

# 明暗

プレイ人数：2～4人 / プレイ時間：15分

両オモテのトランプで遊ぶトリテです。

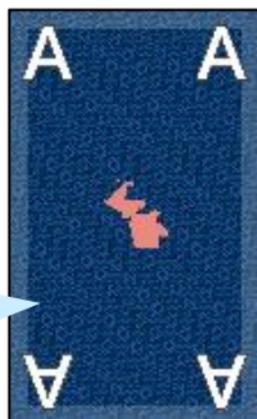
この説明書は、プレイヤーが一般的なトリックテイキングゲームの構造とメジャーなトリテ用語を理解していることを前提とし、コンパクトに記述しています。

## コンポーネント

- ① カード (1～13×4) 52枚
- ✓ スートは1種類
  - ✓ 同じカードが4枚ずつ



オモテ  
数字が**大きい**  
方が強い



ウラ  
数字が**小さい**  
方が強い

# あそびかた

- ① スタートプレイヤーを決めます
- ② カードをシャッフルし、1人13枚ずつ配って各自の手札とし、残りは箱に戻します
- ③ スタートプレイヤーから右回り順に1人ずつ手札から1枚を場に出し、トリック勝利数を宣言します
  - ✓ 11, 12, 13 は 1, 2, 3 に読み替えます
  - ✓ 0, 11, 12 勝の宣言はできません
  - ✓ オモテ・ウラにより減点回避の条件が変わります
    - ※ 詳細は⑥を参照してください
- ④ 残った手札12枚で12回のトリックを行います
  - ✓ リードプレイヤーから右回りに1人ずつ手札から1枚をプレイします
    - ※ 最初のトリックのリードプレイヤーはスタートプレイヤーとし、次からは直前のトリックの勝者がリードプレイヤーとなります
  - ✓ カードのオモテ・ウラがスートになります
  - ✓ スートにより勝利条件が変わります
    - ※ オモテ：数字が大きい方が強い
    - ※ ウラ：数字が小さい方が強い
  - ✓ マストフォロー
  - ✓ 後出し勝ち
- ⑤ 全員の手札が無くなる1ラウンド終了です

## ⑥ 得点を計算し記録します

- ✓ トリック勝利数が宣言通りの場合：

得点 宣言した数字

減点 なし

- ✓ トリック勝利数が宣言と異なる場合：

得点 なし

減点 宣言した数字とのトリック勝利数との差分

※ オモテ：宣言より勝利数が多かった場合の減点なし

※ ウラ：宣言より勝利数が少なかった場合の減点なし

## ⑦ ②～⑥を1ラウンドとし、プレイヤーの人数と同じ回数繰り返します

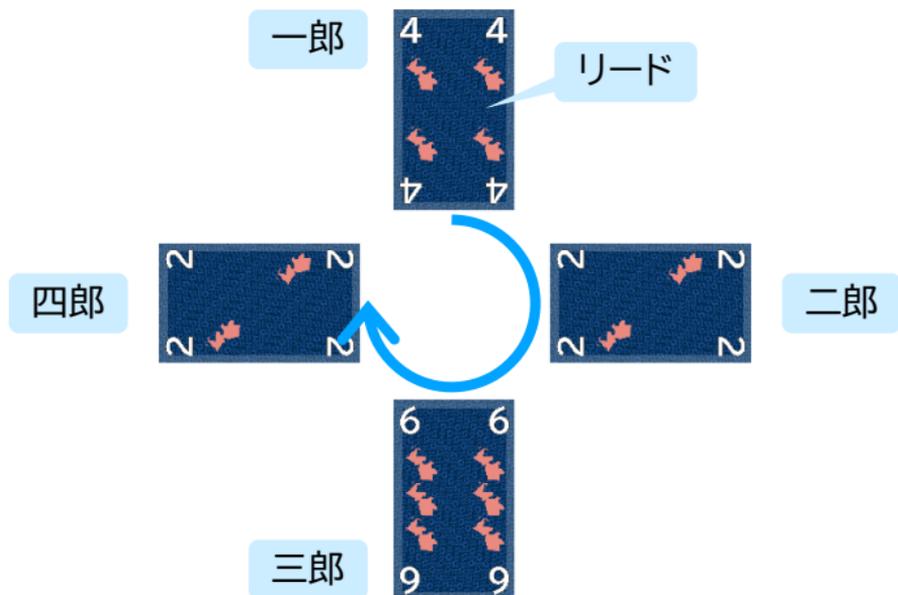
- ✓ 次のラウンドのスタートプレイヤーは、今回のラウンドのスタートプレイヤーの左隣のプレイヤーとします

- ✓ カードをシャッフルする際、前ラウンドで箱に戻したカードをいったん戻すことを忘れないようにしてください

## ⑧ 全ラウンド終了時の累積得点でゲームの勝敗を決めます

- ✓ 同点の場合は勝利を分かち合います

## 例



- ① リードがウラでカードをプレイしたので、全員ウラ面でプレイします（マストフォロー）
- ② スートが「ウラ」なので、小さな数字が強いです
- ③ 最小の数字は2で、より後にプレイした四郎さんがこのトリックに勝利します（後出し勝ち）

作：deztec

初：2023.12.9