

Trick Taking Party ゲーム賞 2017 審査結果

大賞 アノウ

準大賞 五行相克 シンカー

審査員賞

草場純賞 クロ斯拉フ

新澤大樹賞 Let me off

ひげくまごろう賞 案山子

一次選考通過作品

いたずら妖怪 65

五行相克 獅子と狛犬

アノウ トラピジスタ

シンカー Let me off

目次

大賞	アノウ	4
準大賞	五行相克	8
準大賞	シンカー	12
草場純賞	クロスラフ	16
新澤大樹賞	Let me off	20
ひげくまごろう賞	獅子と狛犬	28
ひげくまごろう賞	かかし	32
一次選考通過作品	いたずら妖怪	48
一次選考通過作品	65	54
一次選考通過作品	トラピジスタ	58
全体講評		62

『アノウ』 (anou)

作：与左衛門

1. プレイ人数・時間

3人または4人。1ゲーム 15～20分。

2. 用意するもの

- (1) トランプ：1組（ジョーカーを除く 52 枚）
- (2) マーカー：3人の場合 12 個、4人の場合 16 個（チップ、コイン、おはじき等でOK）
- (3) 得点を記録する筆記用具

3. ゲームの概要

戦国時代、城を築く際、自然石を巧みに組み合わせて堅牢な石垣を築き上げる石工集団がいた。その名は、穴太衆（あのをしゅう）。「石の声を聴き、石に従うべし」——それが彼らの極意であり、それができて初めて一人前の穴太衆とされた。

『アノウ』は、トリックテイキングゲームと呼ばれるジャンルのゲームです。プレイヤーは穴太衆となって、計画どおりに石垣を築き上げることをめざします。ゲーム終了時、石垣の高さが計画を下回ればそれだけ得点も低く、かといって、計画を上回れば失点となってしまいます。一番得点の高いプレイヤーが穴太衆の棟梁に選ばれます。

4. ゲームの準備

(1) マーカーの配置

各プレイヤーはマーカー4個を受け取り、自分の前に配置する（図1参照）。マーカーは4ヵ所の獲得カード置き場（＝石垣構築予定地）を表す。

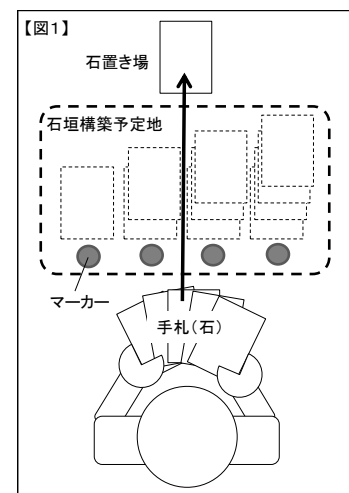
(2) スタートプレイヤーの決定

いちばん最近お城を見たプレイヤーがスタートプレイヤーとなる。

(3) カードの配付

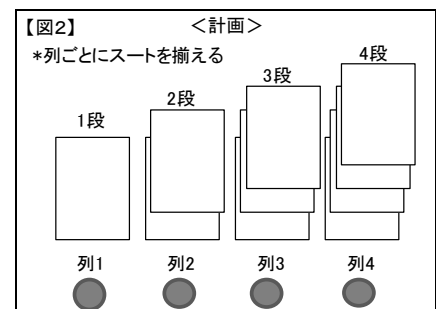
スタートプレイヤーはトランプをよくシャッフルし、3人プレイでは10枚ずつ、4人プレイでは13枚ずつ配る。

3人プレイの場合、余ったカードは使わないので、裏向けてテーブル脇に置いておく。



5. ゲームの目的

- (1) ルールにしたがってカード（＝石）を獲得し、計画どおり、4つの列に、左から順に1段・2段・3段・4段となるように配置（＝石垣構築）することをめざす（図2参照）。
- (2) その際、列ごとにスート（♥♦♣♠）を揃えなければならない。どの列にどのスートを配置するかは、プレイヤーの判断次第。
- (3) ゲーム終了時、石垣が計画の高さに達していなければ、それだけ得点も低く、かといって、計画の高さを上回ってしまえば、失点となることに注意。



6. ゲームの遊び方

- (1) スタートプレイヤーから時計回りの順に1人ずつ、手札の中から1枚選び、表向けてく石置き場>に出す(図1参照)。
- (2) このとき、2番手以降の人は、スタートプレイヤーが出したカードのスイート(♥♦♣♠)と同じものを出さなければならない。但し、手札に同じスイートがない場合に限り、「ござらぬゆえ」と宣言して、別のスイートのものを出すことができる。
- (3) 全員が1枚ずつ出し終えたら、強弱を判定。1番強いカードを出した人と2番目に強いカードを出した人は以下の要領でカードを獲得し、自分のく石垣構築予定地>に配置する。

① カードの強弱

- a. スタートプレイヤーが出したカードのスイート(リードスイート)と同じで、かつ、カードのランクの高いものほど強い(A>K>Q>J>10>9>8>7>6>5>4>3>2の順)。
- b. 次に、リードスイート以外で、カードのランクの高いものほど強い。
- c. 複数プレイヤーがリードスイート以外の同ランクのカードを出した場合、先に出されたカードのほうが強いとみなす。

<例> スタートプレイヤー「♥2」(♥がリードスイート)、
プレイヤー2「♦A」、プレイヤー3「♥10」、プレイヤー4「♣A」
プレイヤー3>スタートプレイヤー>プレイヤー2>プレイヤー4の順に強い。

② 1番強いカードを出した人

出されたカードの中から1枚を選び、自分のく石垣構築予定地>へ配置する(1列につき1種類のスイート。次の③も同じ)。

③ 2番目に強いカードを出した人

- a. 3人プレイのとき
残りのカード2枚を受け取り、自分のく石垣構築予定地>へ配置する。
- b. 4人プレイのとき
残りのカードの中から2枚を選び、自分のく石垣構築予定地>へ配置する。
残りの1枚は捨て札とし、裏向けてテーブルの脇に置いておく。

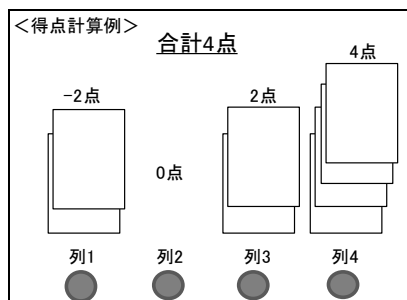
- (4) 1番強いカードを出した人が次のスタートプレイヤーとなり、上記(1)～(3)を繰り返し、手札がなくなればゲーム終了。

7. 得点計算

- (1) ゲーム終了後、以下の要領で列ごとに得点計算をおこない、合計点を用紙に記録する。
もし、合計がマイナスとなる場合は、0点とする。

- ① 石垣の高さが計画と同じか下回る列 : 1枚1点
- ② 石垣の高さが計画を超える列 : 1枚マイナス1点
(超えた枚数ではなく、その列の枚数がマイナス点となる)
- ③ 全ての列が計画どおりの高さ : ボーナス2点追加(上記①と合せて12点)

- (2) 3回ゲームを繰り返し、得点の一番高いプレイヤーが勝者となり、穴太衆の棟梁に選ばれる。



大賞 アノウ

【草場純】

スートごとに必要な枚数をトリックで調達するというのは面白い工夫と思う。ただし個人的には、トリックで勝つのは一人というのがトリックテイキングの本質と思うので、2位が2枚取る(取らされる)のは少し外れる気がしている。また失敗した時の失点はちょっと厳しすぎるかも。

【新澤大樹】

うまくスートごとに札を集めて、それぞれ1-4枚の石垣を作る。トリックテイクとカードコレクションのシステムは大変に相性が悪いものがあると思っていましたが、なるほどスートごとに集める枚数を変えることによりうまく調和していました。大変良くできていました。

【ひげくまごろう】

トリックテイキングにうまいことテーマとセットコレクションをのせましたね、素晴らしい。

2位になると2枚取らされるあたりがアンコントロールableになっているけど、個人的にはちょっとアンコントロールableくらいの方が広くプレイされやすいのでは無いかと考えてて、それが「ござらぬゆえ」のキャッチーさと相まって、今後様々なところで遊ばれていくと良いなと思います。

ゲーム概要：

パートナーを上回らない程度にたくさん取ろうとするゲーム。「パートナー」という用語が適切かどうかは不問にしていただけると幸い。

プレイ人数：5人

1. 使用するカード、ランクと点数

通常の52枚一組のトランプを使用する（ジョーカーは除く）。ランクは通常どおり、すなわち強いカードから順にA、K、Q、J、10、.....、2。カードには固有の点数がある。A、K、Q、J、10は各1点、それ以外のカードはすべて0点。

2. ディールとパートナー

ディーラーは左隣から順に時計回りに、各自10枚ずつになるよう配り、残った2枚を場に置く。このうち上にある1枚を表向きにする。このカードを「開始札」と呼ぶ。開始札を確認したら、最後の1枚も表向きにする。これら2枚のカードは最初のトリックを取った人のものになる。

これらが2枚とも点数のあるカードだった場合、そのディールはパートナー2人戦となる。1枚でも0点のカードが含まれていたならパートナー1人戦となる。

パートナー1人戦では、右隣のさらに右隣がパートナーとなる。すなわち、時計回りにA B C D Eと座っていたとすると、AのパートナーはD、BはE、CはA、DはB、EはCとなる。AにとってDはパートナーだが、DにとってはAはパートナーではなく、Bがパートナーとなることに注意。

パートナー2人戦では、両隣以外の2人がパートナーとなる。すなわち、同じく時計回りにA B C D Eと座っていたとすると、AのパートナーはCとD、BはDとE、CはAとE、DはAとB、EはBとCとなる。

3. プレイ

プレイは時計回り。マストフォローのトリックテイキング。切り札はスペード固定で、フォローできなければ何を出してもよい。

第1トリックはディーラーの左隣が開始札にフォローする形でカードをプレイするところから始まる。言い換えると、開始札がオープニングリードの役割を果たす。もし左隣の人が（それ以外の人も同様だが）開始札をフォローできなかったら切り札を出してもディスカードしてもよい。開始札と同じスートのカードのうち、開始札を除いて最も強いカードを出した人が第1トリックを取る（ただしもし切り札が出された場合は最も強い切り札を出した人が第1トリックを取る）。この人は場に出された5枚と、ディールのときに残された2枚の計7枚を獲得する。

さらにこの人は第2トリックのリードをする。以下通常のトリックテイキングどおりに行う。

取ったカードは、点のあるものは表向き、ないものは裏向きにして各自の前に置いておく。

4. ゲームの終了

10トリック終了後、各自が獲得したカードの点数を計算し、その点数を発表する。次に、パートナー1人戦の場合では以下のように得点を計算する。

(1) 自分の点数がパートナーと同じか、パートナーより少なかった場合、自分の点数がそのまま得点となる。

(2) 自分の得点がパートナーより多かった場合、[パートナーの点数-自分の点数]が得点。(必ずマイナスとなる)

パートナー2人戦の場合は12点を原点とし、[自分とパートナー2人の点数の合計]と原点との差がマイナス点となる。つまり原点に足りなくても、原点を越えてもマイナスである。

時計回りにディーラーを交替しながら5ディール行い、累計得点が一番多かった人の勝ち。

*こぼれ話

「パートナー戦とはどうあるべきか、従来のものとは違ったパートナー戦のゲームは作れるのか」というのは私がトリテに関して長年抱いているテーマの一つです。「AのパートナーはBだが、BのパートナーはCだ」という条件の下でトリテをする、という発想がこのゲームのミソで、作ったときは我ながらちょっとしたアイデアだと思っていました。ところが後になってパーレット作のSecondsの中ですでにこのアイデアが登場していたことを知ってショック！しかもパーレットはこれを「パートナー」ではなく「ハーフ・パートナー」と実に適切な用語で呼んでいて、二重にショックでした。やはりパーレットは偉大です。

今回は用語も含め一切手直しをせず、創作したときのそのままのルールを発表させていただきました。

準大賞 五行相克

【草場純】

「一方向パートナーシップ」という秀逸なアイデア。つまり自分のパートナーからは自分はパートナーではないという不思議。プレイすると確かに五行が巡るのが分かる。私は、パートナーが頑張らないと如何ともしがたい面を面白いと思うが、これをもどかしいと思う人もいるかも。

【新澤大樹】

5人専用であることが必然であり、パートナーの関係が五行相克になっているのがよくできている。一旦2人以上がトリックを取ると、ゆっくりと、ぐるぐる思いが交錯し始める。先を見通して2人以上のトリックス数に目を配るのは新しく、面白い。

【ひげくまごろう】

見る対象を増やす事でゲームが動いて行くところに独特の感覚をあたえています。面白いですね。