

10 TRICKS LATER

テントリックレイター

3～4人
8歳以上
30分

～某国の地方都市を襲った謎のウィルス。立て籠ったショッピングモールで生き残るためには仲間が必要です。今、バリケードの向こうから生存者があなたの助けを求めやってきます。当然それを追ってくる感染者も…生存者を導き感染者に襲われる前にバリケードに匿いましょう。今、あなたは英雄になれるかもしれません！～

ゲームの概要

《10トリックレイター》は、各プレイヤーが1枚ずつカードを出して勝敗を決めるミニゲーム(トリック)を繰り返す、トリックテイキングと呼ばれる種類のカードゲームです。

トリックで獲得した生存者カードはボードの下側(バリケードの内側)に移ることで得点になりますが、その前にボードの上側(バリケードの外側)で留まっていると、感染者カードに襲われて失点となるリスクがあります。ラウンド終了時に規定の得点に到達したプレイヤーが勝者です。

内容物

- カード 41枚
 - ・生存者カード 赤, 緑, 黄, 青の数値[1]～[8] (以降の説明において「生存者」と呼びます)
 - ・感染者カード 紫の数値[0]～[8] (以降の説明において「感染者」と呼びます)
- ボード 4枚
- マーカー 4個
- ルール説明書 1部



ゲームの準備

- ①プレイヤー数に応じて以下のカードを準備します。
 - 3人: 任意の1色を除いた生存者24枚と数値[0], [7], [8]を除いた感染者6枚(計30枚)
 - 4人: 全ての生存者32枚と数値[8]を除いた感染者8枚(計40枚)
- ②カードを混ぜて、手札として各プレイヤーに10枚ずつ配ります。手札に感染者が1枚もないプレイヤーは、手札の任意のカード1枚を数値[8]の感染者と交換することができます(※強制ではありません)。交換した手札は表面が見えないよう、脇によけてください。(※カードの交換を希望するプレイヤーが複数いる場合は適当な方法で1人を決めてください)
- ③各プレイヤーは、ボードを1枚ずつ受け取り、手元に置きます。
- ④各プレイヤーは、マーカーを1個ずつ受け取り、ボードに書かれたトラックの[0]の上に置きます。(※ゲーム中、マーカーが置かれている数値が、現在のトラックの値となります)
- ⑤最初にカードを出す「リードプレイヤー」を適当な方法で決めます。

ゲームの進行

ゲームは、「トリック」と呼ばれるミニゲームを何度も繰り返しながら進行します。各トリックでは、各プレイヤーが時計回りに1枚ずつカードを出し、全員分のカードが揃ったら勝敗を決めます。各トリックは、[①カードのプレイ], [②勝敗の判定], [③感染者の襲撃], [④生存者の救出]からなります。手札が無くなるまで繰り返されるトリックの集まりを「ラウンド」と呼びます。ラウンドが終了したら、ゲームの勝敗の判定を行います。ゲームの勝者がいない場合、次のラウンドに移ります。

① カードのプレイ

初めに、リードプレイヤーが手札から任意のカードを1枚出します(※一部制限あり)。このように、トリックで初めにカードを出すことを「リード」と呼び、そのカードの色を「リードカラー」と呼びます。各プレイヤーは、リードプレイヤーから時計回りの順で、以下のルールに従って手札からカードを1枚出します。

生存者(赤, 緑, 黄, 青)がリードされた場合:

- ・リードカラーのカードが手札にある場合、原則として同じ色の生存者を出さなければいけません。
- ・リードカラーのカードが手札に1枚だけある場合、上記の原則の例外として感染者を出すこともできます。
- ・リードカラーのカードが手札にない場合、任意のカードを出せます。

感染者(紫)がリードされた場合:

- ・常に任意のカードを出せます。



※リードの制限: 感染者をリードすることは最初では禁止されています。①いずれかのプレイヤーが感染者を出した時または②自分の手札が感染者のみとなった時に禁止は解除され、感染者をリードすることができます。

② 勝敗の判定

全てのプレイヤーが1枚ずつカードを出したら、以下のルールに従ってトリックの勝敗を判定します。

生存者(赤, 緑, 黄, 青)のみが出されている場合:

- ・リードカラーの中で最も数値が高いカードを出したプレイヤーが勝利します。

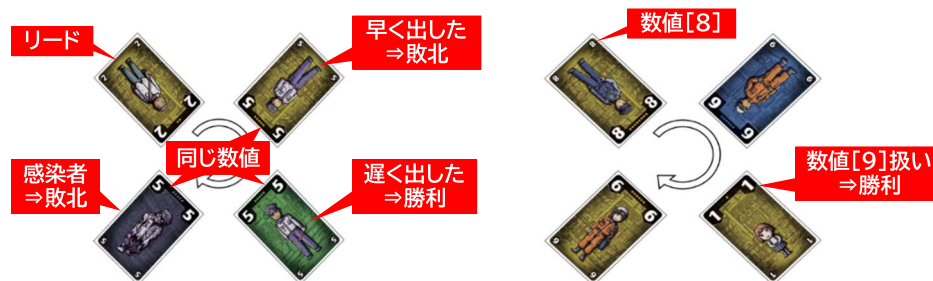
感染者(紫)が1枚でも出されている場合:

- ・全ての色の中で最も数値が高いカードを出したプレイヤーが勝利します。
- ・最も数値が高いカードが複数ある場合、生存者を出した中で最も遅かったプレイヤーが勝利します。

(※感染者を出したプレイヤーや生存者を早く出したプレイヤーは敗北します)

いずれの場合においても、同じ色である数値[1]と数値[8]の生存者が同じトリックで出されていれば、その数値[1]の生存者は一時的に数値[9]として必ず扱われます。

トリックに勝利しなかった残りのプレイヤー全員は、トリックに敗北したプレイヤーとして扱われます。



③ 感染者の襲撃(省略あり)

感染者が1枚でも出されている場合、トリックに勝利したプレイヤーは、以下の手順で【襲撃の処理】を行います。

- ①出された全ての感染者を獲得します。
- ②獲得した感染者の数値を合計して<襲撃レベル>を算出します。
- ③ボードの上側にある生存者のうち数値が襲撃レベル以下のもの全てをボードの横に裏向きで束ねて置きます。
(※ボードの下側にある生存者については何もせずそのままとします)
- ④獲得した感染者を全て裏向きにして、脇によけます。
- ⑤トラックの値を[0]まで減らします(マーカーを[0]へ動かします)。



④ 生存者の救出

トリックに勝利したプレイヤーは、出された全ての生存者を獲得し、ボードの上側に置きます。このとき、それぞれの数値が他のプレイヤーにも見えるように表向きに並べてください。

トリックに敗北したプレイヤーは、自分が出したカードの数値と同じだけトラックの値を増やします(マーカーを右側へ動かします)。ただし、出したカードの数値とトラックの値の合計がトラックの最大値(8)を超える場合は、トラックの値を増やすことができません(マーカーを動かせません)。

その後、全てのプレイヤーは、ボードの上側にある生存者の数値を確認し、トラックの値以下の生存者がいれば、以下の手順で【救出の処理】を必ず行います。この処理は、最も数値の低い生存者から順に行います。

- ①生存者の数値と同じだけトラックの値を減らします(マーカーを左側へ動かします)。
- ②その生存者をボードの下側へと移します。既に生存者があれば、それに表向きで重ねます。
- ③実行できなくなるまで①～②を繰り返します。



トリックに勝利したプレイヤーが次のトリックのリードプレイヤーとなり、【①カードのプレイ】に戻ります。

ラウンドの終了(ゲームの終了)

全てのプレイヤーが手札を使い切ったらラウンドが終了します。

各プレイヤーは、以下の手順でこのラウンドにおける得点を計算します。

- ①ボードの下側にある生存者1枚ごとに1点を得ます。
- ②マーカーがトラックの最大値に置かれていれば、追加で3点を得ます。
- ③裏向きに置いてある生存者1枚につき1点を失います。

ラウンドの得点は0点が最低値となります。失点がどれだけ多くてもマイナスにはなりません。



このラウンドでの得点を計算したら、各プレイヤーは過去のラウンドの分も含めた得点の累計を算出します。

累計が10点に到達したプレイヤーがいない場合、ゲームは継続され次のラウンドに移ります。

次のラウンドの準備として、【ゲームの準備】の手順①～④を再び行います。

次のラウンドの最初のリードプレイヤーは、このラウンドで最も得点が低かったプレイヤーとなります。得点と同じプレイヤーが複数いる場合は適当な方法でリードプレイヤーを決めてください。

累計が10点に到達したプレイヤーがいる場合、ゲームは終了します。

最も得点の累計が高いプレイヤーが勝者です。累計が同じプレイヤーが複数いる場合は、ボードの上側にある生存者の枚数が多い方が勝者です。それも同じ場合は引き分けです。

ゲームの細則

【①カードのプレイ】

・リードカラーのカードが手札に1枚だけある場合、(原則に従って)同じ色の生存者を出すこともできます。

【②勝敗の判定】

・数値[9]として扱われた数値[1]の生存者は、勝敗の判定が終わったら数値[1]に戻ります。

【③感染者の襲撃】

・同じトリック内で出された生存者は、感染者より後に獲得されるので、【襲撃の処理】の対象となりません。

【④生存者の救出】

・出したカードが感染者でもトリックに敗北すればトラックの値を増やします。

・【救出の処理】の対象としてボードの下側へ移した生存者は、過去のトリックで移した生存者に重ねます。

ゲームに関するご質問やご感想は、info@fudacoma.jp までお願いいたします。

ゲームデザイン：沢口游祐 アートワーク：たかみまこと

テストプレイヤー：ゆきこ、ヒロシ、みやもと、Kotone、名古屋テストプレイ会の皆さん、オンラインテストプレイ会の皆さん