

フルーツ & フルーツ ホリディ

プレイ時間 : 15分
推奨年齢 : 8歳以上
プレイ人数 : 3~5人

このゲームは、各プレイヤーが順番に、手札からカードを1枚出して勝ち負けを判定するミニゲームを繰り返し行い、得点を得ていくゲームです。(トリックテイキングというジャンルになります)。

ミニゲームの勝者は出されたカードを獲得し、これが得点となります。

『フルーツ&フルーツ ホリディ』は、獲得するカードが1回前のミニゲームで出されたカードとなるのが特徴です。

1 ゲームの内容物

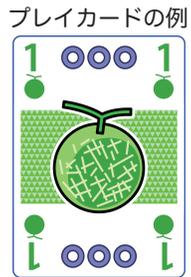
(1) プレイカード

ブドウ (青)、バナナ (黄)、メロン (緑)、イチゴ (赤)



の4種類で、各12枚。それぞれ「1」~「12」の数値がふられています。なお、種類のことをスート、数値のことをランクと言います。

カードの上下辺には、各カードの得点などが書いてあります。詳しくは後述します。



(2) 切札カード (スペシャルプライス)

プレイ中、どの種類が切札なのかを判りやすくするためのカードです。種類ごとに1枚あります。詳しくは後述します。



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。このとき出されたカード群をトリックと言います。また、この勝負をトリック勝負と言います。

◆ 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、出されたカードをリードカード、またそのプレイヤーをリードプレイヤーと言います。トリック勝負の勝者が次の勝負のリードプレイヤーとなります。

◆ フォロー、マストフォロー

リードカードと同じ種類のカードを出すことをフォローと言います。同じ種類のカードがある場合は、必ずそれを出さなければならないルールのことを、マストフォローと言います。なお、『フルーツ&フルーツ ホリディ』は、マストフォローを採用しています。

◆ 切札

トリック勝負においてもっとも強い種類のカードを切札と言います。なお、このゲームでは、切札の種類はゲームプレイ中に決定していきます。詳しくは後述します。

3 ゲームの目的と勝利条件

トリック勝負で獲得したトリックには、得点(あるいは減点)が設定されています。ですから、いかに得点の高いトリックをとり、減点になりそうなトリックを他のプレイヤーに取らせるかを考えてトリック勝負を行うことが重要です。

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) カードを配る

プレイカードをよく切ってプレイヤーに均等に配ります。

残ったカードは、最初のトリック勝負で獲得するトリックになります。中央に、得点が判るように表向きに置いてください。

プレイ人数	配るカード	最初のトリック
3人	15枚	3枚
4人	11枚	4枚
5人	9枚	3枚

(2) 切札カードの準備

プレイ開始時には切札カードは使いません。まとめて脇に寄せて置いてください。

(3) スタートプレイヤーを決める

最近フルーツを食べた人がスタートプレイヤーです。最初のリードを行きましょう。

5 遊び方

(1) ゲームの大まかな流れ

手札を1枚ずつ出して勝敗を決めます(トリック勝負を行うということです)。

勝者は1回前のトリック勝負で出されたトリックを獲得します(つまり、トリック勝負で出されたカードのトリックは、次の勝負で獲得するトリックになります)。

これを手札がなくなるまで行います。

(2) トリックの勝負

リードプレイヤーは、手札からカードを1枚出します。以下、各プレイヤーは時計回りで順番に、手札からカードを1枚出していきます。

リードプレイヤーが出したカードと同じ種類のカードがある場合は、必ずそれを出さなければなりません(マストフォローということです)。

複数枚ある場合は、どの数値のカードを出しても構いません。

リードカードとフォローできたカードの中で、**もっとも大きい数値のカードを出したプレイヤーがそのトリック勝負の勝者となります。**

勝者は次のトリック勝負のリードプレイヤーになります。

もし、リードカードと同じ種類のカードがない場合は、どのカードを出しても構いません。ただし、(切札を除いて) この勝負では必ず負けになります。

(3) 切札

トリック勝負における**カードの強さは、種類では、切札の種類>リードカードの種類>それ以外、各種類内では、より大きい数値のカードの順**となります。

ですから、マストフォローできなかった場合でも、切札のカードを出せば勝ちになります。切札のカードが複数枚出た場合は、より数値の大きいカードが勝ちになります。

(4) 切札の決定

ゲーム開始時には切札のスートは決まっています。プレイ中に、数値が「7」のカードが出された時、**次回のトリック勝負から、この「7」のカードの種類が切札のスート**になります(「7」のカードには切札を示す『スペシャルプレイ』が描かれています)。

ですから、プレイ中に切札の種類が何回かわるはずです。「7」のカードが出された際には、そのトリック勝負終了後に、該当する切札カードを中央に出しておきましょう。



《注意点》

- 1: カード配布後に余った最初のトリックの中に「7」のカードがあっても切札の決定は行われません。あくまでもプレイ中に切札が決まります。
- 2: マストフォローできなかった時に「7」のカードも切札のスートの決定は有効です。自分に有利になるよう上手いタイミングで出すとよいでしょう。
- 3: 同一のトリック勝負中に2枚以上、「7」のカードが出た場合は、先に出された方が有効となります。

(5) トリックの獲得

トリック勝負の勝者は、1回前のトリック勝負に出されたトリックを獲得します。

獲得したトリックは、他のトリックと混ざらないように、

裏向きに自分の脇に置いておきましょう。

(6) トリックの得点

プレイカードの上下辺には、得点や減点となるマークが描かれています。これらの合計が、各トリックの得点になります。

-  ← ひとつにつき、+1点
-  ← ひとつにつき、-1点
-  ← **トリックの得点合計が2倍**。ひとつのトリックに2枚以上ある場合は枚数分だけ倍になります
-  ← **ゲーム終了時、もっとも多くの★を取ったプレイヤーが最後のトリックを獲得**します

得点はトリックごとに集計し、最終的に合計します。

(7) トリック獲得の例外

《最初のトリック勝負で獲得するトリック》

最初のトリック勝負で獲得するトリックは、ゲーム開始時に場に残した余りのカード群です。

《最後のトリック勝負のトリックの獲得》

最後のトリック勝負が終わったら、各プレイヤーは各自で獲得した全トリック内にある★マークの数を数えます。**もっとも多くの★マークを持っていたプレイヤーが最後のトリックを獲得**します。

もし同じ数のプレイヤーが複数いた場合は、得点を人数で割って(少数点以下切り捨て)、獲得してください。

6 補足事項

ゲームを遊ぶ際、プレイヤーの人数回数プレイすると、カード配付時の不均衡が軽減します。この場合、1ゲームの獲得点を足していき、総合計で競うとよいでしょう。



ゲームデザイン
アートワーク
製作
初版

居酒屋
十式ゲームワークス
2020/08/10

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