

てべま師

プレイ人数: 3~4人 プレイ時間: 40分程度

対象年齢: 10歳以上

ゲームデザイン: 折口日向 イラスト: 舟岡

〈物語〉

とある時代のとある一座で、先代の座長が引退し、新しい座長を決めることになりました。手を上げたのは人気も実力も伯仲の手妻師たち。そこで、次の興行で一番観客の心を掴むことができた者を座長にすることになりました。素晴らしい手妻を演じ、最も観客を魅了することができるのは一体誰か。手妻師たちの美しく優雅な競演が始まります。

〈内容物〉

数字カード…36枚 (各1-9の9枚×4種類)

切り札カード…12枚 (各3枚×4種類)

マイナスカード…4枚 (フチが黒いカード)

得点表カード…8枚

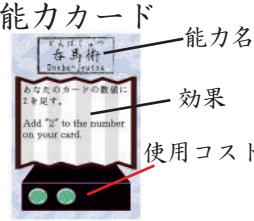
能力カード…6枚 (両面印刷で12種類)

得点トラックカード…4枚 (各2枚×2種類)

おはじき…20個 (各5個×4色)

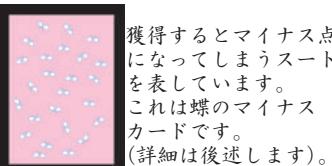
説明書…2枚 (今あなたが読んでいるものです!)

1



使用回数に制限はありますが、トリックの勝敗などを操作し、状況を有利に変えられる能力を使用できるカードです。
(詳細は後述します)。

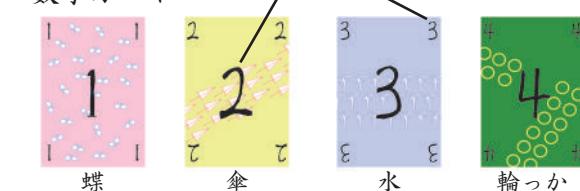
マイナスカード



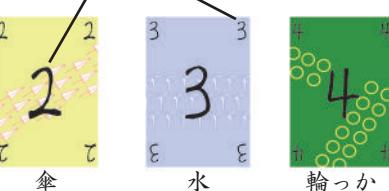
3

内容物説明

数字カード



カードの強さ



切り札カード



数字カード・切り札カードとともに、蝶・傘・水・輪っかの4種類があります。この4種類のことを以降「スート」と呼びます。

2

〈1. ゲームの概要〉

トリックティギングというジャンルのゲームです。配られたカードを使って12回のトリックと呼ばれるミニゲームを行い、その結果に応じて得点します。それを1ディールと呼び、プレイヤー人数分のディールが終わったときに、1番得点していたプレイヤーの勝利です。

〈2. ゲームの準備〉

- 得点トラックカード4枚を数字順に縦に並べます。
- マイナスカード4枚を机に見やすいように並べます。

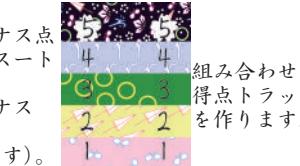
③得点表カードを4人プレイなら7番を含めて5枚、3人プレイなら8番を含めて4枚を好きな方法で選び(ランダムでも良いです、自由に選択しても良いですが、22ページの補足もお読みください)、机にプレイヤー全員が見やすいように並べます。残りの得点表カードは箱に戻し、今回のゲームでは使用しません(21ページにお勧めのセットが書いてあります)。

④能力カード6枚を使用する面を選んで(得点表カードと同様に好きな方法で構いません)机にプレイヤー全員が見やすいように並べます(21ページにお勧めのセットが書いてあります)。

⑤3人プレイなら、カードの各スートの1、9、切り札カード1枚を抜き、今回のゲームでは使用せずに箱に戻します。4人プレイなら全てのカードを使用します。

4

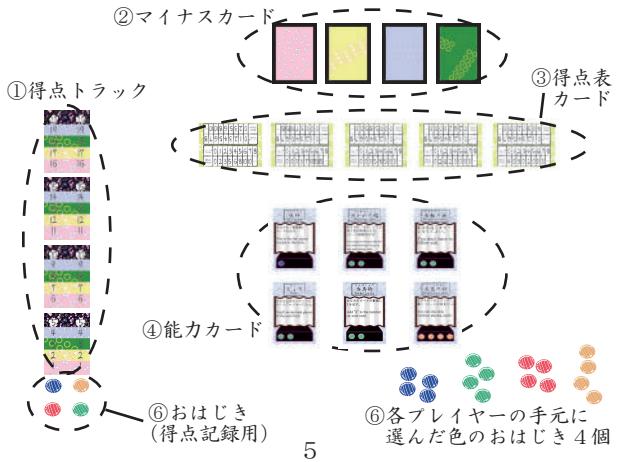
得点トラックカード



3

⑥各プレイヤーは、自分の好きな色のおはじきを5個全て取り、そのうち1つは得点トラックの1点の下のところに、残りの4つは自分の手元に置きます。3人プレイなら残った1色のおはじきは箱の中に戻します。

下図は、4人プレイ時の準備が完了したところです。



〈4. トリックについて〉

トリックでは、以下の3つを順番に行います。

- カードを出す
- トリックの勝者の決定
- カードの獲得

1. カードを出す

ディールの最初のトリックは、スタートプレイヤーが手札からカードを1枚選んで、表向きで自分の前に出します(最初にカードを出すプレイヤーのことをこれ以後「リードプレイヤー」と呼びます)。

他のプレイヤーもリードプレイヤーから時計回りに、手札からカードを1枚表向きで自分の前に出していきます。このときにリードプレイヤーが出したカードと同じスート(=蝶や傘などの種類のことです)のカードがあった場合、必ずそのスートのカードの中から選んで出さなければいけません(リードプレイヤーが出したカードと同じスートのカードを出すことをこれ以後「フォローする」と呼びます)。なので、リードプレイヤーは必ずフォローしていることになります。

リードプレイヤーが出したカードと同じスートのカードを持っていない場合(フォローできない場合)は手札から好きなカードを1枚選んで表向きで出してください(その際、他のプレイヤーにそのスートのカードを持っていないことを示すために、手札の内容を公開してはいけません)。

7

〈3. ディールの準備・流れ〉

まず、スタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーは、一番最近手品を演じた、もしくは観た人です。またはジャンケンなど適当な方法で決めてください。

カード(数字カードと切り札カードを併せて、以降こう呼びます)をよくシャッフルし、裏向きで各プレイヤーに12枚ずつ配ります。それを手札と呼びます。手札の内容は他のプレイヤーに見せてはいけません。

その後、配られた手札から考えつつ、机に並べたマイナスカード、得点表カード、能力カード(それぞれのカードの詳細は後述します)を選びます。これは下記のように行います。

スタートプレイヤーから順番に1枚ずつ選び、時計回りに3周します。選んだカードは自分の前に表にしたまま置きます。3種類のうち、どの種類から選ぶか順番は自由です。ただし、必ず3種類各1枚ずつ獲得します。3周し、プレイヤー全員がマイナスカード、得点表カード、能力カードを1枚ずつ自分の前に獲得したら、残ったカードはこのディールでは使わないので、脇によけます。これでディールの準備が整いました。

1ディールの中では、トリックと呼ばれるミニゲームを12回行います。各トリックではプレイヤーは手札から1枚カードを出して勝負します。12回のトリックを行い、全員の手札が無くなったら1ディールが終了し、得点計算を行います。
6

2. トリックの勝者の決定

これには2つのパターンがあります。

・リードプレイヤーと同じスートのカードを出している(=フォローしている)プレイヤーの中で、数字が最大のカードを出していたプレイヤーがそのトリックに勝ちます。

・有効な切り札カードが出ていた場合
有効な切り札カードを1番最初に出していたプレイヤーがトリックに勝ちます(切り札カードについて詳しく述べ参照)。

3. カードの獲得

上記のどちらの場合も、トリックの勝者が今回のトリックで出されたカードを獲得し、(手札に入れたりはせず)裏向きでまとめて自分の前に置きます。

何回トリックに勝ったかが得点計算時にわかるように、トリックごとに裏向きにまとめてください。

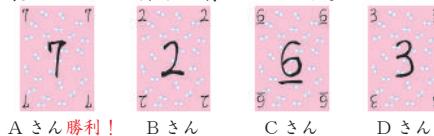
獲得したカードは、たとえ自分のカードであっても、その内容を確認することはできません。

トリックの勝者が次のトリックのリードプレイヤーとなり、最初のカードを出します。このようにして全員の手札が無くなるまで(12回)トリックを繰り返します。

次ページ(裏面)にトリックの例があります。

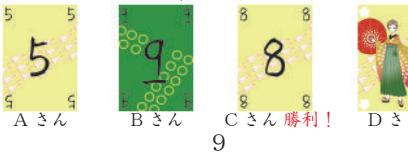
8

例1) Aさんはリードプレイヤーです。Aさんは蝶の7を、Bさんは蝶の2を、Cさんは蝶の6を、Dさんは蝶の3を出しました。全員が蝶のカードを出しています（全員がフォローしています）。もっとも大きな数字のカードを出したAさんがトリックに勝ち、今回のトリックで出されたカードを集め、裏向きにして自分の前に置きます。



Aさん勝利！ Bさん Cさん Dさん

例2) Aさんは傘の5を、Bさんは（傘のカードを持っていないので）輪っかの9を、Cさんは傘の8を、Dさんは傘の切り札カードを出しました。Bさんが最大の数字のカードを出していますが、フォローできていないので勝つことはできません。フォローしている中でもっとも数字の大きなカードを出したCさんがトリックに勝ち、今回のトリックで出されたカードを集め、裏向きにして自分の前に置きます。



9

※もちろんフォローのルールは切り札カードにも有効です。リードプレイヤーの出したカードと同じスートのカードが、切り札カードしかあなたの手札になければ、あなたはその有効にならない切り札カードを出すしかありません。

また、リードプレイヤーが出したスートのカードを持っているのに、別のスートの切り札カードを出すことも、もちろんできません。

例3) Aさんは水の9を、Bさんは手札に水のカードを持っておらず、フォローできないので傘の切り札カードを、Cさんは水の切り札カードを、DさんもBさん同様にフォローできないので、輪っかの切り札カードを出しました。有効な切り札カードはBさんとDさんが出しています（Cさんはフォローしているので、Cさんの出した切り札カードは有効ではありません）が、先に出したBさんがトリックに勝ち、これら4枚のカードを獲得して自分の前に裏向きにして置きます。



Bさん勝利！ Cさん

11

<5.切り札について>

カードは4スートありますが、それぞれのスートに数字ではなくイラストが描かれたカードがあります。これらは「切り札カード」と呼びます。

切り札カードは数字を持たないので、前ページ例2のDさんのように、**フォローするように出しても勝つことはできません**。

しかし、リードプレイヤーが出したスートのカードを持っていない（フォローできない）ときに切り札カードを出すと、切り札カードが有効となり、最も強いカード（=切り札）として扱われます。

有効な（フォローしていない）複数の切り札カードが同じトリックで出された場合は、先に有効な切り札カードを出したプレイヤーがトリックに勝ちます。

珍しいケースですが、有効でない（フォローしている）切り札カードが複数あり、他にはフォローしていない数字のカードしか出でていない場合、最初に切り札カードを出したプレイヤーがトリックに勝ちます。

10

<6.能力について>

プレイヤーが選択し、自分の前に置いている能力カードの能力は、各トリックで自分がカードを出すときに、合わせて使用することができます。

使用するには、能力カードの下部分に描かれている数分のおはじき（色は関係ありません）を能力カードの上に乗せ、「○○の能力を使用し、○○の効果を得ます」と全員にわかるように宣言してください。

各プレイヤーは1回のトリックでは1度しか能力を使用することはできません。同じトリックで複数のプレイヤーが能力を使用することもあります。

能力は使用したプレイヤーのみを対象とし、使用したトリックの間のみ有効です（能力によって例外もあります）。

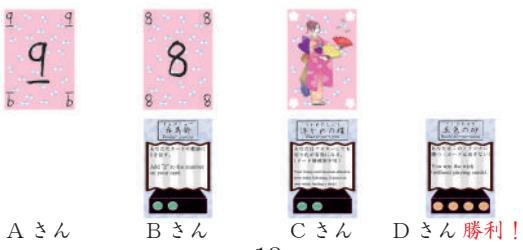
1ディールに使えるおはじきの数は1人4個です。おはじきが1個描かれている能力は4回使用できますし、2個ならば能力は2回、4個ならば1回しか使用できません。

能力の効果がルールと矛盾する場合、能力の効果を優先します。各能力の詳細については後述します。

12

例4) Aさんは蝶の9を出しました。Bさんは蝶の8を出し、「春馬術」の能力（出したカードの数字に2を足します）を使用してカードの数字を8+2で10にしました。Cさんは蝶の切り札カードを出し、「浮かれの蝶」の能力（フォローした切り札カードでも有効になります）を使用して、本来ならフォローしているので有効にはならない蝶の切り札カードを有効にしました。

このままならCさんがトリックに勝ちますが、Dさんは「五色の砂」の能力（カードを出さずにそのトリックに勝ちます）を使用しました。これによってDさんが今回のトリックに勝利します。Dさんは3枚のカードを獲得し、裏向きにまとめて自分の前に置きます。



Aさん

Bさん

Cさん

Dさん勝利！

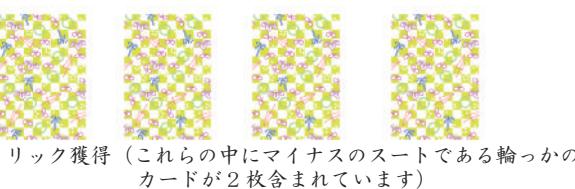
13

例5) Aさんは1番の得点表カードを持っています。ディール終了時に4トリックを獲得していました。また、獲得したカードの中に、マイナスのスートである輪っかのカードは2枚ありました。これにより、このディールでのAさんの得点は、4トリック獲得の6点からマイナスのスート2枚で2点を引き、4点となります。得点トラックで4点分おはじきを進めます。



得点カード

マイナスカード
(輪っか)



4トリック獲得（これらの中にマイナスのスートである輪っかのカードが2枚含まれています）

15

<7.得点計算について>

12回のトリックを行い、全員の手札がなくなると1ディールが終了し、得点計算を行います。

まず、各プレイヤーは自分が持っている得点表カードの該当するトリック数に対応した得点を獲得します。

勝ったトリック数

獲得できる得点

トリック	0	1	2	3	4	5	6	7	8
勝点	0	1	2	3	4	5	6	7	8
得点	0	2	3	5	6	8	10	10	...
点数	0	1	2	3	4	5	6	7	8
得点	0	2	3	5	6	8	10	10	...

次に、今回のディールで獲得したカードの内容を確認し、その中に、ディールの開始時に自分の選択したマイナスカードと同じスートのカードが何枚あるかを数え、その枚数分の得点をこのディールで獲得した得点から引きます。

上記2つを合わせた結果がこのディールでの最終的な得点となります。もしも、獲得できる得点がマイナスになってしまふ場合は、その分マイナスにすることはせず、そのディールの得点を0点として扱います。

得点トラックの各プレイヤーのおはじきを、獲得した得点の分だけ進めます。

14

<8.次ディールの準備・ゲームの終了条件>

人数分のディールを行っていないならば、次のディールを行います。

ゲーム開始前と同様に、マイナスカード、得点表カード、能力カードを机の上に並べ直してください。ゲーム開始の準備のときに箱に戻した得点表カードは次のディールでも使用しません。また、能力カードを裏返すこともしません。

カードを集めよくシャッフルして各プレイヤーに裏向きで12枚配ってください。おはじきも4個を手元に置いてください。

今終わったディールのスタートプレイヤー（ディールの一一番最初にリードプレイヤーだったプレイヤーです）の左隣のプレイヤーを新しいスタートプレイヤーとして、次のディールを始めます。

人数分のディールが終了したときに、合計得点が1番多いプレイヤーの勝利です。同点のプレイヤーがいた場合は、勝利を分かち合ってください。

16

<9. 能力の詳細について>

●刃渡り（はわたり） 使用するおはじきの数：1個

使用したプレイヤーは、1トリックの中で有効な切り札カードが複数枚出された場合や、フォローしている同じ数字のカードが複数枚出された場合（能力の使用であります）に、後から出していてもそのトリックに勝つことができます。

●紙卵（かみたまご） 使用するおはじきの数：1個

使用したプレイヤーは、能力の使用のみを宣言し、カードは出しません。そのプレイヤーの手番は一旦飛ばされ、他のプレイヤーが全員カードを出してから、最後にカードを出します（カードに記載はありませんが、自分がリードプレイヤーのときには使用できません）。

●水芸（みずげい） 使用するおはじきの数：1個

この効果は全てのプレイヤーに適用されます。使用したトリックでは、切り札カードは有効となることはありません。

17

●ヒヨコ（ひょこ） 使用するおはじきの数：2個

今回のトリックに誰が勝っても、使用したプレイヤーは次のトリックのリードプレイヤーになります。

●緒小桶の曲（おごけのきょく） 使用するおはじきの数：2個

今回のトリックに誰が勝っても、使用したプレイヤー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。

●呑馬術（どんぱじゅつ） 使用するおはじきの数：2個

使用したプレイヤーの出したカードの数字に2を足します。これによりフォローしている同じ数字カードが複数枚存在する場合（能力の使用であります）は、先に出したプレイヤーの勝ちとなります。有効でない（フォローしている）切り札カードを出して使用した場合、数字は2になります。

●浮かれた蝶（うかれのちょう） 使用するおはじきの数：2個

使用したプレイヤーは、フォローしていても、出した切り札カードが有効となります（自分がリードプレイヤーの時には使用できません）。

●金輪の曲（かなわのきょく） 使用するおはじきの数：2個

使用したプレイヤーは、リードプレイヤーが出したストートのカードを持っていたとしても、好きなストートのカードを出すことができます（リードプレイヤーとは違うストートのカードを出した場合、切り札カードならもちろん有効になります。切り札カード以外のカードを出した場合は、当然そのトリックでは負ることになります）。

●お椀と玉（おわんとたま） 使用するおはじきの数：2個

使用したプレイヤーは、リードプレイヤーが出したカードと違うストートのカードを出しても、フォローしたことになります（リードプレイヤーが出したストートのカードを持っていながら、お椀と玉を発動して違うストートのカードを出すことも可能です。また、切り札カードを出して発動させた場合は、フォローしたことになるので、その切り札カードは有効にはなりません）。

18

●火吹きの術（ひふきのじゅつ） 使用するおはじきの数：2個

使用したプレイヤーは、同じストートの数字カード2枚をまとめて出し、その数字を合計することができます。これによりフォローしている同じ数字のカードが複数枚存在する場合（能力の使用であります）は、先に出したプレイヤーの勝ちとなります。トリックの勝者が決まったあと、数字が小さい方のカードは手札に戻します。切り札カードをこの能力を使用したときに出すことはできません。

●万倍傘（まんぱいがさ） 使用するおはじきの数：2個

使用したプレイヤーの出したカードが4か5の場合、そのカードの数字を2倍にします。これによりフォローしている同じ数字のカードが複数枚存在する場合（能力の使用であります）は、先に出したプレイヤーの勝ちとなります。

19

20

●五色の砂（ごしきのすな） 使用するおはじきの数：4個

使用したプレイヤーはカードを出さずにこのトリックに勝ちます。この能力を使用したプレイヤーは手札が1枚余りますが、そのままディールは終了します（そのカードは得点計算では無視されます）。リードプレイヤーがこの能力を使用した場合、リードプレイヤーの左隣のプレイヤーは好きなストートのカードを出すことができます（残りのプレイヤーはもちろんフォローする必要があります）。

<10. 初めて遊ぶときにお勧めの得点表一覧>

- ・4人プレイ：1～4番と7番
- ・3人プレイ：1～3番と8番

21

<12. 補足>

・7番の得点表カードは4人プレイ用、8番の得点表カードは3人プレイ用です。対応した人数のときのみ使用するようにしてください。

・能力の「水芸」と「浮かれた蝶」が同じトリックで発動する場合、発動した順番には関係なく「浮かれた蝶」の効果が優先されます。

<13. 初心者用ルール>

トリックテイキングというジャンルのゲームが初めてで、ここまでルールを聞いても複雑で難しそうだという場合には、最初は能力カードを抜いて遊んでみてください。能力カードを使用しない以外は、ルールに変更はありません。

22

<11. 初めて遊ぶときにお勧めの能力一覧>

- ・紙卵
- ・浮かれた蝶
- ・金輪の曲
- ・ヒヨコ
- ・呑馬術
- ・五色の砂

2015/11/22 初版発行

製作・発行 桜遊庵 HP『卓上遊戯創作処 桜遊庵』

(http://ouyuuan.cloud-line.com/)

イラスト 舟岡 HP『花競べ』 (http://hanakurabe.com/)

お問い合わせ等は ouyuuan@gmail.com までお願いいたします。
スペシャルサンクス テストプレイに協力してくださった皆様
そしてこれを読んでくださっている皆様

※小さなお子様（特に3歳未満）には絶対に与えないでください。このゲームには小さな部品が含まれています。
お子様が誤飲しないようご注意ください。
※このゲームの内容やイラストその他の無断転載を禁じます。



23