

レッドホットトリックテイキングゲーム

作者：Arve D. Fühler

対象年齢：10歳以上

プレイ人数：3～4人用



刺激タップリ！Scharfe Schotenでのトリックテイクは神経を研ぎすまして、沢山トリックをとれば良いわけじゃない、自分の予想どおりにとるのが重要なんだ。カード裏面の色はライバルがキミの料理をどのスパイスで台無しにしようとしているかのヒントになる。どのトリックをとれるのか、そしてどのトリックをとらないのか、しっかり予想できたら得点がもらえる。完璧にホットなスペシャルスパイス料理を完成させて、食事の締め「ざまー見ろ！」って言ってやろうぜ！

<内容物>

予想タイル	16枚(4色×4枚)
スパイスカード	48枚(4色×12枚)
数字切り札カード	12枚(1～12:各1枚)
色切り札カード	4枚(4色:各1枚)

<ゲームの目的>

各ラウンドの最初に、プレイヤーは4色の中からこのラウンドで自分の獲得枚数が最も多くなる色を予想し、残りの3色の中から最も少なくなる色を予想します。ラウンドの最後に、この予想が当たっているプレイヤーには得点が与えられます。最終ラウンド終了時、最も合計得点の多いプレイヤーが勝利します。

<ゲームの進行>

① カードとタイルの分配

- ・ゲームの最初に、各プレイヤーは各色1枚ずつ合計4枚の予想タイルを受け取ります。このタイルはゲーム中継続して使用します。
- ・各ラウンドの最初にスパイスカードをよくきり、3人プレイなら12枚、4人プレイなら10枚ずつを各プレイヤーに配ります。
- ・残りのスパイスカードは裏向きのまま色ごとに分け、各カードを少しずらして並べて“スパイス棚”にします。

例：

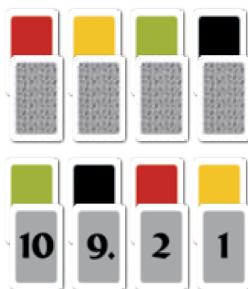


注意！カード裏面の色はいつでも全てのプレイヤーから見えるようにしてください。このルールは、スパイス棚にも各プレイヤーの手札にも適用されます。また、スパイス棚にあるカードの表面を見る事はできません！

② 切り札は？

切り札と色の順位の決定

- ・最初に、どのカードが切り札となるかを“数字切り札カード”と“色切り札カード”で決めます。色切り札カード4枚を並べ、その下によくきった数字切り札カードをランダムに1枚ずつ裏向きに置きます。
- ・その後、全ての数字切り札カードを表向け、色切り札カードとその下に置かれた数字切り札カードをペアにして数字切り札カードの数字が大きい順に並べ替えます。
- ・これにより、切り札と色の順位が決定します。ゲーム中、この4つのペアの示すカードが切り札となり、最も強いカードとして扱われます。切り札の中では左にあるペアほど強くなります。色の強さも同様に左にある色ほど強くなります。



- ・切り札カードは、切り札以外の全てのカードに勝ります
- ・切り札同士では、より強い切り札カード(より左のペア)が勝ります
- ・強い色のカードは弱い色のカードに勝ります(例外：切り札)

この例では、“緑の10”が最も強い切り札、“黒の9”が2番目に強い切り札、…“黄色の1”が最も弱い切り札となります。また、緑が一番強い色であり、黄色が一番弱い色です。従って、緑のカードは切り札でないその他の色のカード全てに勝ります。

③ 予想

プレイヤーは手札として配られた自分のスパイスカードを他のプレイヤーから裏面が良く見えるように持ちます(要求があれば、カードの裏面を良く見せてください)。これにより、全プレイヤーが各プレイヤーに配られたカード色の分布を把握する事が可能となります。ここで、トリックテイクを始める前に各プレイヤーは以下の予想をします。

- 1) このラウンド中、自分が一番多く獲得するスパイスカードの色
及び
- 2) このラウンド中、自分が一番少なく獲得するスパイスカードの色

予想は、各プレイヤーが予想タイルを2枚とり、自分の予想に合わせた面を上にして手で隠す様にして秘密裏に自分の前に置く事により行います。予想は全プレイヤー同時に行い、全員の予想が揃ったら一斉に明らかにします。予想に使用しなかった各自2枚のタイルは横によけておきます（このラウンドでは使用しません）。

例：右のタイルを置いた場合は、赤のカードを最も多く集め、黄色のカードを最も少なく集める予想をしたこととなります。



全面がカード色となっており、シンボルが大きく描かれている面は最も多くその色のカードを集める予想を意味する面です。



白枠の中がカード色となっており、シンボルが小さく描かれている面は最も少なくその色のカードを集める予想を意味する面です。

④ トリックテイク

最もホットな髪型のプレイヤーが最初のラウンドのスタートプレイヤー（最初のリードプレイヤー）となります。リードプレイヤーは手札から任意のカード1枚をテーブルの中央に表向きにだします。続いて他のプレイヤーも順番に1枚ずつカードをだしていきます（訳者注：時計回りの順）。

この時、以下のルールに従います：

- ・ 1枚目にだされたカード（リードプレイヤーの出したカード）と同じ色のカードが手札にある場合には同じ色のカードをださなければなりません（リードプレイヤーの出した色を“フォロー”しなくてはなりません）
- ・ 手札に1枚目にだされたカードと同じ色のカードがない場合は、任意のカードをだすことができます

注意！切り札カードもこのルールに従わなければだせません

トリックをとるのは？

全員がカードを1枚ずつだしたら、最も強いカードをだしていたプレイヤーがトリックをとります（今だされたカードを全てとります）。カードの強さは色の順位と数字の大きさによって決まります（②で決まった4枚の切り札は最も強いカードとなります）。つまり…

- ・ 唯一のもしくは最も強い切り札をだしたプレイヤー
又は
- ・ （切り札がだされなかった場合）だされた最も色が強いカードの中で最も数字の大きいカードをだしたプレイヤー

がトリックをとります。

スパイス棚

トリックをとったプレイヤーは追加でスパイス棚から任意のカード1枚を“表を見ない様にして”とります。獲得したカードは全て色ごとにわけて自分の前に並べて個人の獲得状況を示します。獲得しているカードの色（裏面）と枚数が他のプレイヤーに良く見える様にしてください。

4人プレイ：スパイス棚にカードがなくなったら、スパイス棚から追加でカードをとることはできなくなります（獲得できるのはトリックのカードのみとなります）。

例：この例では、リードプレイヤーが赤の9をだしてトリックを始めました。次のプレイヤーは赤のカードを持っていないだったので、黒の8をだしました。黒は赤よりも強い色であるため、黒の8は赤の9に勝ります。続く2人のプレイヤーは手札に赤のカードを持っていたため、赤のカードをださなくてはなりません。赤の11は黒の8よりも弱いカードです。しかし、最後のプレイヤーがだした赤の2は切り札であるため、このトリックで最強のカードとなります。最後のプレイヤーはこのトリックを獲得し、赤3枚及び黒1枚に加えてスパイス棚から追加の1枚を獲得して自分の前に他のプレイヤーからよく見えるように裏向きに置きます。

もし、2番目のプレイヤーが出したカードが切り札である黒の9であったなら、黒の9は赤の2よりも強いため、2番目のプレイヤーがトリックを獲得していました。



トリックを獲得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（リードプレイヤーとなります）

⑤ ラウンドの終了と得点計算

手札から全てのスパイスカードを使い切ったら、最後のトリックの獲得処理を行った後にラウンドは終了します。予想が一部もしくは全部的中していたプレイヤーには得点が与えられます。各プレイヤーは、自分が獲得したカードを自分の2つの予想と照らし合わせます。

- ・ 完全に的中した各予想（単独で最多もしくは最少）につき5点
- ・ 単独ではないが的中した各予想（他の色と同枚数で最多もしくは最少）につき3点（カードを全く獲得しなかった場合にも適用されます）
- ・ 予想を2つとも中（単独でも単独でない的中でも可）させた場合は、追加で予想した2色のカード枚数の差分の得点を獲得します。

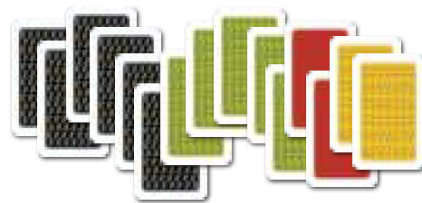
獲得した得点は紙に記載しておきます。

得点計算の例：

① 予想：



結果：



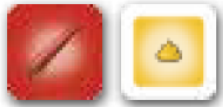
得点

最大獲得「黒」完全に的中：5点

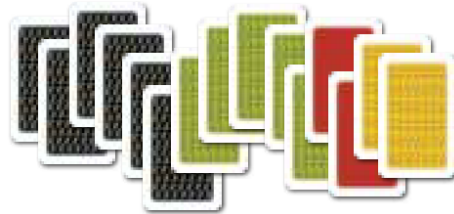
最少獲得「緑」的中せず：0点

合計：5点

② 予想：



結果：



得点

最大獲得「赤」的中せず：0点

最少獲得「黄」単独でない的中：3点

合計：3点

③ 予想：



結果：



得点

最大獲得「赤」完全に的中：5点

最少獲得「黄」単独でない的中：3点

（黄色と黒が0枚で同枚数の最少）

2つの予想が的中したため、赤と黄のカード枚数差分：6点

合計：14点

1枚もカードを獲得しなかったプレイヤーが獲得する得点は6点となります（最多予想が同枚数での中＝3点、最少予想が同枚数での中＝3点、最多と最少のカード枚数差分＝0点）

得点計算を終えたら、次のラウンドを始めます。スパイスカードを配り終わったら、新しい切り札を決定し、全てのプレイヤーは新しい予想を行います。

前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次のスタートプレイヤーとなり、最初のカードをだします（このラウンドの最初のリードプレイヤーとなります）。

<ゲームの終了と勝者>

プレイヤー人数と同じ回数のラウンドを行ったらゲームは終了します。従って、全てのプレイヤーが1度ずつスタートプレイヤーを経験することになります。最も合計得点の多いプレイヤーが勝者となります。



訳者：COQ

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