

てづま師

プレイ人数：3～4人 プレイ時間：40分程度
対象年齢：10歳以上
ゲームデザイン：折口 日向 イラスト：舟岡

<物語>

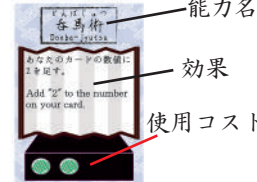
とある時代のとある一座で、先代の座長が引退し、新しい座長を決めることになりました。手を上げたのは人気も実力も伯仲の手妻師たち。そこで、次の興行で一番観客の心を掴むことができた者を座長にすることになりました。素晴らしい手妻を演じ、最も観客を魅了することができるのは一体誰か。手妻師たちの美しく優雅な競演が始まります。

<内容物>

- 数字カード…36枚（各1-9の9枚×4種類）
- 切り札カード…12枚（各3枚×4種類）
- マイナスカード…4枚（フチが黒いカード）
- 得点表カード…8枚
- 能力カード…6枚（両面印刷で12種類）
- 得点トラックカード…4枚（各2枚×2種類）
- おはじき…20個（各5個×4色）
- 説明書…2枚（今あなたが読んでいるものです！）

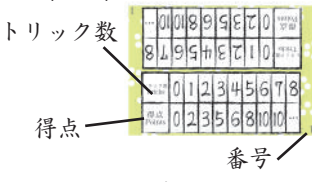
1

能力カード



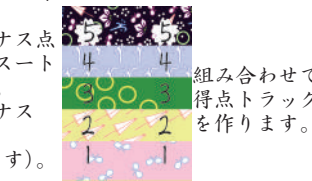
使用回数に制限はありますが、トリックの勝敗などを操作し、状況を有利に変えられる能力を使用できるカードです。（詳細は後述します）。

得点表カード



プレイヤーごとに、トリックに何回勝つと何点になるかという目標を設定するカードです。（詳細は後述します）。

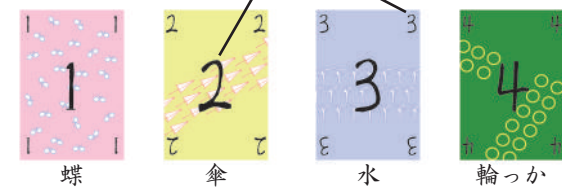
得点トラックカード



3

内容物説明

数字カード



切り札カード



数字カード・切り札カードともに、蝶・傘・水・輪っかの4種類があります。この4種類のことを以降「スーツ」と呼びます。

<1. ゲームの概要>

トリックテイキングというジャンルのゲームです。配られたカードを使って12回のトリックと呼ばれるミニゲームを行い、その結果に応じて得点します。それを1ディールと呼び、プレイヤー人数分のディールが終わったときに、1番得点していたプレイヤーの勝利です。

<2. ゲームの準備>

- ①得点トラックカード4枚を数字順に縦に並べます。
- ②マイナスカード4枚を机に見やすいように並べます。
- ③得点表カードを4人プレイなら7番を含めて5枚、3人プレイなら8番を含めて4枚を好きな方法で選び（ランダムでも良いですし、自由に選択しても良いですが、22ページの補足もお読みください）、机にプレイヤー全員が見やすいように並べます。残りの得点表カードは箱に戻し、今回のゲームでは使用しません（21ページにお勧めのセットが書いてあります）。

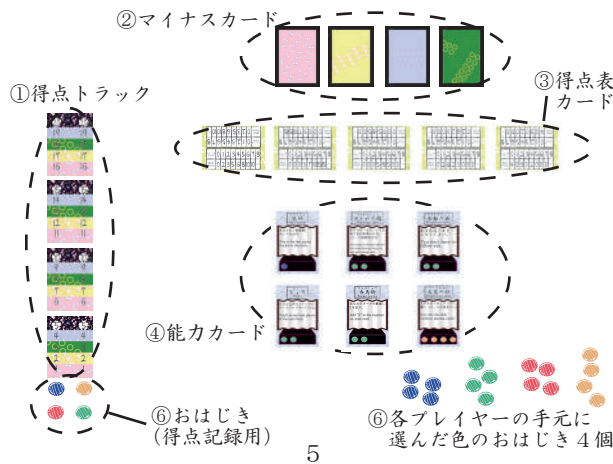
④能力カード6枚を使用する面を選んで（得点表カードと同様に好きな方法で構いません）机にプレイヤー全員が見やすいように並べます（21ページにお勧めのセットが書いてあります）。

⑤3人プレイなら、カードの各スーツの1、9、切り札カード1枚を抜き、今回のゲームでは使用せずに箱に戻します。4人プレイなら全てのカードを使用します。

4

⑥各プレイヤーは、自分の好きな色のおはじきを5個全て取り、そのうち1つは得点トラックの1点の下のように、残りの4つは自分の手元に置きます。3人プレイなら残った1色のおはじきは箱の中に戻します。

下図は、4人プレイ時の準備が完了したところです。



<4. トリックについて>

トリックでは、以下の3つを順番に行います。

1. カードを出す
2. トリックの勝者の決定
3. カードの獲得

1. カードを出す
ディールの最初のトリックは、スタートプレイヤーが手札からカードを1枚選んで、表向きで自分の前に出します（最初にカードを出すプレイヤーのことをこれ以降「**リードプレイヤー**」と呼びます）。

他のプレイヤーもリードプレイヤーから時計回りに、手札からカードを1枚表向きで自分の前に出していきます。このときに**リードプレイヤーが出したカードと同じスーツ（=蝶や傘などの種類のこと）のカードがあった場合、必ずそのスーツのカードの中から選んで出さなければいけません**（リードプレイヤーが出したカードと同じスーツのカードを出すことをこれ以降「**フォローする**」と呼びます）。なので、リードプレイヤーは必ずフォローしていることとなります。

リードプレイヤーが出したカードと同じスーツのカードを持っていない場合（フォローできない場合）は手札から好きなカードを1枚選んで表向きで出してください（その際、他のプレイヤーにそのスーツのカードを持っていないことを示すために、手札の内容を公開してはいけません）。

7

<3. ディールの準備・流れ>

まず、スタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーは、一番最近手品を演じた、もしくは観た人です。またはジャンケンなど適当な方法で決めてください。

カード（数字カードと切り札カードを併せて、以降こう呼びます）をよくシャッフルし、裏向きで各プレイヤーに12枚ずつ配ります。それを手札と呼びます。手札の内容は他のプレイヤーに見せてはいけません。

その後、配られた手札から考えつつ、机に並べたマイナスカード、得点表カード、能力カード（それぞれのカードの詳細は後述します）を選びます。これは下記のように行います。

スタートプレイヤーから順番に1枚ずつ選び、時計回りに3周します。選んだカードは自分の前に表にしたまま置きます。**3種類のうち、どの種類から選ぶか順番は自由です。ただし、必ず3種類各1枚ずつ獲得します。**3周し、プレイヤー全員がマイナスカード、得点表カード、能力カードを1枚ずつ自分の前に獲得したら、残ったカードはこのディールでは使わないので、脇によけます。これでディールの準備が整いました。

1 ディールの中では、トリックと呼ばれるミニゲームを12回行います。各トリックではプレイヤーは手札から1枚カードを出して勝負します。12回のトリックを行い、全員の手札が無くなったなら1ディールが終了し、得点計算を行います。

2 トリックの勝者の決定
これには2つのパターンがあります。

- ・リードプレイヤーと同じスーツのカードを出している（＝フォローしている）プレイヤーの中で、数字が最大のカードを出していたプレイヤーがそのトリックに勝ちます。
- ・有効な切り札カードが出ていた場合
有効な切り札カードを1番最初に出していたプレイヤーがトリックに勝ちます（切り札カードについて詳しくは10ページ参照）。

3. カードの獲得
上記のどちらの場合も、トリックの勝者が今回のトリックで出されたカードを獲得し、（手札に入れたりせず）裏向きでまとめて自分の前に置きます。何回トリックに勝ったかが得点計算時にわかるように、トリックごとに裏向きにまとめてください。**獲得したカードは、たとえ自分のカードであっても、その内容を確認することはできません。**

トリックの勝者が次のトリックのリードプレイヤーとなり、最初のカードを出します。このようにして全員の手札が無くなるまで（12回）トリックを繰り返します。次ページ（裏面）にトリックの例があります。

8