

てづま師 Tezuma Trick

Game design by Hinata Origuchi

Cover Illustration by Sai Beppu



Tezuma Trick

DESIGNED BY HINATA ORIGUCHI

3-4 人用

「てづま」とは日本の伝統的な手品です。手先の器用さと様々な小道具（紙の蝶々、和傘、扇子、仮面など）を用いて行います。

あなたたちが所属するてづま団の団長が引退し、後任が空席となりました。あなたと仲間のでづま師たちは公演を行うことにしました。観客たちを最も感動させた者が次の団長に選ばれるのです。

内容物

数字カード 36枚 (4スート 各1-9)

切り札カード 12枚 (4スート 各3枚)

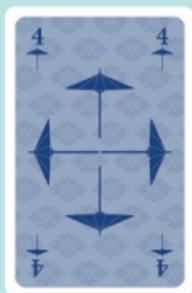
ペインースートカード 4枚 (4スート 各1枚)

ビッドカード 8枚

能力カード 12枚

能力ジェム 12個

数字カード



切り札カード



ペインースーツ カード



ビッドカード

TRICKS	POINTS
1	3
2	5
3	8

能力カード



ゲームの概要

てづまトリックはマストフォローのトリックテイキングゲームです。各プレイヤーは手番順にカードを1枚表向きで出します。リードプレイヤーは任意の色のカードを出します。それ以外のプレイヤーは可能ならばそれと同じ色のカードを出します。同じ色でフォローできない場合は手札から任意の色を出します。トリックの勝者は出されたカードを裏向きの束にして手元に置きます。各トリックの束は混ぜないようにしてください。その後、トリックに勝ったプレイヤーが次のトリックのリードになります。これを手札がなくなるまで繰り返します。その時点で自身のビッドが的中していたら勝利点を獲得します。その後、カードを混ぜて配り直し、新しいラウンドを開始します。プレイ人数と同じ回数だけラウンドを行ったらゲームが終了します。ゲーム終了時に最も勝利点が高いプレイヤーがゲームに勝利します。

一般的なトリックテイキングゲームと異なる点がいくつかあります。

- ・特定の切り札スートはありません。代わりに各スートには数字がない「切り札カード」が3枚あります。このカードはフォローして出した場合はそのスートの「0」とみなします。しかし、フォローせずに出した場合は切り札とみなします。

- ・特定のビッドを行う代わりに、プレイヤーが得たビッドカードによつて的中できるビッドの範囲を決められます(ほとんどの場合)。
- ・プレイヤーはペインスーツカードを得ます。対応するスートのカードをトリックで獲得すると1枚ごとにマイナス1点を得ます。
- ・プレイヤーは能力カードを得ます。手札の進行中に1回か2回か4回(能力によって異なる)使用できます。適切な条件が整った場合にプレイヤーは通常のルールを破ることができます。

ゲームの準備

1. ペインスーツカード4枚を表向きでテーブル中央に置きます。
2. ビッドカードをよく混ぜて、表向きでテーブル中央に5枚並べます(3人プレイ:4枚)。
3. 能力カードをよく混ぜて、表向きでテーブル中央に5枚並べます(3人プレイ:4枚)。
4. 数字カードと切り札カードをすべて良く混ぜて、各プレイヤーに12枚配ります(3人プレイ:各スートの1、9、切り札カード1枚を箱に戻します)。
5. 全員が届くところにジェム置き場を作り、能力ジェムをまとめて置きます。
6. 得点を記録するために紙とペンなどを用意します。
7. ディーラーの左隣のプレイヤーがスタートプレイヤーです。

手札の準備

最初のトリックを行う前に、各プレイヤーはペインースートカードと能力カードとビッドカードを1枚ずつ選びます。

スタートプレイヤーから時計回り順に3種類のカードから1枚を選んで取ります。前の手番のプレイヤーと同じ種類のカードを選ぶ必要はありません。各プレイヤーがカードを1枚選んだら、続いて最後にカードを選んだプレイヤーから手番と逆順に自分が選んでいない種類のカードを1枚選びます。各プレイヤーが2枚目のカードを選んだら、スタートプレイヤーから時計回り順に、自分がまだ選んでいない種類のカードから3枚目を選びます。各プレイヤーが3種類のカードを選んだら、最初のトリックを開始します。

選ばれなかった能力カードとビッドカードは脇に避けておきます。

ゲームの流れ

ゲームの概要で説明したように、てづまトリックはマストフォローのトリックテイキングゲームです。

各トリックでは、全員がカードを1枚出したら、誰がトリックに勝利するかを判定します。

まず、切り札カードが出ている場合は、それを出したプレイヤーがトリックに勝利します(詳細は切り札カードの説明を参照)。複数の切り札カードが出されている場合は、それらの中で最初に出したプレイヤーがトリックに勝利します。

切り札カードが出ていない場合は、リードスーツの最も高い数字のカードを出したプレイヤーがトリックに勝利します。

トリックに勝利したプレイヤーは、今回のトリックで出されたカードをすべて受け取り、裏向きの束にして、他のトリックのカードと混ざらないように手元に置きます。ラウンドの終了時に、何回トリックに勝ったかを確認できるようにしてください。獲得して裏向きの束にしたカードの表面を確認することはできません。

トリックの勝者が、次のトリックのリードを行います。

トリックの例



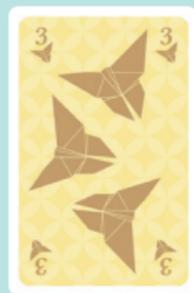
Aさん



Bさん



Cさん



Dさん

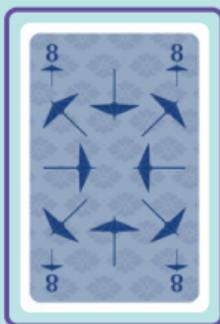
Aさんがリードプレイヤーです。全員がリードスーツをフォローしました。トリックに勝利したのは、リードスーツで最も高い数字を出したAさんです。



Aさん



Bさん



Cさん



Dさん

Aさんがリードプレイヤーです。Bさんは最も高い数字を出しましたが、スーツをフォローしていません。Dさんは切り札カードを出しましたが、スーツをフォローしているので「0」です。トリックに勝利したのはCさんです。

切り札カード

各スートには、数字カードに加えて、数字を持たない切り札カードがあります。リードスートをフォローして切り札カードを出した場合、そのカードでトリックに勝つことはできません(そのスートの0とみなします)。その切り札カードは効果がないとみなします。

しかし、リードスートをフォローせずに、切り札カードを出した場合、その切り札カードは効果があるとみなします。複数枚の切り札カードが効果ありとして出された場合は、その中で最初に出されたカードがトリックに勝ちます。

リードプレイヤーが切り札カードを出すことも可能です。いずれかの他のプレイヤーがそれを数字カードでフォローした場合は、効果なしとみなされ、トリックに負けます。しかし、他のプレイヤーが出したカードが、リードプレイヤーと同じスートの切り札カードや違うスートの数字カードだけだった場合、リードで出された切り札カードがトリックに勝ちます。

注:切り札カードにもマストフォローのルールは適用されます。リードスートのカードを切り札カードしか持っていなかったなら、そのカードを出さなければなりません。しかし、あなたがフォローしている場合、その切り札は無効です。また、フォローせずに切り札を出すことができるのは、あなたがそのスートをフォローできない場合のみです。



Aさん



Bさん



Cさん



Dさん

Aさんがリードプレイヤーです。Bさんは扇子のカードを1枚も持っていなかったため、フォローせずに切り札カードを出しました。この切り札は有効です。Cさんはリードスーツをフォローして切り札カードを出しました。この切り札は無効です。Dさんはフォローせずに切り札カードを出しました。しかし、手番順が遅かったため、先に有効な切り札を出したBさんがトリックに勝利しました。

能力カード

自分がカードを出すときに、選択した能力カードを使用できます。能力の使用回数は、カードの丸印の数に応じて、1回、2回、4回です。能力カードを使用するには、ジェム置き場から能力ジェムを1個取り、カードの丸印のいずれかに置き、能力の内容を声に出して宣言します。

ラウンドの終了と得点計算

12回目のトリックが終了したら、各プレイヤーは自分が獲得したトリックの数と、手札の準備で選んだビッドカードを確認します。獲得したトリック数が自分のビッドカードの左側の数字と一致したら、その数字の右側に記載された勝利点を獲得します。

次に、手札の準備で選んだペインーストと一致するカードが獲得したカードの中であれば、それを数えてマイナス点を受け取ります（一致するカード1枚につきマイナス1ポイント）。このマイナス点をビッドカードで獲得した勝利点から引きます。点数は0未満にはならないので、マイナスになる場合は0とみなします。

TRICKS	POINTS
4	8
5	5
6	3

左図のビッドカードを選び、最終的なトリックの獲得回数は5回でした。5勝利点を獲得し、そこからペインーストのカード枚数分を引きます。トリックの獲得回数が3回以下もしくは7回以上の場合は0勝利点となります。

得点を記録するには、紙に書き留めるか、別途チップやトークンを準備して管理してください。

全員の得点を記録したら、ゲームの準備の手順に戻ります。能力カードとビッドカードは、ゲームの準備で使ったのと同じものを使用します。

ラウンドごとに変化をつけたい場合は、能力カードとビッドカードを全て集めて混ぜ直し、ラウンドごとに5枚の新しいカード選んでも構いません。ただし、ラウンドが始まるたびに全員で効果を確認する必要があるため、ゲームの進行が遅くなる可能性があります。

ゲームの終了

プレイヤー人数と同じ回数だけラウンドを行います。最終ラウンドの得点計算後、最も得点が高かったプレイヤーがゲームの勝者となります!最高点が同点の場合は、それらのプレイヤーで勝利を分かち合しましょう。

能力カードの詳細

Sword Walking - 使用回数:4回

あなたが有効な切り札カードを出したときにこの能力を使用することで、そのトリック中に複数枚の有効な切り札が出た際、あなたの出した切り札カードが最初に出したカードでなくても、あなたがトリックに勝利します。他の能力の使用により複数の最高値のカードが存在した場合でも同様です。

Paper Egg - 使用回数:4回

あなたがカードを出す前に、この能力を使用することを宣言します。あなたは、他のプレイヤーが全員カードを出した後にカードを出します。リードプレイヤーの場合はこの能力を使用できません。

Water Trick - 使用回数:2回

この能力の対象は、現在のトリックにおいて全プレイヤーが出したカードです。切り札カードはすべて無効になります(リードスーツと異なるスーツでも同様)。

Baby Chicks - 使用回数:2回

現在のトリックで誰がトリックに勝利したかに関わらず、あなたが次のトリックのリードプレイヤーになります。

Pail Dance - 使用回数:2回

現在のトリックで誰がトリックに勝利したかに関わらず、あなたの左隣のプレイヤーが次のトリックのリードプレイヤーになります。

Horse-Swallowing - 使用回数:2回

あなたが出したカードの値に「2」を加算します。これにより複数のカードが最高値となった場合、その中で最初にカードを出したプレイヤーがトリックに勝利します。無効な切り札に使用した際に加算後の数値は「2」です。

Butterfly Dance - 使用回数:2回

今回のトリックであなたが出した切り札カードは、リードスートをフォローしていたとしても有効になります。リードプレイヤーの場合はこの能力を使用できません。

Linking Rings - 使用回数:2回

今回のリードスートを持っていたとしても、好きなスートのカードを出すことができます(この効果で切り札カードを出した場合、有効になります)。

Cup and Ball - 使用回数:2回

今回のトリックであなたが出したカードは、リードスートと異なるスートでも、リードスートをフォローしたと見なされます。この能力を使用することで、手札にリードスートのカードがあっても、他のスートのカードを出して、それをリードスートと見なすことができます。この能力で異なるスートの切り札カードをプレイした場合、それは無効と見なされます。

Fire Breathing - 使用回数:2回

今回のトリックで同じスートの数字カード(切り札以外)2枚を、合計値分のカードとして出せます。複数のカードが最高値となった場合、その値を最初に出したプレイヤーがトリックに勝ちます。トリックの勝者が決定した後、2枚のうち、数値が低い方のカードを手札に戻します。

Many Umbrellas - 使用回数:2回

今回のトリックで4か5を出した場合、その数字を2倍にして8か10にすることができます。複数のカードが最高値となった場合、その値を最初に出したプレイヤーがトリックに勝ちます。

Five-Color Sand - 使用回数:1回

今回のトリックでカードを出さずにトリックの勝者になります。この能力を使用した場合、現在のラウンドの終了まで他のプレイヤーより手札が1枚多い状態になります(得点計算時に残った1枚は無視します)。この能力をリードプレイヤーで使用した場合、左隣のプレイヤーは任意のカードを出し、そのスーツがリードスーツになります。

注:同一のトリック中に「Water Trick」と「Butterfly Dance」の両方が使用された場合、使用された順序に関わらず「Butterfly Dance」が優先されます。

クレジット

Game Design: Hinata Origuchi

Graphic Design: Daniel Newman

Cover Illustration: Sai Beppu

*小さいパーツが含まれます。3歳未満のお子様の手の届かないところに保管してください。

和訳ルール作成:SUNNY BIRD

