

全自動トリテ

Tricktaking 2~6人 / 15分
the Automatic

易しいトリックテイキングゲームです。

何といても「全自動」ですから、どなたでも確実に最後まで遊ぶことができます。

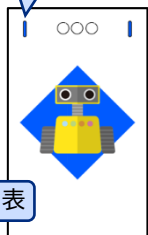
おみくじ感覚で気楽にお楽しみください。

コンポーネント

① カード

32枚

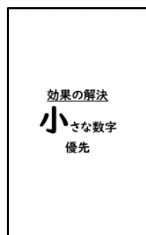
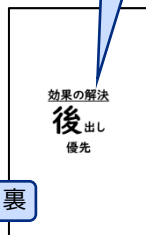
1~32



5色



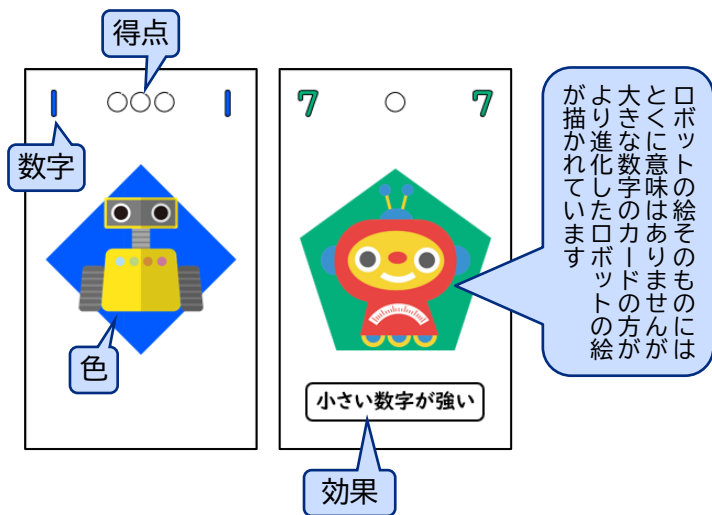
4種類



プレイ	手札からカードを「場」に出すこと
場	「リードカード」「場札」などを「プレイ」する（共有の）場所
場札	プレイヤー達が現在の「トリック」で「プレイ」したカード
トリック	各プレイヤーがカードを1枚ずつ「場」に「プレイ」した後、「場札」の強さを比べるミニゲーム
トリックテイキングゲーム	「トリック」の積み重ねによって勝敗を決するゲーム（略して「トリテ」）
トリックに勝つ	「場札」の強さ比で勝つこと 「トリックを取る」ともいう
トリックの勝者	トリックに勝った人、トリックテイカー
リードカード （台札）	現在の「トリック」において、最初に「場」に「プレイ」されたカード
スート	カードの絵柄のこと（本作では5色）
リードスート	「リードカード」の「スート」
フォロー	「リードスート」と同じ「スート」のカードを「プレイ」すること
メイフォロー	「フォロー」するかどうかは任意
マストフォロー	「フォロー」できるなら必ずする

ラウンド	既定の回数「トリック」を行うひとまとまり（「ディール」ともいう）
ディール	カードを配ること 「ラウンド」を指すこともある
ディーラー	カードを配る人（本作では指定しない）
リードプレイヤー	現在の「トリック」で「リードカード」を「プレイ」したプレイヤー
スタートプレイヤー	ゲーム全体で最初に「手番」を行うプレイヤー（本作では「ラウンド」始まるプレイヤーも指す）
手番	プレイヤーが行動するタイミング、あるいはプレイヤーの連続した行動全体
手番プレイヤー	「手番」中のプレイヤー
切札	強いカード（切札同士の強弱は数字の大小による）
切札スート	このスートのカードは「切札」になる
手元	各プレイヤーのカード等が「プレイ」される（各自の）場
カード余りあり	ゲームに使用されないカードがある
配り切り	全てのカードがゲームに使用される

- ① 数字：1～3 2 (ダブリなし)
- ② 色：■ ■ ■ ■ ■ の5色
- ③ 得点：○ プラス点 +1, +2, +3点
● マイナス点 -1, -2点
- ④ 効果：全4種
 - ✓ 小さい数字が強い 小さい数字が強くなる
 - ✓ 小さい数字が強い 「小さい数字が強い」 打消
 - ✓ ■ ■ ■ ■ ■ : 切札 指定色を切札にする
 - ✓ 切札無効 「切札」 打消



① 効果の解決

✓ 小さな数字優先

- 数字が小さなカードの効果が優先的に適用されます

✓ 大きな数字優先

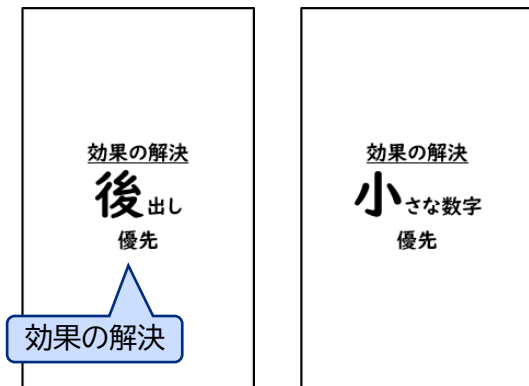
- 数字が大きなカードの効果が優先的に適用されます

✓ 先出し優先

- より先に（早く）プレイされたカードの効果が優先的に適用されます

✓ 後出し優先

- より後に（遅く）プレイされたカードの効果が優先的に適用されます

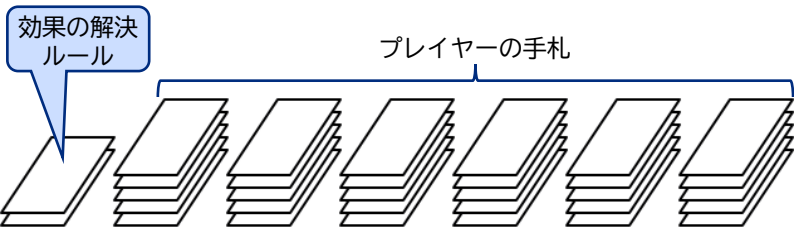


ゲームの流れとラウンドの準備 6

- ① 各プレイヤーが場に手札を1枚出し強さ比べをすることをトリックといいます
- ② 1ラウンドは5トリックで終了します
- ③ 1ゲームは3ラウンドで終了します

各ラウンドに共通する準備

- ① カードをシャッフルし裏向きの大山札を作ります
- ② 大山札から5枚ずつ裏向きの小山札を6つ作ります
- ③ 大山札の最上面に残ったカードが、そのラウンドにおける効果の解決ルールを指定します
- ④ 各プレイヤーは任意の小山札を取り、手札とします
 - ✓ 2人プレイの場合に限り各自が2つ小山札を選び2つの手札をつくって2つ分の操作を行います
 - ✓ 余った小山札は大山札の下に差し込みます
- ⑤ 手札の重なり順は原則として変更禁止です



- ① スートの強弱が数字の強弱よりも優先されます
 - ✓ 初期設定は「切札なし」 = スートの強弱なし
- ② スートの強さが同じなら数字の強さを比較します
 - ✓ 初期設定は「大きな数字が強い」
- ③ 「切札」「数字の大小いずれが強いか」は、プレイされたカードに記載の効果を「効果の解決ルール」に従って優先順位を判定し、決定します

効果の解決

大きな数字
優先

効果の解決
ルール

例1

効果の解決ルールは「大きな数字優先」
なので青21が青16の効果を打ち消し
「切札は青」 + 「小さい数字が強い」が
最終的な効果となります。
結果、青16が勝ちます。

5 ○ 5



7 ○ 7



16 ●● 16



21 ○○○ 21



効果の解決
ルール

効果の解決

先出し
優先

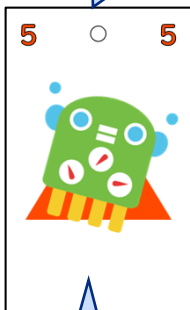
例2

プレイ順が下図の通りの場合、効果の解決ルールは「先出し優先」なので先にプレイされた「切札無効」が「青が切札」を打ち消します。

最終的な効果は

「小さい数字が強い」 + 「切札無効」となり、赤5が勝ちます。

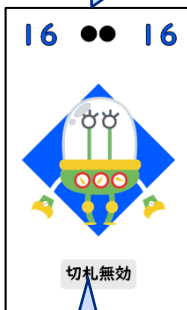
プレイ順
1



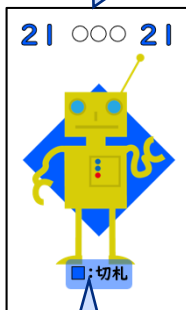
プレイ順
2



プレイ順
3

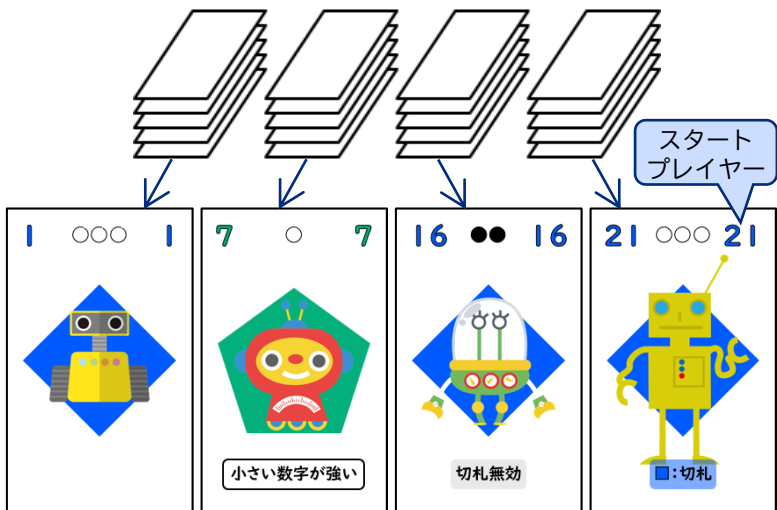


プレイ順
4



- ① 全3ラウンドとします
- ② 共通ルールに従い準備します (P 6)
- ③ 手札の1番下のカードの数字が最大のプレイヤーを、1ラウンドのスタートプレイヤーとします
 - スタートプレイヤーが各ラウンドの最初のトリックのリードプレイヤーとなります
- ④ ラウンドのルールを決めます (P 11 ~ 16)
- ⑤ リードプレイヤーから右回りに1人1枚ずつ、ルールに従って手札をプレイし、トリックの勝敗判定を行います (P 7 ~ 8)
- ⑥ トリックの勝者は場札を引き取って**獲得札**とします
- ⑦ トリックの勝者が次のトリックのリードプレイヤー (または次のラウンドのスタートプレイヤー) です
- ⑧ 手札が尽きたら (= 5トリック終了したら)、ラウンドの終了です
 - ✓ 獲得札の得点を確認・記録します (P 17)
- ⑨ カードを回収して②~⑥を繰り返します
- ⑩ 3ラウンド終了時に合計の**得点が最も多い**プレイヤーがゲームに勝利します
 - ✓ 同点の場合は勝利を分かち合います

- ① 1ラウンドのスタートプレイヤーのみ、以下の方法で決定します
 - 図は4人プレイの場合です
- ② 各プレイヤーの手札となる小山札をそのままひっくり返し、1番下のカードの表面を見せます
- ③ カードの**数字が最大**だったプレイヤーがスタートプレイヤーとなります
- ④ 2ラウンド以降は、**前ラウンド最終トリック**の勝者がスタートプレイヤーとなります



各ラウンド開始時に、そのラウンドに適用するルールを以下のリストから選択します

✓ A_運試し	全自動	P 1 3
✓ B_クイズ	全自動	P 1 3
✓ C_順位予想	全自動？	P 1 4
✓ D_マストフォロー	全自動	P 1 5
✓ E_メイフォロー	半自動	P 1 6
✓ F_上下選択1	半自動	P 1 6
✓ G_上下選択2	ほぼ手動	P 1 6
✓ H_1枚順番変更	半自動	P 1 6
✓ I_ドラフト	半自動	P 1 7
✓ J_リード指名	半自動	P 1 7
✓ K_標準	全手動	P 1 7
✓ L_オリジナルルール	???	P 1 8

補足

- ✓ おすすめ：「運試し」「クイズ」「順位予想」
- ✓ 各ラウンドで同じルールを選択しても構いません
- ✓ スタートプレイヤーがルールを選ぶことにしてもよいでしょう

A_運試し（全自動）

- ✓ 選んだ小山札を、裏向きのまま、1ラウンドのスタートプレイヤー決定時の他は一度も表面を見ることなく、上から順にプレイします
- ✓ 最も強いカードをプレイしたプレイヤーがトリックの勝者となります
 - 勝敗は**完全に運任せ**であり、手札とする小山札を選択した時点で、自動的にゲームの勝敗が決定しています

B_クイズ（全自動）

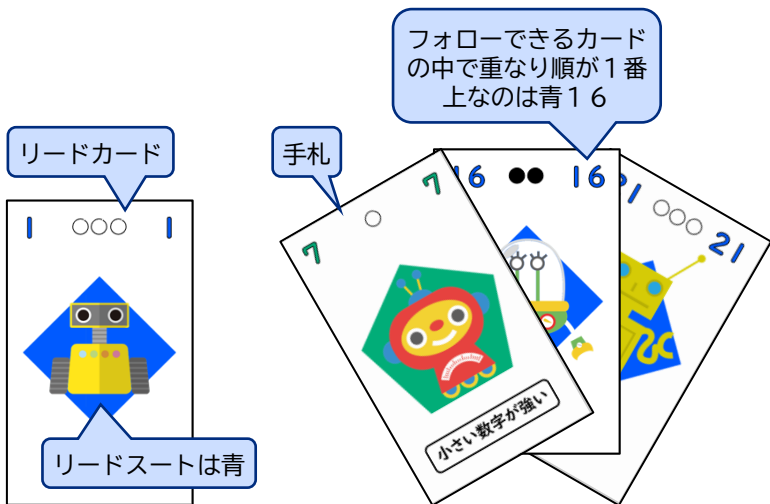
- ✓ 選んだ小山札を、裏向きのまま、1ラウンドのスタートプレイヤー決定時の他は一度も表面を見ることなく、上から順にプレイします
- ✓ 最も強いカードを、**最も早く指さしたプレイヤーがトリックの勝者**となります
- ✓ 「場札の得点の合計がマイナス」等の理由で誰も指ささない場合、または全員が間違えた場合は、最も強いカードをプレイしたプレイヤーがトリックの勝者となります
 - ゲームの進行は全自動ですが、トリックの勝敗はプレイヤーの実力勝負となります

C_順位予想 (全自動?)

- ✓ 選んだ小山札を、ひっくり返して表向きに持ち、手札とします
- ✓ 手札を5枚全てが確認できるように広げて持ち、全員に公開します
- ✓ 誰が最高得点となるかを予想し、いっせいに指さしをして**予想を公開**します
 - 思考時間は30秒とします
- ✓ 手札を1番上(小山札の状態では1番下)のカードから順にプレイします
- ✓ 最も強いカードをプレイしたプレイヤーがトリックの勝者となります
- ✓ 得点計算を行い、結果を公表します
- ✓ 予想を当てたプレイヤーに**8点**を加算します
 - 思考時間を30秒に限っているのは、一般的なトリックを遊ぶ際、配られた手札を見た瞬間に行う直感的判断の「当てにならなさ」を体感していただくためです
 - 「しょうもない手札」のはずが、なぜか勝ってしまう不思議さ、認識と真実とのズレを面白がっていただければ幸いです

D_マストフォロー（全自動）

- ✓ 選んだ小山札を、ひっくり返して表向きに持ち、手札とします
- ✓ 手札を1番上（小山札の状態では1番下）のカードから順にプレイします
- ✓ リードスーツをフォローできるカードがある場合、フォローできるカードの中で重なり順が最も上のカードをプレイします
- ✓ 最も強いカードをプレイしたプレイヤーがトリックの勝者となります



E_メイフォロー (半自動)

- ✓ リードスーツをフォローできるカードがある場合、フォローできるカードの中で重なり順が最も上のカードをプレイしてもよい
- ✓ その他は D_マストフォロー のルールに従います

F_上下選択 (半自動)

- ✓ 手札を1番上からプレイするか、1番下からプレイするかをラウンド開始時に決めます
- ✓ その他は D_マストフォロー のルールに従います

H_1枚順番変更 (半自動)

- ✓ 手札の1番上の1枚を、任意の重なり順の位置に差し込みます
- ✓ その他は D_マストフォロー のルールに従います

I_ドラフト (半自動)

- ✓ 手札から1枚選び右隣のプレイヤーに渡します
- ✓ 左隣のプレイヤーから受け取ったカードを重なり順の1番下に加えます
- ✓ その他は D_マストフォロー のルールに従います

J_リード指名 (半自動)

- ✓ トリックの勝者は、左隣のプレイヤーを次のリードプレイヤーに指名してもよい
- ✓ その他は D_マストフォロー のルールに従います

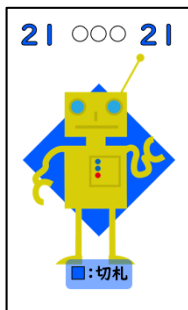
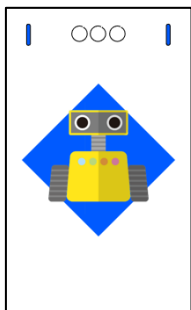
K_標準 (全手動)

- ✓ プレイするカードを任意に選択できます
- ✓ リードスートをフォローできるカードが手札にある場合は、そのカードをプレイします
 - 複数ある場合は任意のカードを選びプレイします
- ✓ その他は D_マストフォロー のルールに従います

L_オリジナルルール (???)

- ✓ ルールの例
 - プレイするカードを左隣のプレイヤーにランダムに選択してもらう (ババ抜き型トリテ)
 - 手札の中で1番小さな数字のカードをプレイする
 - 直前にプレイされたカードと1番数字が近いカードをプレイする (2枚ある場合は大きな数字を優先する)
- ✓ 全自動に近いルールとするのがおすすめです

- ① 効果の記載がないカードが他のカードの効果打ち消すことはありますか？
- ✓ いいえ
 - ✓ 「切札」を打ち消せるのは「切札無効」のみ
 - ✓ 「小さい数字が強い」を打ち消せるのは「小さい数字が強い」のみ
- ② 得点計算について具体例で説明してください
- ✓ トリック勝利時に引き取った場札（＝獲得札）の得点を合算します
 - ✓ 下図の4枚が獲得札の場合、○7個、●2個なので得点は+5点となります



私が過去に最も多くの回数、遊んできたボードゲームは『坊主めくり』です。

『坊主めくり』は、山札が作られ手番順が決まった時点で、結果が完全に決まるゲームです。

「それって、面白いの？」という疑問は理解できますが、インタラクティブではない娯楽は珍しくありません。映画もジェットコースターも、そうです。

それらの面白さの核は、期待し、予想し、裏切られる……そうした能動的な向き合い方の中にあります。心を無にして遊んだら、面白くないのです。

『全自動トリテ』は、「トリックテイキングゲーム」の究極の入門編であり、「ゲームの多様な面白さ」に気付くゲームでもあります。

じつはトリテには、他プレイヤーが意外なカードをプレイすること自体に「面白み」があった……私自身が、本作品を制作する中で気付いたことのひとつです。

皆様にも何か新しい視点を提供できたなら、幸いです。

作：deztec

絵：イラストAC

第1版：2023.05.05

