

CRAZY LAB

クレイジーラボ

作者：Gregorio Morales & Jordi Gene

対象年齢：10歳以上

プレイ時間：約20分

3～5人用

<内容物>



表

裏

プラス面

マイナス面

トリックカード95枚

スコアカード 20枚（5色）

<ゲームの目的>

このちょっと変わったトリックテイキングゲームでは、綿密な戦略と少しの運が必要です。獲得したトリックの数は関係ありません。その中身が重要なのです。各プレイヤーには、避けるべきマイナス点を与える色を設定します。ゲームの最後に、獲得したトリックの組み合わせが優れたプレイヤーが勝利します。

<ゲームの準備>

スコアカードをマイナス面の色で4枚ずつ5つの山に分けます。各プレイヤーは、1色を選び、マイナス面を上にして自分の前に置きます。ここで選択した山は、そのプレイヤーのマイナスの色を決定します。

4枚の山の例



マイナスの色（紫）



裏面にはプラスの色が4色

トリックカードをきり、各プレイヤーに10枚ずつ配ります。

<ゲームの進め方>

各プレイヤーは、どの色が自分のプラスポイント（＝プラス色）となるのかと、ゲーム中にトリック色を決めるカードを決定します。その後、ゲームを開始します。

1. プラス色の選択

配られたトリックカードをよく見た後、スコアカードから自分のプラスカラーを選択します。選んだ色のカードを”マイナス面を上にして”自分の前に置きます。自分のプラスカラーは、ゲーム終了時まで隠しておきます。

2. 切り札色の選択

各プレイヤーは、秘密裏に残りの3枚のスコアカードから、2枚を選択し、他のプレイヤーの選択したものと合わせてテーブル中央に集め山札とします。この山が、ゲーム中各ラウンドの切り札を決定します。余った最後の1枚のスコアカードを使用しないので、箱の中に戻しておきます。

最初に遊ぶ場合は、スコアカードの選択にはそれ程注力しなくても大丈夫です。ランダムに選択して遊んでみましょう。

(3~4人プレイの場合)

3~4人プレイの場合には、使用しないスコアカードの山から2枚のスコアカードを（中身を見ないで）選択し、切り札の山に加えます。こうして、ゲームに使用する切り札の山がいつも10枚になるようにします。使用しないスコアカードは、箱の中に戻します。

3. トリックテイキングゲーム

切り札の山をよくきり、一番上のカードを表向けてプラス面を上にして置きます。この色が、最初の切り札色となります。最も年配のプレイヤーから始め、最初のトリックの最初のカードをプレイします。続くトリックは、直線のトリックを獲得したプレイヤーから始めます。

トリックとは？トリックを獲得するには？

時計回りに各プレイヤーが1枚ずつカードを出していく。これらのカードをトリックと呼びます。各プレイヤーは、自分のカードを表向きに自分の前にプレイし、全員が見えるようにします。他のトリックテイキングと違い、クレイジーラボでは好きなカードをプレイすることができます。他のプレイヤーのプレイしたカードに縛られることはありません。全てのプレイヤーが1枚ずつのカードをプレイしたら、このラウンドの切り札色で最も数字の大きいカードをプレイしたプレイヤーを見極めます。そのプレイヤーがトリックを獲得します。そのプレイヤーは、トリックのカードを全てとり、自分の前に裏向きにして置いておきます。



例：黄色が切り札です。各プレイヤーがカードをプレイした後、Jordiがトリックを獲得しました。なぜなら、一番数字の大きい黄色のカードをプレイしているからです。

複数のプレイヤーが同じ数字の切り札カードをプレイした場合は？

この場合は、先にカードをプレイしたプレイヤーがトリックを獲得します。



例：青色が切り札です。Jordiが最初のカードをプレイしました。CristianoとGregorioはどちらも青の5を含むカードをプレイしました。CristianoのほうがGregorioよりも先にカードをプレイしたので、Cristianoがトリックを獲得します。

切り札がプレイされなかったトリックの場合は？

誰も切り札の色を含むカードをプレイしなかった場合は、色に関係なく最も大きな数字のカードをプレイしたプレイヤーが、トリックを獲得します。



例：切り札は緑色です。Cristianoが最初のカードをプレイしました。誰も切り札である緑を含むカードをプレイしませんでした。最も高い数字である青の6のカードをプレイしたので、Jordiがこのトリックを獲得します。

次のトリック

トリックを獲得したプレイヤーは、獲得したトリックを裏向きにして自分の前に置いておきます。そのトリックの切り札を示すスコアカードを捨て札とし、次の切り札を示すカードを1枚表向けます。そして、次のトリックをそのプレイヤーから始めます。

<ゲームの終了>

ゲームは10トリック行った後に終了します。得点を計算するために、獲得したプラス得点の数字を足します。次に獲得したマイナス得点を合計し、その分をプラス得点の合計から引きます。最も得点の高いプレイヤーが勝者となります。

幾つかのラウンドの合計で勝敗を決定してもかまいません。この場合、最初のトリックのスタートプレイヤーをラウンドごとに変更します。各ラウンドの得点を記録しておき、その合計点で勝敗を決定します。

訳者：COQ

The Board Game Laboratory
<http://tbgl.p1.bindsite.jp>