだけでなく、色もそろえなければならないが、場に出ている5枚のカードから選択できるため、ギャンブル性にも乏しく、イコール5の練習として遊ぶ程度の内容。対象年齢は小学生で算数を習いたての児童。大人には面白みがない。**理解度 IQ75～**。
- ⑦シャッフル：イコール7を応用した遊びだが、親子間で問題を出し合ったりしながらも遊べる。他者より先に解けたり、他の人が考え付かなかった裏解答などをあみ出した時の手応えがマニアには最高と言われている。対象年齢は小学生高学年以上で、大人はむきになって遊べる。**理解度 IQは105～**。
- ⑧タイムリミット：イコール7を応用した遊びだが、時間制限を使うため、スリリングな勝負となる。頭の良し悪しが勝負の結果に出やすいゲーム。対象年齢は中学生以上で、インテリジェンスな大人が競い合うゲーム。**理解度 IQ115～**。
- ⑨イコール0：イコール並べとイコール5をミックスさせた、トランプの7ブリッジに似たゲーム。捨て札を＝に使ったり、チー、ポンしたりする所が、駆け引きとなる。対象年齢は中学生以上で、大人が遊ぶゲーム。**理解度 IQ120～**。
- ⑩イコールビンゴ：3×3に並べたカードの配列で勝敗が決まってくるため、計算が出来るほうが有利だが、計算が出来なくとも十分に楽しめる。幼児が最も白熱するゲームであるが、5×5で勝負することもできるため、インテリジェンス層でも楽しめる。対象年齢はマッチングが可能な3歳からで、**理解度 IQは55～**。

- ⑪ダイス：サイコロの出目と同じ値の式を獲得するゲームであり、カードを増やせば、大人数でも遊べる。対象年齢は小学生で算数を習いたての児童であるが、数字を大きくすれば大人でも楽しめる。**理解度 IQ は 80～。**
- ⑫数字抜きゲーム：いわゆる、トランプのババ抜きであるのだが、ババを抜くのではなく、数字や記号のどれか一枚を抜いてプレイするため、最後まで何がババかわからないスリルを味わえる。対象年齢は4才からで、大人も楽しめる。**理解度 IQ は 60～。**
- ⑬マッチングゲーム：トランプの神経衰弱と同じで、マッチングして数字や記号に慣れるゲーム。対象年齢は、枚数を減らせば3歳から可能である。**理解度 IQ は 50～。**
- ⑭イコールテール：トランプのブタのしっぽを応用したゲーム。イコールクロスの練習ゲームとして最適である。対象年齢は4才からで、慣れたらイコールクロスの方が楽しい。**理解度 IQ は 65～。**
- ⑮4 to 4：4のカードを4枚と四則演算のカードを自由に使って、0～10までの値をつくるクイズゲーム。 $\Sigma$ や $\sqrt{\quad}$ などを使えば、200や400までの値も作成可能らしい。対象年齢は、小学校高学年からで、インテリジェンスな大人も十分に楽しむ。**理解度 IQ は 85～。**
- ⑯イコール7パズル（問題集）：イコール7の応用で、7枚のカードを使って出来る解答を幾つも導いて遊ぶパズルゲーム。対象年齢は小学校高学年以上で、イコールカードの醍醐味を味わえるパズル。**理解度 IQ は 110～。**
- ⑰イコールリンク（問題集）：10枚以上の横並びのカードや、円並びのカードの一部をひっくり返して式を成立させるパズルゲーム。対象年齢は小学生で算数を習いたての児童。枚数を増やせば、大人でも十分に楽しめる。**理解度 IQ 80～**
- ⑱イコールかるた（問題集）：ダイスの応用問題だが、制約のある中から回答を導くため、パズル的な要素があり、少し難しい。対象年齢は小学生以上であるが、枚数を増やすことで大人でも十分に楽しめる。**理解度 IQ 85～。**
- ⑲イコールパズル（問題集）：5×5の枠内で式を完成させるパズルゲーム。対象年齢は小学生以上であるが、空欄を増やすことで大人もかなりハマって遊べる。**理解度 IQ 80～。**
- ⑳イコール並べパズル（問題集）：イコール並べの詰め将棋をパズル化した遊び。対象年齢は小学生以上であるが、枠や枚数を増やすことで大人もハマって遊べる。**理解度 IQ 95～**

以上の遊び方やパズルゲームが開発されてきましたが、今後も、いろいろな人の手に渡ることで開発され続けていくであろうと期待しています。また、ギネスや達人の発掘、検定、VS 旅行、世界大会、人間イコール大会の開催なども夢見ており、次世代トランプとして、広く世界に普及されていくことを希望しております。

※人間イコール（0～9と+、-、×、÷の計14枚×4色のイコールTシャツを着た56人の人間をカード代わりに使ってゲームをしたり、パズルを解いたりする）

## イコールビンゴの遊び方

- 1、赤色だけ0～9と+、－、×、÷の計14枚を残して伏せて置きます
- 2、残った他の色のカードは全部を混ぜて、よくきります
- 3、そのきったカードの中から親は子どもに9枚ずつ配ります
- 4、子どもは受け取った9枚を3×3になるように自由に並べます  
この並べ方が勝敗のコツになります（繰り返していく内にわかります）
- 5、ここまで準備したら、ゲームスタートです
- 6、親は伏せて置いてある赤色のカードを1枚ずつめくります
- 7、子どもは、親がめくったカードと同じ番号や記号が自分の並べたカードの中にあつたら、そのカードを裏返しにして「＝」にします
- 8、こうして、逸早く「＝」のマークが縦・横・斜の中で2列揃った者が勝ちとなります
- 9、揃った時は「イコール・ビンゴ！」と言いましょ
- 10、世の中のみんなが「イコール」になりますように！

### ※オプション・ルール

5	6	3
0	+	－
4	1	2

このようにカードを並べた場合は、7のカードが来たら、「6＋1」と「3＋4」をいっぺんに裏返してあがれます。しかし、7のカードよりも先に「6」がのカードが来たりしたら、「6」だけ先に裏返さなければならぬため、「7あがり」のチャンスはなくなります。

### NEW！

#### ①大きな数A

イコール5の応用で、5枚のカードを使って、より大きな数になる計算式をつくることを目的としたゲーム

#### ②大きな数レース 参照：ドラゴン桜の第6巻

裏返しで配られた5～10枚のカードを次々と横に並べていってから、全計算を修了したときに、最終的に大きな数になった人の勝ち！