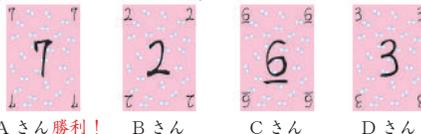
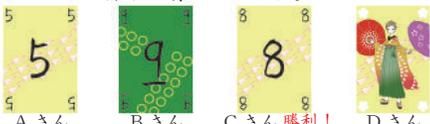


例1) Aさんがリードプレイヤーです。Aさんは蝶の7を、Bさんは蝶の2を、Cさんは蝶の6を、Dさんは蝶の3を出しました。全員が蝶のカードを出しています(全員がフォローしています)。もっとも大きな数字のカードを出したAさんがトリックに勝ち、今回のトリックで出されたカードを集め、裏向きにして自分の前に置きます。



Aさん勝利! Bさん Cさん Dさん

例2) Aさんは傘の5を、Bさんは(傘のカードを持っていないので)輪っかの9を、Cさんは傘の8を、Dさんは傘の切り札カードを出しました。Bさんが最大の数字のカードを出していますが、フォローできていないので勝つことはできません。フォローしている中でもっとも数字の大きなカードを出したCさんがトリックに勝ち、今回のトリックで出されたカードを集め、裏向きにして自分の前に置きます。



Aさん Bさん Cさん勝利! Dさん

9

※もちろんフォローのルールは切り札カードにも有効です。リードプレイヤーの出したカードと同じスートのカードが、切り札カードしかあなたの手札になければ、あなたは有効にならない切り札カードを出すしかありません。

また、リードプレイヤーが出したスートのカードを持っているのに、別のスートの切り札カードを出すことも、もちろんできません。

例3) Aさんは水の9を、Bさんは手札に水のカードを持っておらず、フォローできないので傘の切り札カードを、Cさんは水の切り札カードを、DさんもBさん同様にフォローできないので、輪っかの切り札カードを出しました。有効な切り札カードはBさんとDさんが出しています(Cさんはフォローしているので、Cさんの出した切り札カードは有効ではありません)が、先に出したBさんがトリックに勝ち、これら4枚のカードを獲得して自分の前に裏向きに置きます。



Aさん Bさん勝利! Cさん Dさん

11

<5. 切り札について>

カードは4スートありますが、それぞれのスートに数字ではなくイラストが描かれたカードがあります。これらは「切り札カード」と呼びます。

切り札カードは数字を持たないので、前ページ例2のDさんのように、フォローするように出しても勝つことはできません。

しかし、リードプレイヤーが出したスートのカードを持っていない(フォローできない)ときに切り札カードを出す、切り札カードが有効となり、最も強いカード(=切り札)として扱われます。

有効な(フォローしていない)複数の切り札カードが同じトリックで出された場合は、先に有効な切り札カードを出したプレイヤーがトリックに勝ちます。

珍しいケースですが、有効でない(フォローしている)切り札カードが複数あり、他にはフォローしていない数字のカードしか出ていない場合、最初に切り札カードを出したプレイヤーがトリックに勝ちます。

10

<6. 能力について>

プレイヤーが選択し、自分の前に置いている能力カードの能力は、各トリックで自分がカードを出すときに、合わせて使用することができます。

使用するには、能力カードの下部分に描かれている数分のおはじき(色は関係ありません)を能力カードの上に乗せ、「○○の能力を使用し、○○の効果を得ます」と全員にわかるように宣言してください。

各プレイヤーは1回のトリックでは1度しか能力を使用することはできません。同じトリックで複数のプレイヤーが能力を使用することもありません。

能力は使用したプレイヤーのみを対象とし、使用したトリックの間のみ有効です(能力によって例外もあります)。

1ディールに使えるおはじきの数は1人4個です。おはじきが1個描かれている能力は4回使用できますし、2個ならば能力は2回、4個ならば1回しか使用できません。

能力の効果ルールと矛盾する場合、能力の効果優先します。各能力の詳細については後述します。

12

例4) Aさんは蝶の9を出しました。Bさんは蝶の8を出し、「呑馬術」の能力(出したカードの数字に2を足します)を使用してカードの数字を8+2で10にしました。Cさんは蝶の切り札カードを出し、「浮かれの蝶」の能力(フォローした切り札カードでも有効にします)を使用して、本来ならフォローしているので有効にはならない蝶の切り札カードを有効にしました。

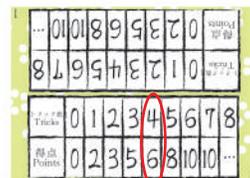
このままならCさんがトリックに勝ちますが、Dさんは「五色の砂」の能力(カードを出さずにそのトリックに勝ちます)を使用しました。これによってDさんが今回のトリックに勝利します。Dさんは3枚のカードを獲得し、裏向きにまとめて自分の前に置きます。



Aさん Bさん Cさん Dさん勝利!

13

例5) Aさんは1番の得点表カードを持っています。ディール終了時に4トリックを獲得していました。また、獲得したカードの中に、マイナスのスートである輪っかのカードは2枚ありました。これにより、このディールでのAさんの得点は、4トリック獲得の6点からマイナスのスート2枚で2点を引き、4点となります。得点トラックで4点分おはじきを進めます。



得点表カード



マイナスカード(輪っか)



4トリック獲得(これらの中にマイナスのスートである輪っかのカードが2枚含まれています)

15

<7. 得点計算について>

12回のトリックを行い、全員の手札がなくなると1ディールが終了し、得点計算を行います。

まず、各プレイヤーは自分が所持している得点表カードの該当するトリック数に対応した得点を獲得します。



勝ったトリック数

獲得できる得点

次に、今回のディールで獲得したカードの内容を確認し、その中に、ディールの開始時に自分の選択したマイナスカードと同じスートのカードが何枚あるかを数え、その枚数分の得点をこのディールで獲得した得点から引きます。

上記2つを合わせた結果がこのディールでの最終的な得点となります。もしも、獲得できる得点がマイナスになってしまう場合は、その分マイナスにすることはせず、そのディールの得点を0点として扱います。

得点トラックの各プレイヤーのおはじきを、獲得した得点の分だけ進めます。

14

<8. 次ディールの準備・ゲームの終了条件>

人数分のディールを行っていないならば、次のディールを行います。

ゲーム開始前と同様に、マイナスカード、得点表カード、能力カードを机の上に並べ直してください。ゲーム開始の準備のときに箱に戻した得点表カードは次のディールでも使用しません。また、能力カードを裏返すこともしません。

カードを集めよくシャッフルして各プレイヤーに裏向きで12枚配ってください。おはじきも4個を手元に置いてください。

今終わったディールのスタートプレイヤー(ディールの一番最初にリードプレイヤーだったプレイヤーです)の左隣のプレイヤーを新しいスタートプレイヤーとして、次のディールを始めます。

人数分のディールが終了したときに、合計得点が1番多いプレイヤーの勝利です。同点のプレイヤーがいた場合は、勝利を分かち合ってください。

16