Suppose



Designed by
Akinori Hagiwara

Illustrations by
H.B. Tyson

NEW MILL INDUSTRIES



SUPPOSE

Designed by Akinori Hagiwara

3~4人用

この森を数え切れないほど歩き回ってきたけれど、この小道は初めて目にする。どこへ続いているのか、進んだ先に何が見つかるのかもわからないけれど、そろそろ冒険に出かける時が来たようだ！

内容物

- プレイカード　48枚（4スート各1-6が2枚ずつ）
- ハイカードとローカード　8枚（各4枚）
- ビッドカード　4枚
- ビッドクリップ　8個
- サポーズチップ　32枚

得点を記録するためにポーカーチップか、紙とペンが必要です（別途用意してください）。

ゲームの概要

「サポーズ」はメイフォローのトリックテイキングゲームです。自分の手札の大部分が見えない（自分の手札のほとんどは裏面しか見えません）状態で、左隣のプレイヤーの手札（そのプレイヤーのために自分が並べ替えます）に対してビッドを行います。自分がトリックに勝利したとき、左隣のプレイヤーがこのラウンドで獲得するトリック数を正しく予想したとき、自分から見て裏向きの手札を場に出すときに正しく当てたときに点数を得ます。

ゲームの準備

各プレイヤーに、ハイカード1枚、ローカード1枚、ビッドカード1枚、ビッドクリップ2個を配ります。サポーズチップのストックをテーブルの中央に置きます。

プレイヤーが4人の場合は、48枚のプレイカードをすべて使用します。プレイヤーが3人の場合は、各スートから「3」と「4」を1枚ずつ取り除いて箱に戻します。

使用するカードをよく混ぜて、各プレイヤーに裏向きのまま11枚配ります。余ったカード（3人プレイ：7枚、4人プレイ：4枚）はこのラウンドでは使用しないので、テーブルの脇に置いておきます。

プレイを始める前に、手札の準備として4つのステップを行います。

ステップ　1：配置

配られたカードをスートごとに分けます。スートごとに分かれていれば、スートの並びは好きな順で決めて構いません。続いて、各スートの中で左から右の順で数字が小さくなっていくように、ランク順に並べ替えてください。手札の左端にはハイカードを、右端にはローカードを配置してください。



ステップ　2:予想



配られたカードで左隣のプレイヤーが何トリック取るかを予想します。予想は1つか2つ行うことが可能です。予想を1つだけ行い、それが的中した場合は5ポイントを獲得します。予想を2つ行い、そのうち1つが的中した場合は2ポイントを獲得します。予想が外れてもペナルティはありません。他のプレイヤーから見えないように、ビッドカードの該当する数字にビッドクリップを1つまたは2つ取り付けて、裏向きで自分の手元に置いてください。

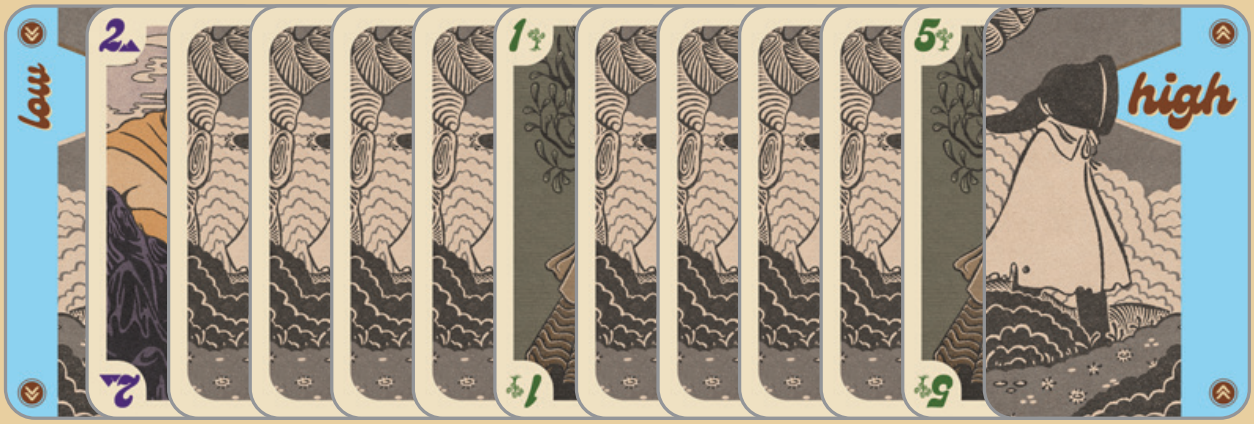
ステップ　3:カードを裏返す

手札の左端のカード、右端のカード、真ん中のカード(左から6番目)を裏返します。



ステップ　4：カードを渡す

手札をまとめて、ローカードが上になるようにし、左隣のプレイヤーに渡します。そのプレイヤーは、ローカードが外側になるように手札を受け取り、下の図のように手札を広げます。表面が見えるのは3枚だけで、残りの8枚は裏向きになっているはずです。この時点で、ハイカードは手札の右側にあるはずです。



すべてのプレイヤーは、自分から見える他のプレイヤーの手札の裏面を確認し、すべてのカードが適切に配られていることを確認してください（3枚が裏向きで、8枚が表向きになっているはずです）。問題がなければ、いよいよゲーム開始です！

ゲームの流れ

プレイヤーの中で、最近森を長く散歩した人がスタートプレイヤーになります。誰もいない場合は、任意の方法でスタートプレイヤーを決めてください。

スタートプレイヤーは手札から1枚を選び、表向きにしてテーブル中央に出します（自分から見て裏向きのカードなら「当てる」を行うことができます：後述）。このカードのスートが、そのトリックのリードスートとなります。その後、他のプレイヤーは時計回り順に手札から1枚カードを出します。ただし、これは「メイフォロー」のゲームなので、他のプレイヤーは任意のスートのカードを出すことができます。リードスートに従う必要はありませんが、リードスート以外のカードを出した場合、そのカードはトリックに勝利することはできません。
注：表向きのカードにリードスートのカードがあったとしても、そのカードを出す必要はありません。

リードスートの中で最もランクが高いカードがトリックに勝利します。ランクが同じだった場合（各カードが2枚ずつあるため）、先に出されたカードが勝ちとなります。トリックに勝利したプレイヤーは今回のトリックに出されたカードを集め、ラウンド終了時に数えやすいように、獲得したトリックごとに裏向きの山にして自分の手元に置きます。その後、トリックに勝利したプレイヤーが手札から1枚カードを出して、次のトリックを開始します。

〈当てる〉
手札からカードを出すとき、そのカードが自分から見て裏向きだったなら、テーブル上で表向きにする前に、そのカードの「色と数字」を宣言することができます。色と数字の両方について正解すれば、サポーズチップを1枚獲得します。ラウンド終了時にサポーズチップ2枚につき1ポイントを獲得します。宣言が間違ってもペナルティはありません。当然のことながら、自分から見て表向きのカードを出すときに、サポーズチップを獲得することはできません。



ラウンドの終了と得点計算

すべてのカードが出されたら（11トリック終了時）、ラウンドが終了します。

・獲得した1トリックごとに1ポイント
・サポーズチップ2枚ごとに1ポイント（端数切り捨て）
・左隣のプレイヤーが獲得したトリック数を正しく予測したプレイヤーは、予想1つなら5ポイント、予想2つなら2ポイント

例：ニコールは4トリックを獲得したことで、4ポイントを獲得しました。また、自分から背を向けて置かれた8枚のカードのうち3枚を正しく当てて、サポーズチップを3枚得ていたことで、さらに1ポイントを獲得しました。彼女は、自分の左隣に座っているジェームズが1トリックか3トリックのいずれかを取ると予想していました。ジェームズが獲得していたトリック数は3だったため、予想が当たったことで2ポイントを獲得しました。ニコールはこのラウンドで合計7ポイントを獲得しました。

このラウンドで獲得したポイントを任意の方法で記録してください。

このラウンドで得たサポーズチップをすべてテーブル中央に戻します。

すべてのプレイカード（ゲームの準備で余って脇に置いたカードも）を集めて、「ゲームの準備」の流れに沿って新しいラウンドを開始してください。

このラウンドのスタートプレイヤーの左隣のプレイヤーが新しいラウンドのスタートプレイヤーになります。

ゲームの終了

プレイ人数と同じ回数のラウンドを行います。ゲーム終了時に合計ポイントが最も高いプレイヤーがゲームに勝利します！同点の場合は、それらのプレイヤーで勝利を分かち合ってください。



日本語ルール作成：SUNNY BIRD

