

# LUCKY MAKER

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。

『ハイパーメイカー』は、全プレイヤーがカードを出さないとミニゲームにおける勝敗のルールと獲得できる得点が決まらない点が特徴です。

## 1 ゲームの内容物

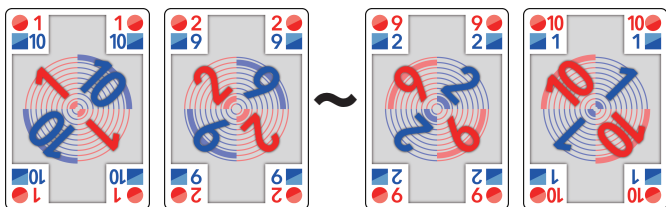
・プレイカード … 6分類、各10枚の合計60枚

カードには、「●赤」「■青」「▲緑」「✕黄」の4色の種類から、2種類の組み合わせによって、構成されています。

具体的には、「●赤-■青」「●赤-▲緑」「●赤-✕黄」「■青-▲緑」「■青-✕黄」「▲緑-✕黄」の6つの分類となります。

カードは各分類ごとに10枚あり、色の種類ごとに、「1」から「10」の数値がふられています。そして、それぞれの分類中の色ごとにふられた数値は、大小の順番が逆になるように配置されています。

例として「●赤-■青」では、



というような数値の並び方になります。

ちなみに、このゲームでは色の種類をスートと言います。

## 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。最初に出すカードは、マスターカードに従わなければいけません。

なお、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。

### ◆ マスターカード

トリック勝負においてフォローしなければならない色の条件を示すために自動的に場に出されるカードです。リードプレイヤーがカードをリードする前に出されます。

### ◆ フォロー、マストフォロー

マスター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、『ラッキーメイカー』は、マストフォローを採用しています。

## 3 ゲームの目的と勝利条件

トリック勝負で勝つと、その時に出されたトリックを獲得できます。獲得したトリックのマスターカードの数値が、得点になります。

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。また、プレイヤーに配ったカードと同枚数のマスターカードの山を用意します。

カードはすべて配りきることができるはずですが、

マスターカードは、山にして場の中央に裏向きに置いてください。

プレイ人数	配るカード (マスターカードも)
3人	15枚
4人	12枚
5人	10枚

### (2) スタートプレイヤーを決める

最近ラッキーでハッピーなことがあっ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

マスターカードを1枚めくり、そして、リードプレイヤーから時計まわりで順番に、手札を1枚ずつ出していきます。全員が出し終わったら、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、マスターカードも含めてトリック勝負で出されたトリックを獲得します。

これを手札がなくなるまで行います。

### (2) トリックの勝負～手札の出し方

マスターカードを1枚めくり、場の中央におきます。

リードプレイヤーは、手札から1枚カードを出します。カードは、マスターカードの2種類の色(スート)のどちらかと同じスートの入ったカードを出さなければなりません。

複数枚ある場合は、その中のどのカードを出しても構いません。

また、マスターカードの2種類のスートと全く同じスート構成のカードがあったとしても、必ずしも優先して出す必要はありません。

同じスートを持ったカードが1枚もない場合は、手札から任意のカードを出してください。ただしこのとき、カードを出したプレイヤーはトリック勝負には参加できず、必ず負けになります。

### (3) トリックの勝負～トリック勝負の勝敗基準の決定

各プレイヤーが出したカードに、**マスターカードの2種類のスートそれぞれと同じスートのカードが何枚あるか数えます。**

ですから、**マスターカードの2種類のスート構成とまったく同じスート構成のカードを出した場合は、それぞれのスートごとに数えること**になります。

**枚数が多いスートがこのトリックにおける最終的なフォロースート**となります。

フォロースートの中で、一番大きい数字のカードを出したプレイヤーがトリックの勝者です。トリックを獲得し、得点を得ます。

### (4) トリックの勝負～得点の決定

**マスターカードのフォロースートではないスートの数字が得点**となります。

獲得したトリックの得点が後でわからなくなならないように別紙に書き出しておく、得点チップを用意するなどすると遊びやすくなると思います。

(獲得したトリックを、カードの上段のスートが得点の時は縦置きに、下段のスートが得点の時は横置きにする方法もあります)

#### 【事例】



- プレイヤーの出したカードのうち、マスターカードの「●赤」スートは3枚、「■青」スートは2枚でした。ですから、フォロースートは「●赤」になります。
- 「●赤」のスートで、もっとも大きな数値『9』を出したプレイヤーCがトリック勝負の勝者です。
- マスターカードのフォロースートではない方のスート「■青」の数値『6』が、プレイヤーCの獲得した得点です。

### (5) トリックの勝負～例外的な判断いろいろ

①マスターカードのスートと同じスートのカードの枚数が2種類とも同数だった場合、**マスターカードの数値の大きいスートの方がフォロースート**になります。

#### 【事例】



- プレイヤーの出したカードのうち、マスターカードの「●赤」スートも「■青」スートも2枚でした。
- マスターカードで、数値の大きい「■青」スートがフォロースートになります。
- 「■青」のスートで、もっとも大きな数値『7』を出したプレイヤーDがトリック勝負の勝者です。
- マスターカードのフォロースートではない方のスート「●赤」の数値『5』が、プレイヤーDの獲得した得点です。

②**マスターカードのフォロースートの数値が、全プレイヤーより大きな数値だった時、勝者はいません。**(マスターカードが勝者ということです)。トリックは誰のものにもならずゲームから除外されます。  
なお、次のトリック勝負のリードプレイヤーは前のトリック勝負と同じプレイヤーとなります。

#### 【事例】



- 「●赤」スートは3枚。「×黄」は1枚で、フォロースートは「●赤」になります。「■青」はマスターカードのスートではないため何枚出してもスート決定には影響しません)
- 「●赤」のスートで、もっとも大きな数値はマスターカードの「9」なので勝者は、なしです。

③マスターカードのスートのフォローがひとつもなかった場合、このトリック勝負は勝者なしとなり、トリックは誰のものにもならずゲームから除外されます。

④フォロースートのもっとも大きな数値が2枚以上出された場合、より後に出したプレイヤーが勝者となります。次のトリック勝負のリードプレイヤーは前のトリック勝負と同じプレイヤーとなります。

#### 【事例】



- 「●赤」スートは3枚なので、フォロースートは「●赤」です。
- マスターカードも含めて、「●赤」のスートで、もっとも大きな数値『8』が3枚出ています。もっとも後に出したのはプレイヤーBなので、勝者はプレイヤーBです。

## 6 補足事項

ゲーム遊ぶ際、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  
2020/09/24

WEB site <http://10shikigameworks.sakura.ne.jp/>  
E-mail [contactus@10shikigameworks.sakura.ne.jp](mailto:contactus@10shikigameworks.sakura.ne.jp)