

Trick Taking Party ゲーム賞

2017 応募作品 【速報】

この本は Trick Taking Party ゲーム賞 2017 の
応募作を集めたものです。

応募作の速報です。審査結果や審査員の講評は載っ
ていません。

審査結果を反映したものは、審査終了後に出す予定
です。

まちがって買うことのないようご注意ください。



取り消し線があるものは、ルール非公開の作品です。

No	タイトル	ハンドルネーム	ページ
1	ヌエバ・エスパーニャ	檜尾忠英	10
2	呪いの絵札	檜尾忠英	16
3	ハンドビルド	檜尾忠英	20
4	いたずら妖怪		
		ゆうり（練馬おやこボードゲームの会）	24
5	ひつじヶ丘ふれあい動物園		
		ゆうり（練馬おやこボードゲームの会）	28
6	フリーライド！ ビッグウェーブ！！		
		ゆうり（練馬おやこボードゲームの会）	32
7	僕は山葵が少ない	ゆうり（練馬おやこボードゲームの会）	36
8	フォートリックス	kubotaya & アカシア（@SomaSuper_bg） / 共作	
			40
9	アルセーヌ	S. Ando	42
10	65	黒宮公彦	52
11	Banquo	黒宮公彦	54

12	Farbwechsel	黒宮公彦	60
13	La Phrase d'Armes	黒宮公彦	62
14	La Ruota della Fortuna		
		黒宮公彦	66
15	Mit heißem Stich	黒宮公彦	68
16	Ottava	黒宮公彦	72
17	There Were None	黒宮公彦	76
18	Welcome to the Club	黒宮公彦	80
19	おすそわけ	黒宮公彦	82
20	株価	黒宮公彦	84
21	五行相克	黒宮公彦	86
22	デファクト・スタンダード		
		黒宮公彦	88
23	二重らせん	黒宮公彦	90
24	獅子と狛犬	黒宮公彦	92
25	トリック de ビンゴ	Domi	94
26	うなぎと梅干 すいかと天ぷら		

るりるり (るりるりゲームズ) 104

27	スーパーマーケット		
		るりるり (るりるりゲームズ)	110
28	ザ・ワールド	農虎	116
29	Flip Over フリップオーバー		
		Sirou	124
30	アノウ	与左衛門	126
31	プエルトリテ	マサイキリン	128
32	かかし	花高信哉	134
33	キングメイク	常時次人	148
34	髑髏コレクター	流星キック	152
35	セブンスターズ	流星キック	160
36	GO GO GO	あかしあ (ゆるあ〜と) (@akashianomi)	174
37	それは俺の右手だ	りかち	178
38	お父さんがこの中にいる！		
		なおぶ	180
39	愛と魔物 Love(La)place		
		Yupika	202
40	トリかる	やういち	214

41	トリテ・タイムショック！		
		やういち	218
42	宝石商人	野中 大	222
43	蛇とパイナップル	ペタナカ	226
44	クロスラフ	りかち	230
45	トラピジスタ (Trapezista)		
		ゆたか	234
46	コイグジ	ピザ"ザ・ゲーム"	238
47	狩歌 de トリテ	ななやま	246
48	仕込み針	ななやま	252
49	ダブル de トリテ	ななやま	258
50	暴君論	忍野凜也	262
51	【非公開】 隔靴搔痒	アカシア (@SomaSuper)	270
52	ミスト	スゲ	272
53	バランスチート	大川広樹	280
54	Nine or Six?	円卓 P	258
55	【非公開】 内なる海	鈴木 一馬 (月の会)	284
56	シンカー	鈴木 一馬 (月の会)	286

57	Let me off	キノ	288
58	シビリアン・コントロール		
		Suoh	294
59	王の帰還	mor!	296
60	FINAL BURGER -KITCHEN SIDE-		
		mor!	302
61	潜水艦	mor!	312
62	【非公開】Future Trick		Blüte Spiele 318
63	M i x !	Yio	320
64	【非公開】selection	やんまあ	322
65	チェンジ！	HAZE	324
66	双子ストラグル	ごえじ	328
67	【非公開】センターセンター	わたる	336
68	国会議員の憂鬱	郡山喜彦	338

巻末（343-355）に デザイナー別、推奨最少人数別、推奨最多人数別、最大プレイ時間（分）、必要物別 に並べ替えたリストがあります。

ゲームタイトル：ヌエバ・エスパーニャ

プレイ可能人数：2～4人（推奨人数：3～4人） 8歳以上推奨 プレイ時間：30分

ハンドルネーム：榎尾忠英 ツイッターアカウント：@kashio_games

メールアドレス：[REDACTED]

ルール公開の可否：可

人たちはついに水平線の彼方に至った。眼前の新たな島々と海洋を支配し、富と名声を手に入れよう。

（1）ゲームの概要と目的：

「ヌエバ・エスパーニャ」はトリックテイキングゲームです。ゲームは3ラウンドから成り立ちます。ラウンドは、島や海をテーブル上に発見しそこを支配するのが目的です。ゲームが終わった段階でより得点を稼いだプレイヤーの勝利です。

（2）用具：

・プレイカード：25枚

使用するプレイカードはプレイ人数により変わります。

2・3人プレイ時：♠・♥・♦・♣の1～5、ジョーカー1枚

4人プレイ時：♠・♥・♦・♣の1～6、ジョーカーは使いません

・スート明示カード：4枚

得点記録用にメモ、筆記用具（あるいはチップ類）を用意してください。

まず、3・4人ルールについて記述します。2人ルールについては、まず3・4人ルールを読んでください。2人プレイ時の特別ルールを説明書の終わりの方に記述します。

3・4人ルール**（3）ゲームの準備：**

- ・自分が担当するスート（※）を1つ決めてください。対応するスート明示カードを手元に表向きで置きます。3人プレイの時は選ばれなかった1つのスートが中立のスートになります。
- ・最も最近海に行ったプレイヤーが第1ラウンドのスタートプレイヤーです。

※：スートとはトランプのマークのこと。♠・♥・♦・♣の4種類がある。スートはトリック（「トリック」の意味は後述）でのカード強さ判定で用いるだけでなく、このゲームの陣取りで各プレイヤーが担当するマークを表す役割がある。

（4）ラウンドの準備：

- ・使用する全プレイカードを裏向きにしてよく混ぜ、各プレイヤーに配り切ります。
- ・配られたプレイカードを各プレイヤーは手札にしてください。

（5）ラウンドの進行：

まず定められたプレイヤー（最初はスタートプレイヤー）が任意のプレイカードを1枚、手札から場に表向きで置きます（カードを「リードする」と言います）。そして時計回り順に、1人1枚ずつプレイカードを手札から表向きで置いていきます（いわゆる「メイフォロー」）。

全プレイヤーが1枚ずつプレイしたら、最も強いプレイカードを決めます。

カードの強弱：

- A. リードに使われたスートで数値が高い
- B. リードに使われたスートで数値が低い
- C. それ以外

（強い）A>B>C（弱い）

このプレイカードを1枚ずつプレイすることを「トリック」と言い、このトリックで最も強いカードを出すことを「トリックを取る」と言います。

最も強いプレイカードをプレイしたプレイヤーは、今回プレイされたプレイカードを受け取り、それらをテーブル中央に並べてください。既にプレイカードが置かれているのならそこに縦方向か横方向もしくは斜め方向につながるように置いてください。しかし2つの制限があります。

制限1：5×5

プレイカードが置ける範囲は縦5枚、横5枚の範囲内です。これを越えるような配置はしてはいけません。

制限2：島面積4枚

島の面積が4枚を越えるようなプレイカード配置はできません。島は縦横方向でつながり、斜めではつながっていないことになりません。

プレイヤーはトリックで取ったプレイカードをできるだけテーブル上に配置するように努めねばなりません。しかし制限のためどうしてもプレイカード配置ができない場合は、配置できないプレイカードを捨て札にします。

最も強いプレイカードをプレイしたプレイヤーの左隣が次のリードのカードプレイをしてください。そして全プレイヤーの手札が尽きるまでトリックを繰り返してください。

(5-1) ジョーカーについて：ジョーカーをリードで使用した場合は、リードで使用したプレイヤーが今回のトリックで一番強いスートを選択し宣言せねばなりません。もし宣言した一番強いスートのプレイカードがトリックで全く出なかった場合はリードのジョーカーを出したプレイヤーがトリックを取ります。もし宣言した一番強いスートのプレイカードがトリックで出たのならジョーカーはそのトリックは取れません（一番強いスートのプレイカードの方がジョーカーより強いからです）。リードではないジョーカーは単に弱いカードという扱いになります。

(6) ラウンドの終了と得点計算：

全プレイヤーの手札が尽きたらラウンドは終了になります。得点計算に移ってください。

テーブルに置かれているカードで作られている島や海から得点がもたらされます。島、海は縦・横方向に並んで置かれることで一塊になっているとみなされます。

島のプレイカードに描かれている兜の数を比較し、自分の担当スートの兜数が1位のプレイヤーにはその島の兜の数（敵味方は問いません）が得点になります。兜数2位は島の面積の枚数が得点になります。もし兜数1位のプレイヤーが複数いる場合はそれらのプレイヤーは島面積の枚数の得点を得ます。そしてその島の兜数2位以下のプレイヤーには得点が入りません。もし兜数1位が1人で2位が複数いる場合は2位以下のプレイヤーには得点が入りません。

海のプレイカードに描かれている船の数を比較し、自分の担当スートの船数が1位のプレイヤーにはその海のプレイカード枚数が得点になります。船数2位以下は海から得点は得られません。もし船数1位のプレイヤーが複数いる場合はそれらのプレイヤーは得点は得られません。

**4人プレイ時の得点計算例：**

4人プレイの例です。ラウンドが終わりました。

左上端はハート（赤）の島です。ハートプレイヤーは2点を得ます（島の得点は兜数を数える）。

右上端に5枚からなる海があります。最も船が多いのは4艘のスペード（黒）です。スペードプレイヤーは5点を得ます（海の得点はカード枚数）。

左端に5枚からなる海があります。最も船が多いのはハートとダイヤ（オレンジ）でそれぞれ4艘で並んでいます。この海は船の最多が並んでますので誰も得点を得られません。

最も面積が広い島（4枚）で最も兜が多いのはスペード（兜5個）で2番目に多いのはハート（兜4個）です。スペードプレイヤーは9点（この島の全ての兜の数）を得ます。ハートプレイヤーは4点を得ます（この島の面積）。

中央やや右下に2枚からなる海があります。この海はダイヤとスペードが船の数が最多で並んでますので誰も得点を得られません。

右下面積3枚の島はクラブ（緑）とダイヤが兜数3個ずつで並んでいます。クラブプレイヤーとダイヤプレイヤーはこの島から3点を得ます。

下中央部に面積2枚の島があります。この島は兜数が1個ずつで並んでいるのでスペードプレイヤーとクラブプレイヤーはこの島から2点を得ます。

ダイヤの5（兜3個）とクラブの3（兜2個）は配置できませんでした。配置制限のためです。そのためこの2枚は捨て札になってしまいました。

このラウンドで、スペードは16点、ハートは6点、ダイヤは3点、クラブは5点を獲得しました。

得点計算後、最も得点合計が低いプレイヤーが、次ラウンドのスタートプレイヤーになります。もし最も得点が高いプレイヤーが複数いる場合は、【前ラウンドのスタートプレイヤーの左隣のプレイヤー】から見て近い方が、次のラウンドのスタートプレイヤーになります。

(6-1) 中立のスイート :

もし3人プレイ時で、得点計算時に中立のスイートが1位もしくは2位の時は中立のスイートには得点が入りません。しかし、そのような場合は人間プレイヤーの得点チャンスを妨害する役割があります。

例 : ある島で兜の数が、スペードが1位、ハートが2位、ダイヤが3位でした。クラブはその島には戦力(兜の数)0でした。ハートは中立のスイートでした。ダイヤは3位のため、得点が得られません(もちろんスペードプレイヤーは通常通り1位の得点を得ます。これにはハートの兜の数もカウントしてください)。

(7) ゲームの終了 :

3ラウンド終了後に最後の得点計算をしたらゲーム終了になります。最も合計得点が高いプレイヤーの勝利です。

(8) 2人プレイ時の特別ルール :

2人プレイ時も基本的には3・4人ルールと同じ遊び方をします。ここでは2人プレイ時に適用される特別ルールを記述します。2人プレイの時は、1人が担当するスイートは2つです。各プレイヤーは2枚のスイート明示カードを手元に表向きで置きます。得点計算時に、担当する2つのスイートの戦力(兜、船)を合わせて計算してください。2人プレイ時の戦力数2位には、島からも海からも得点は入りません

例 : Aさんはスペードとクラブ担当です。Bさんはハートとダイヤ担当です。ある島に、スペードの兜が3個、クラブの兜が2個、ハートの兜が4個、ダイヤの兜は0個ありました。この島の支配者はAさんになります($3 + 2 > 4 + 0$)。Aさんがこの島から得点($3 + 2 + 4 = 9$ 点)を得ます。Bさんはこの島からは全く得点が得られませんでした。

ラウンド準備段階で、2人プレイ時は各プレイヤーに7枚ずつプレイカードを配ります。余った7枚を裏向きにしてよく混ぜ、裏向きのまま山にします。この山を「ナンバー2」と呼びます。ゲームを進め、リードのプレイカードがプレイされたら直ちにナンバー2の上から1枚のカードをめくります。その後、最後のプレイヤーが1枚のプレイカードをプレイします。この3枚の中で最も強いカードがトリックを取ります。もしもナンバー2がトリックを取った場合、今回のトリックの3枚は捨て札になります。そして、ナンバー2がトリックを取った次トリックでは、前トリックでリードをしていない方がリードのカードプレイを行ってください。

ルール上の疑問は……ガーデンゲームズ <http://gardengames.blog40.fc2.com/> までお問い合わせください。
© 2017 Kashio Tadahide

謝辞

本ゲームを作成するにあたり、テストプレイヤーのあきらさん (<https://twitter.com/BMWitch>) から、重要な改良案を賜りました。また、ガーデンゲームズひろむさん、ゆっきーさん初め、多くの方にテストプレイに協力していただきました。ここに感謝の意を表します。

カード構成：カード総数 25 枚

奇数：島 偶数：海 1＝兜 1 2＝船 1 3＝兜 2 4＝船 2 5＝兜 3 6＝船 3 ジョーカー＝海、船 0

♠＝黒 ♥＝赤 ♦＝オレンジ ♣＝緑

02 呪いの絵札

タイトル：呪いの絵札

プレイ可能人数：2～6人（推奨人数：3～5人） 8歳以上推奨 プレイ時間：30分

ハンドルネーム：樫尾忠英 ツイッターアカウント：@kashio_games

メールアドレス：

ルール公開の可否：可

（１）ゲームの概要と目的：

「呪いの絵札」はトランプのトリックテイキングゲームです。ゲームは3ラウンドから成り立ちます。ゲームが終わった段階でより得点を稼いだプレイヤーの勝利です。このゲームの絵札は呪われています。絵札の呪いに気を付けてプレイしてください。

（２）ゲーム用具：（Aは1として扱います）

使用するカードはプレイ人数により変わります。

2・3人プレイ時：♠・♥・♦・♣の1～5とQ、K、ジョーカー2枚

4人プレイ時：♠・♥・♦・♣の1～7とJ、Q、K（ジョーカーは使いません）

5人プレイ時：♠・♥・♦・♣の1～9とJ、Q、K、ジョーカー2枚

6人プレイ時：♠・♥・♦・♣の1～10とJ、Q、K、ジョーカー2枚

カードに書かれている数値をこのゲームでは「ランク」と呼びます。絵札のランクは特別で、Jはマイナス1、Qはマイナス2、Kはマイナス3とします。ジョーカーのランクは0です。

★まず3～6人プレイ時の遊び方の記述をします。2人で遊ぶ時はまず、3～6人用ルールを読んでください。2人プレイ時の特別ルールを説明書の終わりの方に記述します。

（３）ラウンドの準備：

- ・使用するカードを裏向きにしてよく混ぜ、全プレイヤーに配り切ります。配られたカードを各プレイヤーは手札にしてください。
- ・第1ラウンドのスタートプレイヤーは最も年少のプレイヤーです。

（４）ラウンドの進行：

まず定められたプレイヤー（最初はスタートプレイヤー）が任意のカードを1枚、手札から場に表向きで置きます（カードを「リードする」と言います）。そして時計回り順に、1人1枚ずつカードを手札から表向きで置いていきます（いわゆる「メイフォロー」）。この一巡のカードプレイのことを「トリック」と呼びます。

★補足：プレイヤーの得点になるカードが各プレイヤーの手元にありますが、手札からカードをプレイするときは、そことは異なる場所に置いてください。

全プレイヤーが1枚ずつプレイしたら、プレイされたカードが取られます。取るプレイヤーは今回プレイされているカードで最も強いカードをプレイしていたプレイヤーです。

カードの強弱：

- A. リードに使われたスート（※）でランクが高い
- B. リードに使われたスートでランクが低い
- C. それ以外

※：スートとはトランプのマークのこと。♠・♥・♦・♣の4種類がある。

（強い）A>B>C（弱い）

02 呪いの絵札

カードを取る【順番】は、自分のプレイしたカードから始めて時計回り順に取っていただきます。取った順番に自分の手元にスート別の表向きの山を形成します（スートは4種類なので、各プレイヤーの手元にはそれぞれ最大で4つの山ができることになります）。

例1：4人プレイの例です。時計回り順にAさん、Bさん、Cさん、Dさんが座っています。今回はAさんがカードを取ります（Aさんのプレイしたカードが最も強かった）。まず、Aさんは自分自身がプレイしたカードを取りました。次にBさんがプレイしたカード、次にCさんがプレイしたカード、最後にDさんがプレイしたカードを取りました。取ったカードは、即座に手元にスート別の山にするようにします。

カードを取ったプレイヤーが次のリードのカードプレイをしてください。

（5）特殊なカード：

★絵札：絵札を獲得した場合、やはり手元の山に移しますが、移してすぐに、その山ごと捨て札になります。

例2：4人プレイの例です。座り順は例1と同じです。Aさんがカードを取ります（Aさんのプレイしたカードが最も強かった）。まず自分が出した♠を取り、自分の手元の♠の山に置きました。Bさんがプレイしていたのは♠でした。それも取り、手元の♠に重ねて置きます。Cさんがプレイしていたのは♠の絵札でした。Aさんはそれも取らねばなりません。取ると即座に、Aさんの♠の山はまるごと捨て札になってしまいました。Dさんがプレイしていたのは♠でした。これはAさんの手元の新たな♠の山の一番下のカードになるのです。

★ジョーカー：リードで使われたのなら、ジョーカーをプレイしたプレイヤーは今回のリードを4つのスートのうちいずれにするかを選び、宣言してください。ジョーカーは宣言したスートのランク0のカードとして扱ってください。

ジョーカーがリード以外で用いられた場合も、「ジョーカーのスートはリードのスートと同一で、ランクは0」として扱ってください。

同一トリックでジョーカーが2枚出された場合、（ジョーカー同士を比べた場合）先に出されたジョーカーの方がより強いと判断されます。

ジョーカーが誰かに取られたのなら、取ったプレイヤーはジョーカーをいずれのスートにするかを選ぶことができます（トリックプレイのときと異なるスートでも構いません）。

補足：同一プレイヤーがジョーカーを2枚取った場合、それらを同じスート扱いしても、異なるスートとして扱うことも全く自由です。

ジョーカーをすでに手元に置かれているスートにするのなら、その山に載せてください。そうでなければジョーカーを山の1番下のカードということにします。その場合はジョーカーの上にカードが置かれるときにジョーカーのスートが決定されることになります。

（6）ラウンドの得点計算とゲームの終了：

全プレイヤーの手札が尽きたのならラウンドが終了になります。そして得点計算に移ってください。

得点計算は、スート別に見て、

【山の一番上のカードのランク】＋【山の枚数】＝そのスートの得点として算出されます。4つのスートの得点合計がそのプレイヤーの得点です。得点をメモに記録してください。

得点計算の例：Aさんの♥の山の一番上のカードは4でした。Aさんの♥の山は（一番上の♥4も含めて）3枚ありました。

$$4 + 3 = 7$$

Aさんは♥から7点を得ました。

こうしてラウンドが終わりになります。新しいラウンドのスタートプレイヤーは、最も得点の低いプレイヤーです。もし最も得点の低いプレイヤーが複数いる場合は現ラウンドのスタートプレイヤーの左隣のプレイヤーから時計回り方向に見て近い方が新ラウンドのスタートプレイヤーになります。

3 ラウンドを行って、得点合計が最も大きいプレイヤーの勝利です。

(7) 2人プレイ時の特別ルール：

2人プレイ時も、その他のプレイ人数の時と概ね同じようにプレイされますが、異なる点がありますのでそれを記述します。

★ダミープレイヤーの登場：2人プレイ時はダミープレイヤー「Cacio くん」を混ぜて行う疑似3人プレイになります。3人プレイ時と同じ枚数のカードを用意し Cacio くんも含めて同じ枚数のカードを配るようにしてください。Cacio くんのカードは全て公開されます。

Cacio くんがカードをプレイする順番は必ず3人のうち最後です。Cacio くんが出すカードを選べるプレイヤーは、リードのカードをプレイしていない方のプレイヤーです。

カードを取る順番は、【①最も強いカード(人間が出したカード)】、【②そうでないカード(人間が出したカード)】、【③Cacio くんが出したカード】、の順です。

人間プレイヤーと異なり Cacio くんは得点のためにカードを集めていません。Cacio くんが最も強いカードをプレイしたのなら、今回プレイされた3枚のカードは捨て札になります。そしてリードをするプレイヤーは交代になります。

ルール上の疑問は……ガーデンゲームズ <http://gardengames.blog40.fc2.com/> までお問い合わせください。

© 2017 Kashio Tadahide

ゲームタイトル：ハンドビルド

プレイ可能人数：2～4人（推奨人数：3～4人） 8歳以上推奨 プレイ時間：10分

ハンドルネーム：榎尾忠英 ツイッターアカウント：@kashio_games

メールアドレス：

ルール公開の可否：可

（1）ゲームの目的と概要：

「ハンドビルド」はトリックテイキングゲームです。手札は3枚、プレイの最中にカードを補充するのです。ゲームが終わった段階でより得点を稼いだプレイヤーの勝利です。

（2）用具：

・カード：48枚（Jは11、Qは12、Kは13として扱ってください）

補足：このゲームは♠・♣の裏面は黒、♥・♦の裏面は赤となっています。

使用するカードはプレイ人数により変わります。使用しないカードは箱に戻しましょう。

2人プレイ時：♠・♥・♦・♣の2～7

3人プレイ時：♠・♥・♦・♣の2～10

4人プレイ時：♠・♥・♦・♣の2～13

・リードチップ（赤）：1枚 ・勝利点チップ（白）：8枚

得点記録用にメモ、筆記用具（あるいはチップ類）を用意してください。

（3）ゲームの準備：

・最も年齢の若いプレイヤーがスタートプレイヤーです。スタートプレイヤーがリードチップを持ちます。

・使用する全カードを裏向きにしてよく混ぜ、各プレイヤーの手札が3枚になるように配ります。カードを配るときは時計回り順に1枚ずつ配っていきましょう。残りは山札になります。

・山札から「プレイヤー人数プラス1枚（例えば3人プレイなら4枚）」を裏向きのまま引き、裏向きのまま並べ、場札にします。

・勝利点チップを山札脇に置きます。これはストックの勝利点チップになります。

（4）ゲームの進行：

まず定められたプレイヤー（最初はスタートプレイヤー）が任意のカードを1枚、手札から場に表向きで置きます（カードを「リードする」と言います）。リードで出したカードにリードチップを載せてください。そして時計回り順に、1人1枚ずつカードを手札から表向きで置いていきます（いわゆる「メイフォロー」）。

全プレイヤーが1枚ずつプレイしたら、カードの強さの順位を決めます。

カードの強弱：

- A. リードに使われたスートで数値が高い
- B. リードに使われたスートで数値が低い
- C. リード以外のスートで数値が高い
- D. リード以外のスートで数値が低い

（強い）A>B>C>D（弱い）

数値が同じため C、D の強さが同じになってしまう場合は
カードのスート（トランプのマークのこと）で強さ判定をする。

（強い）♠>♥>♦>♣（弱い）

補足：リードで使われたスートは特別に強い点に注意してください。

この、カードを1枚ずつプレイすることを「トリック」と言い、このトリックで最も強いカードを出すことを「トリックを取る」と言います。

トリックのカードが出そろった直後、手札の補充を行います。

補足：手札の補充は場札が存在する場合のみ行われます。

手札の補充はトリックのカードの弱い順番に行います（言い換えればトリックで弱い方が先に補充ができるのです）。

補充は一度に1枚のカードを補充します。補充は伏せられている場札から補充します。補充をするとき伏せられている場札を1枚1枚中身を確認できます。しかし確認のチャンスが1枚当たり1回しかありません（※）。さらに、実際に補充するカードは、最後に中身を確認したカードのみです。補充することにしたカードに勝利点チップが載っている場合はそれも獲得します。

※前のトリックの時に中身を確認済みだとしても、1回の補充の折に1枚の場札を1回は中身を確認できます。

全プレイヤーが1枚ずつ手札を補充したら、残されている場札にストックから勝利点チップ1枚を載せるようにします。そして場札の枚数が「プレイヤー人数プラス1枚」になるように山札から裏向きでカードを引きます。ゲームの最終盤では場札はプレイヤー人数分になります。

トリックで最も弱いカードをプレイしたプレイヤーがリードチップを受け取ります。

リードチップの受け渡し後、トリックで最も強いカードをプレイしたプレイヤーは、今回プレイされたカードを受け取り、手元に裏向きでひとまとめにしておいてください。自分の獲得したカードとは言え、あとになって中身を確認するのは禁止です。

リードチップを持っているプレイヤーが次のリードのカードプレイをしてください。

そして、全プレイヤーの手札が尽きるまでトリックを繰り返してください。

（5）ゲームの終了と得点計算：

全プレイヤーの手札が尽きたら、それが最後のトリックになります。最後のトリック終了後、得点計算に移ってください。

各プレイヤーがトリックで獲得したカードについて、スート別に数値の合計値を求めてください。最も低い数値がそのプレイヤーの得点です。しかしここで勝利点チップを活用してください。獲得した勝利点チップは「任意のスートの2」として扱えるのです。勝利点チップをうまく使えば自分の得点の底上げが図れるでしょう。

得点計算例：ラウンド終了時のAさんの手元のカードは、♠7点、♥0点（♥が1枚も取れなかった）、♦3点、♣2点でした。Aさんが獲得した勝利点チップは3枚でした。勝利点チップを♥に2枚♣に1枚割り振りました。こうして♠7点、♥4点、♦3点、♣4点になり、Aさんの得点は3点になりました。もし勝利点チップを4枚取れていれば、♦にさらに1枚割り振り得点を4点にすることができたでしょう。

得点計算をしたらゲーム終了になります。最も得点が高いプレイヤーの勝利です。同点の場合はそれらプレイヤーは自分の2番目に得点の低いスートの点と比較してより上位のプレイヤーが勝利します。それも同点ならば3番目に低いスートを比較してより上位のプレイヤーが勝利します。それでも決着がつかない場合は引き分けです。

ルール上の疑問は……ガーデンゲームズ <http://gardengames.blog40.fc2.com/> までお問い合わせください。

© 2017 Kashio Tadahide

いたずら妖怪

Mischievous YOKAI

いたずら妖怪

3～5人 / 8歳以上 / 20分

作者：ゆうり(練馬おやこボードゲームの会)

今日も妖怪たちはこっそりと人間に化けてやってきました。楽しそうに遊ぶ人間の子どもたちに混ざって、一緒に遊ぶのです。ところが夢中になって遊んでいるうちに、すっかりと正体がバレてしまいます。そして夕暮れチャイムが鳴る頃に、子どもたちは帰路につきます。ところが妖怪たちは、子どもたちに取り憑いたまま……

概要

ドミノ牌を用いたトリックテイキングゲームで、切り札無しのマストスートフォローの規則に従います。トリックのやりとりの中で、失点となる 2種の牌(妖怪)が移動し、ディールの最後にその失点牌を持っていたプレイヤーのみが失点します。規定点を失点したプレイヤーが出た時にゲームが終了し、そのプレイヤーが敗者になります。

準備

ドミノ牌 1組 (W6: 3人～4人プレイ時、 W9: 5人プレイ時)

ランクの強さ：(強) 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1 > 0(ブランク) (弱)

切り札：なし

ゲームの開始

このゲームは終了まで数ディールを繰り返し遊びます。3人の場合、だいたい 4ディールほどで終了します。

ディールの開始

すべてのドミノ牌を伏せた状態にし、シャッフルします。十分にシャッフルし終えたら、各々以下に示す枚数を手牌として取ります。

各自の手牌枚数：3人の時 9枚、 4人の時 7枚、 5人の時 11枚

余った牌はこのディールでは使用しませんので、テーブルの脇に伏せたまま置いてください。3人ならば1枚、4人・5人なら余りなしです。

スタートプレイヤーの決定

各ディールのオープニングリードをおこなうスタートプレイヤーを決定します。第1ディールでは任意の方法で決定してください。第2ディール以降はそのディールまでの**失点合計が最も多い**プレイヤーです。失点最多のプレイヤーが多数いる場合は、より直近のディールで妖怪に取り憑かれていた方がスタートプレイヤーになります。両者とも同ディールで妖怪に取り憑かれていた場合は、 (一つ目小僧)に取り憑かれていた方をスタートプレイヤーとします。

リード

オープニングリードはスタートプレイヤーからおこないます。手牌から任意の1枚を選択し、ピット面を表にしてプレイします。プレイの際に、エンドのどちらをフォローすべきスートとするか必ず宣言し、スートとするエンドを**テーブル中央に向けて**置きます。スートと反対の、手前側のエンドがランクになります。

プレイ

スタートプレイヤーによるオープニングリードのあと、時計回りに各プレイヤーはマストスートフォローの規則に従って手牌から1枚を選び、プレイします。つまり、リードスートを含む牌があれば必ずその牌の中から1枚を選択してプレイします。プレイする際はスート側がテーブル中央に向くよう、牌を配置します。リードスートを含む牌が**無いとき**、任意の牌をプレイすることができます。

トリックの解決

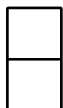
プレイヤー全員が1枚ずつプレイしたら、以下のステップでトリックの解決をおこないます。

- (1)トリックの勝者決定
- (2)のっぺらぼうの取り憑き判定
- (3)一つ目小僧の取り憑き判定

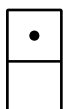
順に説明します。

(1)トリックの勝者決定

リードプレイヤーから各1枚ずつプレイされたドミノ牌を確認し、今回のトリックに誰が勝ったかを確認します。リードプレイヤーの示した**スートをフォローし、最もランクの強い牌**をプレイしたプレイヤーが、そのトリックの勝者です。

(2)のっぺらぼうの取り憑き判定

このディールにおいて、今回および前回までのトリックで  (のっぺらぼう)がプレイされているならば、のっぺらぼうの取り憑き判定をおこないます。今回のトリックで、**ダブル牌**(エンドが両方とも同じ数字の牌。のっぺらぼう自身の  を含む)が**プレイされていた場合**、トリックの勝者の元へのっぺらぼうが移動します。 は、該当プレイヤーの前に、皆に見えるよう**立てて配置**します。

(3)一つ目小僧の取り憑き判定

このディールにおいて、今回および前回までのトリックで  (一つ目小僧)がプレイされているならば、一つ目小僧の取り憑き判定をおこないます。一つ目小僧は、そのトリックでリードスートを**フォローできなかった**プレイヤーの元へ移動します。 は、該当プレイヤーの前に、皆に見えるよう**立てて配置**します。

フォローできなかったプレイヤーが多数いた場合は、プレイした牌の**両エンド合計**を比べ、より高い数値の牌をプレイしたプレイヤーの元に移動します。最高値が同点多数の場合、リードプレイヤーから数え、より後からプレイした牌のプレイヤーの元に移動します。

全員がリードスートをフォローしていた場合、 は移動しません。そのため、 がプレイされたトリックにおいて全員がリードスートをフォローしていた場合、 は誰の元にも移動せず、この場合はテーブル中央に立てて配置します。

リードプレイヤーの決定

トリックを獲得したプレイヤーが次のリードプレイヤーです。前のトリックでプレイ済みの牌( および  は除く)を伏せた状態にし、テーブル脇に避けておきます。

ディールの終了

トリックの解決後、**手牌がすべて無くなった**とき、ディールが終了します。この時点で  が前に立っている(のっぺらぼうに取り憑かれた)プレイヤーは **1失点**、 が前に立っている(一つ目小僧に取り憑かれた)プレイヤーは **2失点**します。3人でプレイした場合、のっぺらぼうと一つ目小僧のうち一方がディール中に出現しない場合があります。

ゲームの終了

これまでのディールの合計得点を計算し、**5点以上失点した**プレイヤーが出た時にゲームは終了します。該当のプレイヤーが敗者となります。該当者多数の場合、それら全員が敗者です。

以上

2016/12/18

本ゲームは Trick Taking Partyゲーム賞2017に応募したゲームです。

理の庭

<https://sites.google.com/site/inventedcardgames/>





3～4人(推奨 4人) / 8歳以上 / 30分
 作者：ゆうり(練馬おやこボードゲームの会)

春になり、ひつじヶ丘にあるふれあい動物園にも、こども飼育員が入ってきました。最初のお仕事は、ひつじたちを集めることと、入れるための柵作りです。みんなで協力しながら進めます。でも、やっぱり、他の皆よりちょっぴり良いところを見せたい！ そんな新米こども飼育員がお手伝いを通じて自信を付けていくゲームです。

概要

マストストフォローの規則に従った、切り札なしのトリックテイキングゲームです。すべてのトリックを解決した後、柵作りと、集めたトリックを羊に見立ててのエリアマジョリティが始まります。柵を作った人と、その柵内で多数のひつじを入れることに成功した人、それぞれが得点します。規定ディールを終了したときに、最も多くの得点を獲得した人が勝利者です。

準備

使用カード：3人で遊ぶ時はトランプを、4人で遊ぶときは 6スートのトランプを使用します。

3人プレイ：トランプ 1組 36枚(各スート 2～5およびジョーカーを除く)

4人プレイ：6スートトランプ(TENNOS) 1組 54枚(各スート 2～5およびジョーカーを除く)

羊駒：各プレイヤー毎に、識別できる駒を約20個ずつ

カードの強さ：(強) A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 (弱)

柵内に入れられる羊の数：

絵札：10匹

数字札：その数字通りの数(例えば 6であれば 6匹)

A：1匹

ゲームの開始

このゲームは終了まで、**(人数+1)ディール**を繰り返し遊びます。3人の場合、4ディールで終了します。

ディールの開始

第1ディールのディーラーは適当な方法で決定します。以降、ディーラーはディール毎に順に時計回りに移していきます。

ディーラーは柵として使われていないカード(第1ディールであればすべてのカード)を集め、入念にシャッフルします。

次に、ディーラーは各プレイヤーに手札となるカードを配ります。左隣のプレイヤーから時計回りに1枚ずつ、**全員均等**となるように配れる最大枚数を配ります。結果として、ディールによって手札として配る枚数が異なります。余ったカードはこのディールでは使用しませんので、テーブルの脇に伏せたまま避けておきます。

スタートプレイヤーの決定

各ディールのオープニングリードをおこなうスタートプレイヤーを決定します。第1ディールではディーラーの左隣です。第2ディール以降は前ディールで柵を建てたプレイヤーです。

リード

オープニングリードはスタートプレイヤーからおこないます。手札から任意の1枚を選択し、インデックス面を表にしてプレイします。第2トリック以降は、前トリックを獲得したプレイヤーからリードします。

プレイ

リードのあと、時計回りに各プレイヤーはマストスートフォロウの規則に従って手札から1枚を選び、プレイします。つまり、リードスートを含むカードがあれば必ずそのカードの中から1枚を選択してプレイします。リードスートを含むカードが手札に**無いとき**、任意のカードをプレイすることができます。

トリックの解決

手札を持つプレイヤー全員が1枚ずつプレイしたら、トリックの解決をおこないます。リードプレイヤーから各1枚ずつプレイされたカードを確認し、今回のトリックに誰が勝ったかを確認します。リードプレイヤーの示した**スートをフォローし、最もランクの大きいカード**をプレイしたプレイヤーが、そのトリックの勝者です。トリックで使用したカードを束ねて、伏せた状態で自分の前に並べます。並べる際に、今回獲得したものも含め、これまでの獲得トリック数が分かるようにしておきます。

リードプレイヤーの決定

トリックを獲得したプレイヤーが次のリードプレイヤーです。リードプレイヤーは次のトリックに向け、リードから始めます。

ディールの終了

トリックの解決後、**手札がすべて無くなったとき**、ディールが終了します。このタイミングで、柵の建設と、羊を柵へ追い入れる手続きをおこないます。

柵の建設

このディールで**最後のトリック**を獲得したプレイヤーが柵を建てる役になります。最後のトリックを獲得したプレイヤーは、最後に**獲得したトリック**の中から任意のカードを1枚を選び、**柵として使用**します。

最後のトリックを獲得したプレイヤーは、選択したカードをテーブルの中央に、インデックス面が表になるよう配置します。第2ディール以降、このカードの横に、柵として選んだカードを並べていきます。柵を建設したプレイヤーは、この段階で**1点を獲得**します。

羊を柵へ追い入れる

その他の、**柵を建てなかった**プレイヤーは、羊を柵へ追い入れる役です。該当者の間で、獲得トリック数を確認します。柵へ羊を追い入れるのは、獲得トリック数が**少ない人**からおこないます。獲得トリック数が同値の場合、**年齢の若い人**からおこないます(年上は年下を優先してあげてください)。

柵に入れられる羊の数は、柵として選ばれたカードによります。絵札ならば10匹まで、数字札はその数字通りの数、(例えば6であれば6匹)、Aなら1匹です。プレイヤー毎に、**獲得トリック数分の羊駒**を柵カードの上に置いていただきます。プレイヤーが獲得したトリック数すべてが収まらない場合、**駒を置くことはできません**。

第1ディールが終わりました。Daisukeは柵として7のカードを選びました。この柵には7匹の羊を入れることができます。Takashiは獲得トリック数が1です。羊駒を1個、7の柵カードの上に置きました。次に獲得トリック数が少ないのはTetsuyaです。Tetsuyaは3匹分の羊駒を同じく7の柵カードの上に置きました。次はNaotoの番です。Naotoの獲得トリック数は4ですが、既に7の柵カードには4匹分の駒が置かれており、3匹分の空きしかありません。Naotoは柵に羊を入れることができず、せっかく追い集めた羊たちを柵に入れることができませんでした。Naotoは、うずくまる鳩と一緒に急ぎ足の誰かを遠い目で見つめました。

状況により、前に置かれた柵に十分な数の羊駒が置かれていない場合があります。この場合、**前の柵から優先して**駒を配置しなければなりません。同一プレイヤーが連続した2つ以上の柵をまたぐように、駒を置くこともできます。

第3ディールが終わりました。今回Daisukeは柵としてAを選びました。この柵には1匹しか羊を入れることができません。しかし、ひとつ前の6の柵には2匹分の空きがあります。Tetsuyaは3トリック獲得していたので、6の柵に2匹を、Aの柵に残りの1匹を、合計3匹の羊駒を配置しました。次はTakashiの番ですが、羊を入れる柵の空きはありません。Takashiは悔しさのあまりアスファルトにタイヤを切りつけながら暗闇を走り抜けていきました。

ゲームの終了

(プレイヤー人数 + 1)ディールの後、ゲームは終了します。最後に、柵内の羊による得点を計算します。

柵内の羊による得点計算

各柵毎に得点計算をおこないます。各柵で羊駒が一番多いプレイヤーがそれぞれ **3点を獲得** します。同じ柵で羊駒最多が同点多数の場合、該当プレイヤーは各**1点ずつ**を獲得します。

ゲームの勝敗

各プレイヤー毎に、柵で得た得点と羊で得た得点を合算します。**合計得点が最も多いプレイヤー** が勝利者です。同点多数の場合、年齢の若い人が勝ちます。

選択ルール：めあてカード

プレイヤー全員の合意を得られるのであれば、上記までのルール（便宜上、基本ルールと呼びます）に加え、この選択ルール「めあてカード」を加えることができます。

基本ルールに加え、以下ルールを追加します。

- ・準備として 2～5のカードをスート毎に分け、各プレイヤーは各々1スート分の 2～5のカードを受け取ります。余った 2～5のカードはゲームから除外します。
- ・第1ディールの開始前に、2～5のカードはインデックス面を表にして各プレイヤーの前に並べます。このカードを「めあてカード」と呼びます
- ・各ディール最後に、プレイヤー全員は各々がそのディールで獲得したトリック数と複数枚からなる**めあてカードのランク合計が等しくなるよう1枚以上の組み合わせでカードを伏せなければなりません**。例えば取得トリックが5トリックであれば、「5」のカードを伏せます
- ・伏せるカードは複数枚のカードを組み合わせで伏せることができます。例えば取得トリックが6トリックであれば「1と5の2枚」あるいは「2と4の2枚」または「1と2と3の3枚」のいずれかを選択して伏せなければなりません。ただし、すでに伏せているカードを組み合わせの中に使用することはできません
- ・どのように組み合わせてもトリック数と等しくできない場合は、そのディールではいずれのめあてカードも伏せることができません
- ・**ゲームの終了時**、めあてカードの伏せた枚数が**単独最多の人が 2点を追加で獲得** します。伏せた目当てカード最多が複数名であった場合、次点で単独最多の人が 2点を獲得します。次点も複数名であった場合、誰も追加得点を得ることはできません。

2016/12/18

このルールブック中に登場する人物・団体・名称等は架空であり、実在のものとは関係ありません。
本ゲームは Trick Taking Partyゲーム賞2017に応募したゲームです。

理の庭

<https://sites.google.com/site/inventedcardgames/>



フリーライド！ Freeride Big WAVE ★ビッグウェーブ!!

5～6人 / 8歳以上 / 30分

作者：ゆうり(練馬おやこボードゲームの会)

乗るしかない、このビッグウェーブに
—— SUPERSTAR BUTCH. 2008

概要

ドミノ牌を用いたトリックテイキングゲームで、切り札無しのマストスートフォローの規則に従います。スートフォローが出来ないとき、他者がプレイしたフォローしている牌に「ただ乗り」することで、トリックを掠め取ったり、トリックを譲っても儲けを本来より減らしたりできます。ライバルたちをうまく出し抜いて、自分だけが温々と稼いでください。

準備

ドミノ牌 (W9) 1組

ランクの強さ：(強) 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1 > 0(ブランク) (弱)

切り札：なし

ゲームの開始

このゲームは終了まで数ディールを繰り返し遊びます。

ディールの開始

すべてのドミノ牌を伏せた状態にし、シャッフルします。十分にシャッフルし終えたら、各々以下に示す枚数を手牌として取ります。

各自の手牌枚数：5人の時 11枚、6人の時 9枚

余った牌はこのディールでは使用しませんので、テーブルの脇に伏せたまま置いてください。
5人なら余りなし、6人ならば 1枚です。

スタートプレイヤーの決定

各ディールのオープニングリードをおこなうスタートプレイヤーを決定します。第1ディールでは任意の方法で決定してください。第2ディール以降は、**直前のディールで最後のトリック**を獲得したプレイヤーです。

リード

オープニングリードはスタートプレイヤーからおこないます。手牌から任意の1枚を選択し、ピット面を表にしてプレイします。プレイの際に、エンドのどちらをフォローすべきスートとするか必ず宣言し、スートとするエンドを**テーブル中央に向けて**置きます。スートと反対の、手前側のエンドがランクになります。

プレイ

スタートプレイヤーによるオープニングリードのあと、時計回りに各プレイヤーはマストスートフォローの規則に従って手牌から1枚を選び、プレイします。つまり、リードスートを含む牌があれば必ずその牌の中から1枚を選択してプレイします。プレイする際はスート側がテーブル中央に向くよう、牌を配置します。

リードスートを含む牌が**無いとき**、任意の牌をプレイすることができます。プレイする際にはスートフォロー出来ていないことを明示するために牌を**横向き**に配置します。**あるいは**、他者がプレイした牌のランク側に接続できる牌（ランクと同位のピップを持つ牌）があれば、その牌をプレイ済みの他者の牌に**接続して**プレイすることができます。これを**フリーライド**と呼びます。これにより両端のエンドを見ることでスートフォローしていると解釈します。もちろん、フリーライド済みの牌にさらにフリーライドすることも出来ます。フリーライドできる枚数の制限はありません。極端な例ですが、5人プレイでリードされた牌に対し残りの4人全員がフリーライドすることも可能です。

トリックの解決

プレイヤー全員が1枚ずつプレイしたら、トリックの解決をおこないます。

プレイされたドミノ牌を確認し、今回のトリックに誰が勝ったかを確認します。リードプレイヤーの示したスートをフォローし、最もランクの大きい牌をプレイしたプレイヤーが、そのトリックの勝者です。

トリックの解決においてに、フリーライドされた牌は、該当の牌に**最後にフリーライドした牌**のランクのみが採用されます（フリーライド**された**牌はトリックの解決において**無視される**という意味です）。

フリーライドにより、同位と見なす牌が複数生じる可能性があります。この場合、**先にプレイしていた同位牌が勝ち**となります。ここでいう「先にプレイしていた」という表現は、牌の位置ではなく、実際にプレイしたプレイ順を指します。

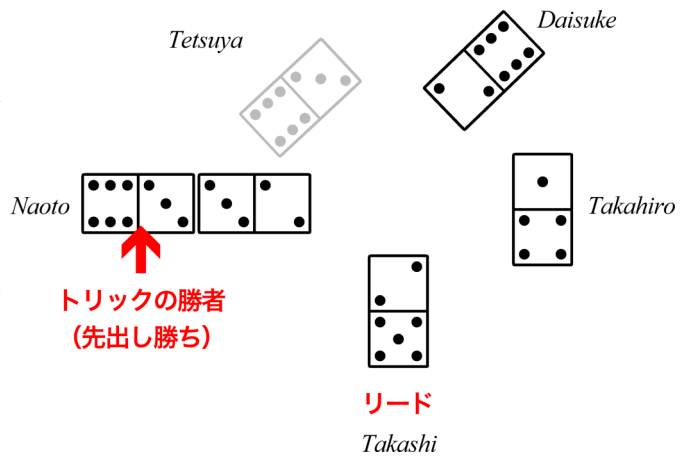
トリックの勝者は、スートフォローしたうち最終的に**ランクとして評価した牌を獲得**します、さらに、スートフォローできず**フリーライドもしなかった牌も獲得**します。該当の牌は自分の前に配置します。**ダブル牌はピップ面を表にして**、その他の牌は**伏せた状態**で並べて配置します。その他の、フリーライドされていた牌は伏せた状態でテーブル脇に避けておきます。

5人戦です。Takashiが [2・3] をプレイしました。リードスートは 2 です。続いて Naotoがマストフォローの規則

に従い、2を含む [2・3] をプレイします。ランクは3なのでこの時点で既に Takashiに負けています。続いて Tetsuyaがプレイします。2を含む牌が手牌に無いため、[2・3] をプレイし Naotoの牌にフリーライドします。こ

れにより Tetsuyaは [2・3] をプレイし

たのと同じ扱いになり、フリーライドされた Naotoの牌はトリックの解決において無視されます。Naotoは声にならない声を上げながら悔しさのあまりエアギターをかき鳴らします。4人目のプレイヤーである Daisukeはマストフォローの規則に従い、負けることがわかっていながら [2・3] をプレイしました。最後に Takahiroが（フリーライドすることなく）[2・3] をプレイしました。トリックの勝者は [2・3] をプレイした Tetsuyaです。Daisukeはやさぐれて「4人目なんか居なかったんだ」とつぶやきました。Tetsuyaは [2・3] [2・3] [2・3] [2・3] を獲得し、自分の前にいずれも伏せて並べます。



リードプレイヤーの決定

トリックを獲得したプレイヤーが次のリードプレイヤーです。手牌があればリードプレイヤーから順次プレイします。

ディールの終了

トリックの解決後、**手牌がすべて無くなった**とき、ディールが終了します。自分の前に並べた獲得トリックのうち、**牌 1枚につき1点**として計算します。さらに、**ダブル牌があれば1枚につき追加 5点**のボーナス得点を加えます。

ゲームの終了

各ディール毎に、最高得点のプレイヤーが 1勝利点を獲得します。得点が多多数の場合はそれぞれが1勝利点を獲得します。数ディールプレイし、**2勝利点先取**したプレイヤーが勝利者です。同時に複数名が獲得した場合はお互いに勝利を分かち合ってください。

以上

2016/12/18

このルールブック中に登場する人物・団体・名称等は架空であり、実在のものとは関係ありません。
本ゲームは Trick Taking Partyゲーム賞2017に応募したゲームです。

庭の理

<https://sites.google.com/site/inventedcardgames/>





3～5人 / 8歳以上 / 20分～

作者：ゆうり(練馬おやこボードゲームの会)

概要

ドミノ牌を用いたトリックテイキングゲームで、切り札無しのマストスートフォローの規則に従います。シャリ牌とネタ牌を1組み1貫としてプレイし、皆に鯨を握ります。しかし中には意地悪な板前さんも居て、たっぷりの山葵^{わさび}を仕込んでいることも。「鯨では無く山葵が好きだけだろう」と言われないよう、ほどほどに山葵も楽しみつつ美味しい鯨をいただきます。

準備

ドミノ牌 1組 (W9:3人～4人、W12:5人)

ランクの強さ：(強) 12 > 11 > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1 > 0 (弱)

切り札：なし

ゲームの開始

このゲームは終了まで数ディールを繰り返し遊びます。4人の場合、だいたい3ディールほどで終了します。

ディールの開始

すべてのドミノ牌を伏せた状態にし、シャッフルします。十分にシャッフルし終えたら、各々以下に示す枚数を手牌として取ります。

各自の手牌枚数：3人の時 18枚、4人の時 12枚、5人の時 18枚

余った牌はこのディールでは使用しませんので、テーブルの脇に伏せたまま置いてください。3人ならば 1枚、4人なら 7枚、5人ならば 1枚です。

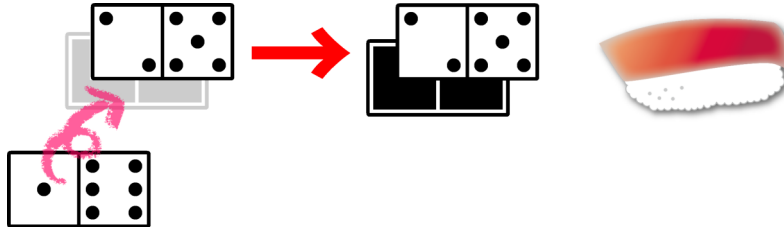
スタートプレイヤーの決定

各ディールのオープニングリードをおこなうスタートプレイヤーを決定します。第1ディールでは任意の方法で決定してください。第2ディール以降はそのディールまでの合計得点が最も少ないプレイヤーです。スコア最少プレイヤーが多数いる場合は、直近のディールで獲得した点数の少

ない方がスタートプレイヤーになります。それでも同点であればじゃんけんで決定します。

リード

オープニングリードはスタートプレイヤーからおこないます。手牌から**任意の2枚**を選択し、シャリとする牌(以降シャリ牌と表現) 1枚とネタとする牌(以降ネタ牌と表現) 1枚とを組み合わせ、1貫としてプレイします。プレイする際には、シャリ牌はピット面を伏せた状態に、ネタ牌はピット面を表にして、シャリ牌を下にネタ牌を上になるよう重ね合わせてプレイします。



ただし、プレイの際には**両エンド合計**を比べた時に、**シャリ牌**は必ずネタ牌と**同じ**かまたは**より少ない**両エンド合計数になるよう選択しなければなりません。ネタ牌の両エンド合計値が**ワサビ量**（後述）を示しています。

プレイの際に、ネタ牌に対しエンドのどちらをフォローすべきスートとするか必ず宣言し、スートとするエンドを**テーブル中央に向けて**置きます。スートと反対の、手前側のネタ牌のエンドがランクになります。

プレイ

スタートプレイヤーによるオープニングリードのあと、時計回りに各プレイヤーはマストスートフォローの規則に従って手牌からネタ牌として 1枚を選び、組み合わせるシャリ牌としてもう 1枚も選び、プレイします。つまり、該当スートの牌があれば必ずその牌の中から1枚を選択してネタ牌としてプレイします。該当スートの牌が無いとき、任意の牌をプレイすることができます。

プレイする際には、シャリ牌はピット面を伏せた状態に、ネタ牌はピット面を表にして、シャリ牌を下にネタ牌を上になるよう重ね合わせてプレイします。また、リードと同様に、プレイの際には**両エンド合計**を比べた時に、**シャリ牌**は必ずネタ牌と**同じ**かまたは**より少ない**エンド合計数になるよう選択しなければなりません。

例外：ネタ牌として選ぶべきリードスートの牌が1枚しかなく、一方でシャリ牌として選ぶべきネタ牌以下の両エンド合計牌が**無い場合**、リードスートの牌をシャリ牌として選択し、両エンド合計以上の任意のネタ牌を組み合わせ、プレイしなければなりません。

トリックの解決

プレイヤー全員が1貫（ドミノ牌2枚1組）ずつプレイしたら、トリックの解決をおこないます。

リードプレイヤーから各1貫ずつプレイされたネタ牌を確認し、今回のトリックに誰が勝ったかを確認します。リードプレイヤーの示したスートをフォローし、最もランクの大きいネタ牌をプレイしたプレイヤーが、そのトリックの勝者です。

トリックの勝者はプレイされた牌のまとまり毎に獲得し自分の前に配置します。配置する際に

は、既に配置した牌と並び順を入れ替えてはいけません。

リードプレイヤーの決定

トリックを獲得したプレイヤーが次のリードプレイヤーです。

ディールの終了

トリックの解決後、手牌がすべて無くなった状態になったとき、ディールが終了します。

ディールの得点

ディールの得点を計算するために、以下の2ステップを踏みます。

- (1)獲得トリックのネタ牌による連結得点
- (2)獲得トリックのシャリ牌によるワサビ失点

順に説明します。

(1)獲得トリックのネタ牌による連結得点

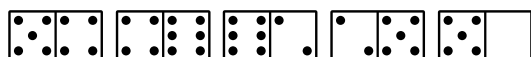
獲得したトリックからネタ牌だけを集め、全員一斉に各自ブロッキングゲームの様に連結(後述)させ、連結できた牌のみを1枚1点として得点します。時間内に連結できなかった牌は得点から除外されます(失点になるわけではありません)。

まず、今回のディールにて獲得トリック数が最も少なかったプレイヤーが**合図をする役**になります。もし獲得トリック数が最も少ないプレイヤーが複数いる場合はその全員が合図をする役になります。合図役のプレイヤーは(タイミングを合わせて一斉に)「**はじめ!**」と声をかけ、この最初の発声を合図に全プレイヤーは獲得したネタ牌を**1つのつながり**として連結しはじめます。合図役のプレイヤーは自身のネタ牌を連結後、あるいは連結をあきらめたタイミングで「**できました!**」と発生し、そこから15を数えます。数えるスピードは任意ですが、数ははっきりと発声してください。15を数えた後「**それまで!**」と声をかけ、(合図役が複数の場合は最初に上がった)その合図で全プレイヤーは手を止めます。

正しく連結できた牌1枚につき1点とします。連結できなかった牌は0点です。

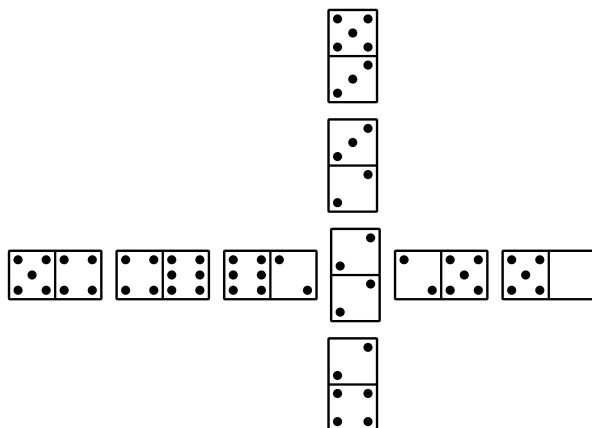
ネタ牌の連結について

ネタ牌の連結は、牌のエンド同士が同じ目の時に連結することができます。1つのエンドに対し1つのエンドしか連結できません。



上の例では5枚の牌が連結しているので5点として計算します。

ダブル牌(両エンドが同じ目の牌)の場合、他の牌と異なり90度傾けて配置しその上下にも連結できます(ダブル牌には同じ目の牌が最大で4枚連結できるようになります)。



上の例では 2のダブル牌からエンドが2の牌が4方向に連結しています。都合、9枚の牌が連結しているので 9点として計算します。

(2)獲得トリックのシャリ牌によるワサビ失点

ネタ牌による連結得点の計算のあと、各自、トリックで獲得したシャリ牌の目を確認します。ワサビ量として、各シャリ牌すべてのエンド合計を算出します。最も多くのワサビ量を獲得したプレイヤーのみ**失点 3点**です。ワサビ量最多が複数名いる場合、該当者全員が失点対象になります。

「(1)獲得トリックのネタ牌による連結得点」と「(2)獲得トリックのシャリ牌によるワサビ失点」の合計が各プレイヤーの**ディールの得点**です。場合によりディールの獲得得点がマイナス値になる場合があります。

ゲームの終了

数ディールプレイし、合計 **11点以上先取**したプレイヤーが勝利者です。同時に複数名が獲得した場合は得点が高い方のプレイヤーが勝利者です。同点だった場合はお互いに勝利を分かち合ってください。

以上

2017/1/4

このルールブック中に登場する人物・団体・名称等は架空であり、実在のものとは関係ありません。本ゲームは Trick Taking Partyゲーム賞2017に応募したゲームです。

理の庭

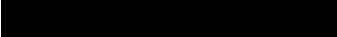
<https://sites.google.com/site/inventedcardgames/>



08 フォートリックス

1. タイトル:「フォートリックス」 プレイ人数:3人専用 プレイ時間15～30分

2. kubotaya&アカシア/共作 (@kubotaya,@SomaSuper_bg)

3. 

4. ルール公開可

5. ルール概略

トランプゲームの名作「スリートリックス」の3人用向け決定版です！

トランプを用いてノートランプ・マストフォローのトリックテイキングゲームを行い

3人で13トリック中、4トリックを取ることを目指します。

6. ルール詳細

・使用するカード

トランプの各スートのA>K>Q>J>10>9>8>7>6 (5>4>3>2を除く) 36枚

・カードのランク

強い ← A>K>Q>J>10>9>8>7>6 → 弱い

①適当な方法でディーラーを決めます。ディーラーはカードをよく切り混ぜて、全員に手札が12枚になるように配ります。

②ディーラーの左隣の人が手札から1枚、好きなカードを出します。これをリードといいます。

③時計回りの順番で全員、リードされたカードと同じスートのカード（なければ他のスートのカードを出せますが、カードのランクが強くてもリードのスートのカードよりも弱いカードとみなされます）を手札から出します。3人ともカードを出したら、リードしたスートの中で一番強いランクのカードを出した人がこのトリックの勝ちとなります。このトリックで出された3枚のカードをまとめてから伏せて、勝った人の前に置きます。ここまでが1トリックです。

④③で勝った人が次のリードをします。同じようにカードを出して行って、12トリック終えたら採点します。但し最後の12トリック目に勝つと2トリック分勝ったという扱いになります。

⑤ディーラーを左隣に替えて、次のディールとなります。このようにして予め決めておいた3の倍数のディール数（3ディール、6ディール、9ディールなど）を行い、合計点の多い人が最終的な勝者です。

1 ディールごとの採点

0トリック	..	-5点
1トリック	..	+1点
2トリック	..	+3点
3トリック	..	+6点
4トリック	..	+10点
5トリック	..	-5点
6トリック	..	-6点
7トリック	..	-7点
8トリック	..	-8点
9トリック	..	-9点
10トリック	..	-10点
11トリック	..	-11点
12トリック	..	-12点
13トリック	..	-13点
4トリック勝つのが最高点です。		

アルセーヌ

【プレイ人数】 4人

【プレイ時間】 約 30 分

【ハンドルネーム】 S. Ando

(Twitter アカウント @Augusta0123)

【使用するコンポーネント】

- ・ トランプ
- ・ チップ

【1 ストーリー】

プレイヤーは名だたる宝石店を狙う泥棒となり、ライバルと盗みの腕を競い合います。誰か一人がポリスに捕まるまでに最も多くの宝石を獲得したプレイヤーが、伝説の怪盗“アルセーヌ・L”の名を継承できるのです。

【2 ゲームの概要】

シンプルなノンビッド系のトリックテイキングゲームです。宝石店を模した 5 枚のダイヤ札の上にあるチップを取り合います。1 ディールで獲得したトリック数に対応する宝石店からチップを盗むことができます。ただし、同じ宝石店に複数人が一度に盗みに入った場合はお見合いとなり、どのプレイヤーもチップを獲得できません。また、チップが枯れてしまった宝石店にはチップの代わりにポリスが待ち受けています。そこに盗みに入ったプレイヤーはたちまち捕まり、所持チップを全て没収された上、ゲームは終了してしまいます。

【使用するコンポーネント】

- トランプ 1 組(ジョーカーは使用しません)
- 小さめのチップ 27 枚(1 円硬貨などで代用も可能です)

【カードの強さ】

- ランクの強さは以下のようになります。

$A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2$

【ゲームの準備】

- ジョーカーを抜いた 52 枚の札を用意します。
- ダイヤの A, ダイヤの 2, ダイヤの 3, ダイヤの 4, ダイヤの 5 を抜き出し、場の中央に表向きに昇順に並べます(以後はこれらを「宝石店カード」と呼びます)。そして、それらの札の上に以下のようにチップ 27 枚を配置します。

◇A, 5 の宝石店カード→ 各札の上に 3 チップずつ(1 チップ、1 チップ、1 チップの 3 グループに分け、1 枚の札の上に全グループを乗せる)

◇2, 4 の宝石店カード→ 各札の上に 6 チップずつ(1 チップ、2 チップ、3 チップの 3 グループに分け、複数チップのグループは積み上げ、1 枚の札の上に全グループを乗せる)

◇3の宝石店カード → 札の上に9チップ(1チップ、3チップ、5チップの
3グループに分け、複数チップのグループは積み上げ、1枚の札の上に全グループを乗せる)

- 適当な方法で最初のディーラーを決めます。

【遊び方】

- ディーラーは宝石店カード以外の47枚の札をよくシャッフルして各プレイヤーに11枚ずつ配ります。残りの3枚の札は裏向きにして場の端に並べます。
- ディーラーの左隣のプレイヤーは、場の端に置かれた裏向きの3枚の札から1枚選択して表に向けます。もしその札が黒色スート(スペードかクラブ)だった場合は、その札を表のままにしておきます。その際はダイヤが切り札となります。一方、もしその札が赤色スート(ハートかダイヤ)だった場合は、その札をまた裏向きに戻します。その際は切り札なしとなります。

※ゲーム中、場の端の3枚の札のうち1枚だけ表向きの場合は“切り札あり”(常にダイヤが切り札)、3枚とも裏向きの場合は“切り札なし”と目視でチェックできるようになります。

- ディーラーの左隣のプレイヤーが最初のリードを行います。
- 以下に示すような、トリックテイキングのルールに従ってプレイします。

(下記手順 4 を除き、基本的なマストフォローのルールでゲームが進行します)。

1. 可能ならば、リードされたスートの札を出します。
2. リードされたスートが手札に無ければ、どの札を出しても構いません。
3. リードされたスートのうち、最も強い札を出したプレイヤーがそのトリックに勝ちます。ただし、切り札が出されている場合には、最も強い切り札が勝ちます。
4. 勝ったプレイヤーは、自分でそのトリックを取るか、他人にそのトリックを押しつけるかを選択することができます。ただし、押しつけることができるのは、その時点で自分と同じ数のトリック(0 トリックを除く)を獲得している他プレイヤーだけです。該当する他プレイヤーが複数人いる場合は、自分から見て時計回りで順番がより近いプレイヤーのみが対象となります(それ以外のプレイヤーには押しつけることができません)。

例) 時計回りに A さん、B さん、C さん、D さんの順で座っています。それ

までの 5 回のトリックで、A さんは 1 トリック、B さんは 2 トリック、

Cさんは1トリック、Dさんは1トリックを獲得しています。6トリック目でAさんが勝利しました。Aさんは自分でそのトリックを取ることができますが、あえてCさんにトリックを押しつけることにしました(BさんやDさんに押しつけることはできません)。

5. トリックを獲得したプレイヤーが次のリードを行います。他人にトリックを押しつけた場合は、押しつけられたプレイヤーが次のリードを行います。

- 後で獲得トリック数が分かるよう、取った札はその都度裏向きにまとめて一つにし、獲得したプレイヤーの前に並べて置きましょう。
- 11回のトリックを取り合い、全員手札を出し切ったら1ディール終了です。

【チップの獲得】

- 獲得トリック数と同じランク(Aは1と見なします)の宝石店カードの上にあるチップを以下のルールに基づき獲得します。ただし、同ランクの宝石店に複数のプレイヤーがバッティングした場合は、それら複数のプレイヤーは全員チップを獲得できません。

◇A, 5の宝石店カード → 1チップ獲得。

◇2, 4 の宝石店カード → 6チップ残っていれば1チップ獲得。5チップ残っていれば2チップ獲得。3チップ残っていれば3チップ獲得。

◇3 の宝石店カード → 9チップ残っていれば1チップ獲得。8チップ残っていれば3チップ獲得。5チップ残っていれば5チップ獲得。

※獲得トリック数が0トリックか、または6トリック以上の場合はチップを獲得できません。

【ゲームの終了】

- 次のディールはディーラーを左隣に移して行います。宝石店カード以外の47枚の札を全て集めてシャッフルし、配り直してください。
- ディールを繰り返していくと、宝石店カードの上のチップは徐々に無くなっています。
- そのうちに、1チップも残っていない宝石店が現れます。獲得トリック数がその宝石店のランクと同じになってしまったプレイヤーは、所持チップを全て没収

されてしまいます(複数のプレイヤーがバッティングした場合でも、それら複数のプレイヤー全員に没収ルールが適用されます)。

- 1人以上のプレイヤーが所持チップ没収となったら、直ちにゲームは終了となります(他のプレイヤーはチップの獲得を済ませてください)。終了時に最も多くのチップを獲得したプレイヤーが勝利します。同数の場合は該当プレイヤー同士で勝利を分かち合います。

※特殊ケースとして、4人全員が一度に所持チップを没収された場合に限り、そのディールはノーカウントとし、次のディールを行います。

※特殊ケースその2として、全ての宝石店カード上からチップが無くなってもなお、誰も所持チップを没収されなかった場合はそこでゲーム終了とし、その時点で最も多くのチップを獲得したプレイヤーが勝利します。

【上級ルール】

- 基本ルールをある程度遊んだら、以下の上級ルールも試してみてください。よりハードな戦いがあなた達を待っています。
- 1箇所以上で1チップも残っていない宝石店が現れたら、その次のディール以降

は「争奪モード」に突入します。争奪モードでは以下のようなルールが追加されます。

→同ランクの宝石店に複数のプレイヤーがバッティングした場合は、チップを獲得できないだけでなく、そのプレイヤー同士で所持チップの交換をしなくてはなりません(例えば、2チップ持っていたAさんと4チップ持っていたBさんがバッティングした場合、Aさんの所持チップは4枚になり、Bさんの所持チップは2枚になります)。0トリックでバッティングした場合も同様です。もし3人がバッティングしたならば、その3人の間でそれぞれ左側にいるプレイヤーにチップを渡します。また、ゲーム終了と同じ時点でバッティングが起きた場合も、該当プレイヤーはこの交換をしてから終了になります。

以上