

Stich-Meister

トリックマイスター

作者：Friedemann Friese

3-5人用 対象年齢10歳以上 プレイ時間45分

訳者：COQ

<内容物>

- ・プレイングカード60枚
(4色：各色1～15)
- ・ルールカード60枚
(1～60：切り札ルール21枚、基本ルール19枚、得点ルール20枚)

<ゲーム概要>

各ラウンドのルールは、ラウンドの始めにルールカードによって決まります。ルールカードによって、カードの得点方法が変化します。それどころか、基本ルールでさえも、基本ルールカードによって変化していくのです。ルールが決まったら、プレイヤーは手札のプレイングカードをプレイしていきます。ラウンドの最後には現在のルールに従って得点計算を行い、数回のラウンドの後に最も得点の高かったプレイヤーが勝利します！

<ルールカード概要>

各ルールカードはそれぞれ独自のルールを場にもたらしめます。

(切り札ルールカード)：トランプルールカードはスートに影響します(後述)。

(基本ルールカード)：基本ルールカードは基本ルールを追加または変更し、そのラウンド中に適用されます。もしも、1つのラウンドに複数毎の基本ルールカードが適用された場合、小さい番号のカードのルールが優位となります。

(得点ルールカード)：得点ルールカードが無い状態では、全てのトリックが1点として扱われます。得点カードはこの得点を変更したり、ボーナス得点、マイナス得点のルールを追加したりします。

<ゲームの準備>

最初のラウンドのディーラーを適当な方法で決めます。ディーラーの役割はラ

ウンドごとに時計回りで移動していきます。プレイングカードとルールカードを別々にしてそれぞれをよくきります。各プレイヤーは3枚ずつのルールカードを裏向きにして受け取ります。残りのルールカードは脇に置いておきます。その後、全てのプレイングカードを各プレイヤーに均等に配ります。

(注意！：3人プレイではプレイングカードから各色の1、10、13（計12枚）をあらかじめゲームから取り除き、箱にしまっておきます)

<ゲームの進め方>

ラウンドはプレイヤー人数と同数行います。各ラウンドは4つのフェイズにわかれています。

1. ルールカードの選択
2. 切り札の決定
3. トリックテイキング
4. トリックの得点計算

1. ルールカードの選択

各自が配られたプレイングカードの確認を終えたら、各プレイヤーは1枚のルールカードを選択し、裏向きにして場に出します。全員が出し終わったら、カードを裏向きのまま混ぜ、公開します。使用しなかったルールカードは次のラウンドで使用するために手元に残しておきます。

(注意！：3人プレイでは、ルールカードの山札の一番上のカード1枚も一緒に混ぜ、計4枚とします。5人プレイでは、ディーラーの左隣のプレイヤーはルールカードを出しません（計4枚）。)

ヒント：ルールカードが公開された後、番号順に並べ替えてかまいません。得点計算までを含め、ここで公開されたルールがこのラウンドで有効なルールとなります。

2. 切り札の決定

切り札ルールカードにより、切り札（スーツと数字によるランキング）が決定されます。公開されたルールカードの中に切り札ルールカードが無い場合は、このラウンドに切り札は存在しません。

切り札カードは他の全てのカードに勝利することができます。

全ての切り札ルールカードは切り札のスイートを指定します。

例：

(左) 全ての「6」のカードが切り札となります。

(右) 鳥居のスイートが全て切り札となります。強さのランキングは1 5→1の順です (大きな数字の方が強い)。

もしも、複数毎の切り札ルールカードが公開されている場合には、下記のように解決します。

1. 複数毎の切り札ルールカードに渡って規定されているカードがより強力な切り札となります。
2. 切り札ルールカードの下部に記載された数字の小さいカードに規定されているルールが上位となります。

例：優先度は以下の通り (イラスト参照)

「4の鯉」が最強の切り札となります (2枚の切り札ルールカード両方により規定されているから)。次に強いのが鯉以外の「4」のカードです。4を規定するカードの下部数字のほうが小さいからです。最後に、鯉の1 5～5、3～1のカードが数字の大きい順に強くなります。

3. トリックテイキング

もしも、基本ルールカードが1枚も公開されていなければ、下記のルールに従ってプレイします。

ディーラーの左隣のプレイヤーからトリックを始めます。以後、時計回りにカードをプレイしていきます。カードをプレイするとき、**可能ならば同じスイートのカードをプレイしなければなりません**。最初に切り札カードが出された場合は切り札カードをプレイする事ができます。同じスイートのカードを出せない場合は任意のカード (切り札カードを含む) をだすことができます。(補足) こうして各プレイヤーが1枚ずつのカードをプレイすることをトリックと呼びます。また、切り札が最初に出された場合、同じスイートか

切り札を選択して出します。

(注意！：切り札カードのスイートは上記太字の同じスイートとして扱われません)

例：(ルール最上部の切り札ルールカード2枚が公開されている時の1例)
このラウンドでは、全ての「4」カードが切り札です。Annaはこのトリックの最初のカードとして「6の扇子」をプレイしました。次のプレイヤーである Bernd は手札に「4の扇子」を持っていました。しかし、このカードをプレイすることはできません。このカードは切り札の為、同じスイートとして出す事ができないのです。

トリックの勝者：

トリックの中に一枚でも切り札カードがプレイされている場合はその中で最も強力な切り札カードをプレイしたプレイヤーが勝利します。切り札カードが無い場合は、最初に示されたスイートのうち最も大きな数字のカードをプレイしたプレイヤーが勝利します。

(注意！：ルールに照らし合わせても同じ強さのカードが複数枚ある場合にはより遅くプレイされたカードが勝利します)

例：

1. 切り札ルールカード15番(全ての硬貨カード)が有効な場合。

以下のようなカードがプレイされています：

切り札カードは無し。従って、最初に示されたスイートのうち一番大きな数字のカード「11の扇子」をプレイした Dirk が勝利します。

2. 切り札ルールカード5番(全ての6カード)と20番(全ての鳥居カード)が有効な場合。

ルールカード下部数字の順番により「6」カードは「鳥居カード」よりも強力です。Claudiaは「6の鯉」カードをプレイしたためこのトリックに勝利します。Annaのカードも同じ「6」ですが、Claudiaのほうがプレイ順が遅い為です。

トリックに勝利したプレイヤーはカードを裏向きにして自分の脇に置いておきます。この時、各トリックのカードの束が混ざらない様に注意します。トリックに勝利したプレイヤーが、次のトリックの最初のカードをだします。

4. トリックの得点計算

全てのトリックが終了し、カードの束の獲得が終わったら、得点計算を行います。得点ルールカードが1枚も公開されていない場合は、各トリックにつき1点となります。得点ルールカードが公開されている場合には、カードを順番に適用します（下部数字の小さいほうが先）。

各プレイヤーの得点をメモしておきます。

次のラウンド：このラウンドで公開されたルールカードはゲームから取り除きます。各プレイヤーはルールカードの山札からルールカードをひき、手札のルールカードを3枚とします。ディーラーを左隣のプレイヤーに引き継ぎ、プレイヤーカードをよくきって次のラウンドがスタートします。

<ゲームの終了>

プレイヤー人数と同じだけラウンドを行ったのち、獲得合計ポイントが最高のプレイヤーが勝利します。

カードリスト

<基本ルール>

2 1 : 2回目のトリックでプレイされた最初のカードが切り札のスイートとなる。

2 2 : 最初のトリックを始める前に、各プレイヤーは手札から3枚のプレイングカードを右隣のプレイヤーに渡す。

2 3 : 最初のトリックを始める前に、各プレイヤーは手札から3枚のプレイングカードを左隣のプレイヤーに渡す。

2 4 : 最初のトリックを始める前に、各プレイヤーは手札から1枚のプレイングカードを伏せて自分の前に出す。このカードは最後のトリックでのみプレイできる。

2 5 : 最初のトリックを始める前に、各プレイヤーは手札から同時に3枚のプレイングカードを自分の前に表向きに出す。このカードは手札と同じ様にプレイできる。

2 6 : 各トリックの最初のカードのみを表向きにプレイし、以後のカードは全て伏せてプレイする。全てのカードがプレイされた後、一斉にカードを公開する。

2 7 : 最初のカードのスイートが全体のスイートを決定しない。直前にプレイされたカードのスイートが規定のスイートとなる。

2 8 : 切り札の強要：最初のカードのスイートを出せない場合、切り札を出さなければならない。

2 9 : 最初のカードはそのトリックに勝利できない。

3 0 : 2番目に強いカードがそのトリックに勝利する。

3 1 : 数字の強さが逆転する。“1”が最も強く、“1 5”が最も弱くなる。

3 2 : 切り札が反切り札となる：例えば、切り札のスイートは他の全てのスイートより弱くなる。切り札が最初のカードとしてプレイされた場合、その他のスイートは全て切り札のスイートよりも強く同等の強さとなる。

3 3 : 全てのスイートの強さは同じとなる。ただし、切り札カードのスイートは強力なまま。

3 4 : トリックの勝者はカード1枚を獲得したトリックから除外する。このカードは最終得点の計算対象とならない。

3 5 : 各トリックは勝利した左隣のプレイヤーが獲得する。

3 6 : 次のトリックの最初のカードは勝利したプレイヤーの右隣のプレイヤー

が出す。

37：プレイの順番をトリックごとに“時計回り”、“反時計回り”とする。

38：3回目のトリックが終わった後、各プレイヤーは手札から1枚を裏向きにして左隣のプレイヤーに渡します。このカードが表向けられているカードだった場合も受け取ったプレイヤーは手札に加えます。

39：トリックを獲得したプレイヤーは直ちに獲得した全てのトリックを左隣のプレイヤーに渡す。

40：各プレイヤーはプレイングカード3枚を残してラウンドを終了する。残したカードはそれぞれ1トリックとして扱う。

得点計算ルール

41：各トリックの得点はそのトリックに含まれているスートの数となる。

42：絵札を含まないトリックの点数が倍となる。

43：切り札を含まないトリックの点数が倍となる。

44：5回目のトリックの点数が3倍となる。忘れない様に、獲得された5回目のトリックにこのカードをのせておく。

45：ラウンド最後のトリックは点数が3倍となる。1回目と2回目のトリックは点数が0となる。

46：絵札1枚につき1点加算。

47：扇子1枚につき1点減点。

48：硬貨1枚につき1点減点。

49：鯉1枚につき1点減点。

50：鳥居1枚につき1点減点。

51：切り札1枚につき1点減点。

52：「7」のカード1枚につき3点加算。

53：「15」のカード1枚につき3点減点。

54：ラウンド終了時、トリックを獲得していないプレイヤーは10点を得る。

55：ラウンド終了時、1トリックしか獲得していないプレイヤーは5点加算。

56：ラウンド終了時、偶数のトリックを獲得したプレイヤーの得点は2倍（0は偶数とする）。

57：ラウンド終了時、最も少ない数のトリックを獲得したプレイヤーの得点は2倍。同点の場合、双方の得点が2倍となる。

58 : 各プレイヤーは、右隣のプレイヤーのポイントを同時に得る。(マイナスだった場合、絶対値分を得点する)

59 : 各プレイヤーは、左隣のプレイヤーのポイントを同時に得る。(マイナスだった場合、絶対値分を減点する)

60 : 得点と減点が逆転する。