

Trick-Take BIRD & WEATHER プレイ人数:3·4·5人

安定した天気はさまざまな鳥を呼びます。 そして鳥は自分の仲間を呼びます。 小さなご近所規模の世界の中で、誰もが優 位に立とうとしているのです。

1 ゲームの内容物

・カード 50 枚。

「10」~「59」の数字が書かれています。 10 の位は「天気」がシンボルで、数ごとに違 う天気のシンボルが描いてあります。

10~19 … 晴

40~49 … 雨

20~29 … 風

50~59 … 雪

30~39 … 墨

また1の位は「鳥」がシンボルです。数ごとに 違う鳥が描いてあります。

0 … 鳥はいません 5 … ハシボソガラス

1 … スズメ

6 … ウミネコ

2 … メジロ

7 … トビ

3 … ハクセキレイ 8 … カワウ

4 … カワセミ

9 … コサギ

1

2 用語の説明

・トリック、トリック勝負

各プレイヤーが順番に、手札からカードを1枚 出し、ルールに従って勝ち負けを判定する勝負 を行います。この時、出されたカード群をこの ゲームでは「トリック」と呼び、トリックを取 る勝負のことを、このゲームでは「トリック勝 負」と呼びます。

また、勝負に勝ったプレイヤーは出されたカー ド群(つまりトリック)を獲得しますが、これ を「トリックを取る」という言い方をします。

・リード

トリック勝負において最初にカードを出すこと を「リード」、また、そのプレイヤーを「リー ドプレイヤー」と呼びます。トリック勝負の勝 者が、次のトリック勝負におけるリードプレイ ヤーとなります。

・フォロー

他のプレイヤーは、リードされたカードに対し、 ルール(「5-②」で後述)に従ってカードを出 します。これを「フォロー」と言います。

3 ゲームの目的と勝利条件



各プレイヤーが、手札を 1 枚ずつ出して勝ち負 けの判定(つまりトリック勝負)を行い、トリッ クを取ることで得点を得ていきます。 これを手札がなくなるまで行い、ゲーム終了時、 もっとも高得点のプレイヤーが勝者です。

4準備



① プレイヤーの人数に応じたカードを用意する プレイヤーの人数に合わせて以下のカードを使 用します。(人数×10枚になります)

3人…「10」~「39」のカード

4人…「10」~「49」のカード

5人…「10」~「59」のカード

② カードを配る

すべてのカードをよく切ってプレイヤーに配り ます。各プレイヤーには 10 枚ずつのカードが 配られているはずです。

③ スタートプレイヤーを決める

最近、バードウォッチングに行った人がスター トプレイヤーです。スタートプレイヤーは最初 のリードを行います。

5 遊び方その 1~基本的なゲームの進め方 4

① 手札から 1 枚伏せる

各プレイヤーは、手札からカードを1枚、自分 の前に裏向きに伏せて置きます。このカードは トリック勝負で獲得した得点のカードが「0点」 の時に使います。詳細は「6-③」で後述します。

② トリック勝負の基本的な手順

リードプレイヤーは、手札からカードを 1 枚、 数字が見えるようにして出します。

他のプレイヤーは、時計回りで順番に手札から カードを 1 枚、数字が見えるように出します。 この時、リードプレイヤーが出したカードの数 字の 10 の位が同じ数のカードか、1 の位が同 <u>じ数のカード</u>を出します。<u>持っている時は必ず</u> そのカードを出さなければなりません。(これ をマストフォローと言います)

該当するカードが複数枚ある場合は、どちらの カードを出しても構いません。

もし、フォローできるカードがない場合は、任 意のカードを出してください。そして、トリッ ク勝負には参加できず必ず負けになります。

「例1] (4人でプレイの時)

「35」のカードがリードされた場合、フォロー できるカードは、 $[30]\sim[34]$ 、 $[36]\sim[39]$ 、 「15」、「25」、「45」になります。



リードカードとフォローできたカードのうち、 もっとも大きい数字のカードを出したプレイ ヤーがトリック勝負の勝者です。トリックを獲 得し、次の勝負のリードプレイヤーになります。

③ 獲得したトリックの得点

獲得したトリックの カードの中で、10 位の数がもっとも小 さいカードの、その 数が得点になります。 (カード上辺に●でも 表示しています)

このカードの場合、得点は 「9点」。なお、●は、大き い方が5点を示し、小さい 方は1点を示します

29

得点カードを獲得し たトリックの一番上にして、自分の前に得点が 見えるように置きます。

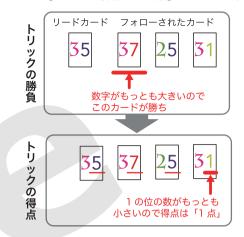
「11」と「21」のように同じ得点のカードが複 数枚あった時は、好きな方を得点のカードにし てください。

「例 2] (4 人でプレイの時)

リードカードは「35」。「37」、「25」、「31」 が出されました。数字がもっとも大きいカード は、「37」なので、このカードを出したプレイ ヤーが勝者です。

4枚のうち、1の位の数がもっとも小さいカー

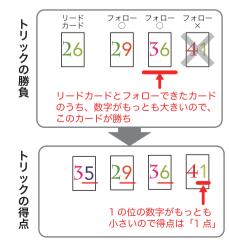
ドは、「31」なので、得点は「1点」になります。



【注意!】フォローできていないカードは勝負 に参加できませんが、得点のカードの判定には 使用します。ですから、フォローできない場合、 勝者になるべく得点を与えないよう 1 の位の数 が小さなカードを出すのも戦略のひとつです。

「例3](4人でプレイの時)

リードカードは「26」。「29」、「36」、10 の位 が[2]のカードも]の位が[6]のカードもなかっ たプレイヤーは「41」を出しました。もっと も数字が大きいカードは「41」ですが、フォロー できていないので勝負に参加はできません。 リードカードとフォローできたカードのうち、 もっとも数字が大きいカードは「36」なので、 このカードを出したプレイヤーが勝者です。 4 枚のうち、1 の位の数がもっとも小さいカー ドは、「41」なので、得点は「1点」になります。





 トリック勝負の時の例外その 1
10 の位が [1] のカード (つまり「10」~「19」 のカード) が出ている時の勝敗

リードカードとフォローできたカードの中に、10 の位が [1] のカードと、10 の位がもっとも大きい数 (つまり 3 人プレイ時なら [3]、4人プレイ時なら [4]) のカードがあった場合、カードの強さが逆転し、数字がもっとも小さいカードが勝ちとなります。

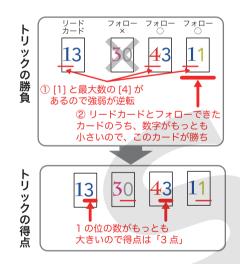
またこの時、獲得する得点も逆転し、<u>1 の位が</u> <u>もっとも大きい数が得点</u>となります。

[例 4] (4 人でプレイの時)

リードカードが「13」。「30」、「43」、「11」のカードが出されました。

10 の位のカードに、[1] と最大数の [4] のカードがあるので、カードの強さが逆転し、もっとも数字が小さい「11」のカードを出したプレイヤーが勝者です。

1 の位の数がもっとも大きいのは「43」なので、 得点は「3 点」になります。



【注意!】強さが逆転するのは<u>リードカードとフォローできたカードに、10 の位が[1]と[最大数]のカードがある場合だけです。また、フォローできていないカードは勝負に参加できない</u>ので逆転の判定には使われません。

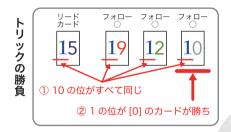
② トリック勝負のときの例外その 2 1 の位の数が [0] のカードが出ている時の勝敗 出された<u>全カードの 10 の位の数がすべて同じ</u> 数の時に、1 の位が [0] のカードが出ていたら、 [0] のカードが勝ちます。

この時、獲得する得点は通常どおりに、1 <u>の位が一番小さい数を得点のカード、つまり [0] のカード</u>となりますが、後述する<u>「6-③」の例外</u>ルールにより、得点カードが変わります。

[例 5] (4 人でプレイの時)

リードカードが「15」。「19」、「12」、「10」のカードが出されました。

10 の位がすべて同じ数の [1] のカードなので、「10」のカードを出したプレイヤーが勝者です。



[例 6] (4人でプレイの時)

リードカードは「22」。「20」、「25」、「32」のカードが出されました。

出されたカードはすべてフォローできていますが、10 の位が異なる数のカードがあるので通常の勝敗判定となり、もっとも数字の大きい「32」のカードが勝ちになります。



③ 得点したカードが「O」の時の例外

得点カードの 1 の位が [0] だった場合、ゲーム 開始時に各プレイヤーが伏せて出したカード (「5-①」に前述) の中から 1 枚選び、そのカー ドの 1 の位の数を得点とします。

自分以外のプレイヤーが伏せたカードを選んで も構いません。

選んだカード(つまり得点となるカード)を、通常のトリックを獲得した時と同様、一番上に

してひとまとめにして、自分の前に置きます。

なお、ここで<mark>選んだカードの 1 の位が [0] だった場合は、そのまま「0 点」</mark>となります。再度、 伏せたカードを選ぶことはできません。

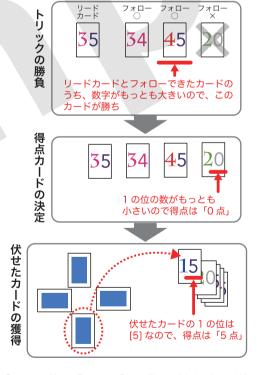
[例 7] (4 人でプレイの時)

リードカードは「35」。「34」、「45」、「20」のカードが出されました。

「20」はフォローできていないので、これ以外のカードで勝ち負けの判定を行い、もっとも大きい数字の「45」を出したプレイヤーが勝者です。

1 の位がもっとも小さい数は [0] なので、得点 カードは「20」となります。

1 の位が [0] の例外ルールが適用され、伏せたカードを 1 枚選び、それが得点カードとなります。選んだカードは「15」だったので、勝者が獲得する得点は「5 点」となりました。



④ 10 の位で「1」と「最大数」が出た時の例外 前述の「6-①」の例外ルールで勝敗が決まった 時は、フォローの可否に関わらず、出されたカー ドの中で1の位がもっとも大きい数が得点カー ドとなります。

7 ゲームの終了と得点計算



手札がなくなったらゲームは終了です。(つまり 1 ゲーム 9 トリックの勝負になります) 各プレイヤーは獲得した得点を合計し、もっとも高得点だったプレイヤーがゲームの勝利者です。

8 補足事項



プレイヤーの人数回数分、プレイすると、カード配付時の運の良し悪しが軽減します。このときは、1 ゲームごとの得点を足していき、総合計で競うとよいでしょう。

9 アドバイス



トリック勝負と得点の手続きが判りにくい時は 以下のように別けて考えてみてください。

- <u>・トリック勝負は、リードに対してフォローできているカードだけで勝ち負けを判定</u>します。
- ・得点の決定はフォローの可否に関わらずすべ てのカードの1の位の数で決定します。

10 追記



すでにお気づきかと思いますが、カードに描かれている鳥や天気はゲームの内容にほとんど関係ありません。

ちなみに、描かれている鳥は鎌倉周辺でよく見ることのできる種類を選びました。そして、これらの鳥はどれも日本国内では、ほぼお馴染みの鳥なので、あなたのお住いの近所でも見かけることができるかもしれません。

天気が良い日は、気分転換として散歩がてらに バードウォッチングに出かけてみてはいかがで しょう。普段見慣れている鳥もよく見ると特徴 や個性があり、新しい発見があると思いますよ。



ゲームデザイン アートワーク

居酒 枕

製作 初版

十式ゲームワークス 2019/11/23

WEB site http://10shikigameworks.sakura.ne.jp/ E-mail contactus@10shikigameworks.sakura.ne.jp