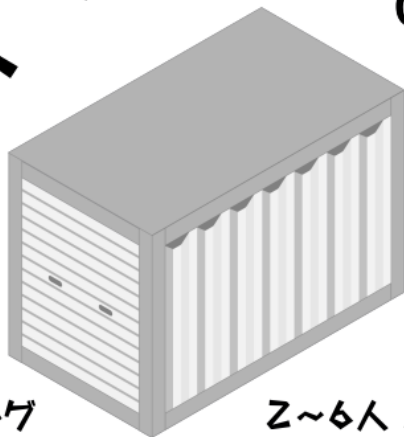


戸口から 戸口へ



キューブで
トリックテイキング

2~6人 / 15分

プレイヤーは下請けの商社です。幹事社の要望に応じて商品を卸す日々の中で、静かに需要が高まっている商材を確保し、大きな利益を生み出そうとしています。果たして期末の利益争いの結果はいかに……！？

コンポーネント

① キューブ

7色×20個=140個

- ① スタートプレイヤーを決めます
- ② キューブを袋に入れます
- ③ 1人20個ずつ袋からキューブを出し手駒とします
- ④ 5回のトリックを行います
 - ✓ 手番順
 - スタートプレイヤーを最初のトリックのリードプレイヤーとし、右回りに1人ずつキューブをプレイします
 - トリックの勝者が次のトリックのリードとなります
 - ✓ キューブのプレイ、確保
 - 各トリックで、各プレイヤーは3個のキューブを場にプレイし、1個のキューブを手元に確保します
 - ✓ リードカラー
 - リードプレイヤーは場にプレイしたキューブ3個の中にある1色をリードカラーとして宣言します
 - 手元に確保するキューブはリードカラーと異なる色とします（手駒が全てリードカラーの場合はキューブを確保できず、キューブ1個を袋に戻します）
 - ✓ マストフォロー
 - 手駒にリードカラーのキューブがあれば、プレイするキューブうち最低1個をリードカラーとします

- ✓ トリックの勝敗
 - プレイしたキューブの中でリードカラーのキューブの個数が多いプレイヤーがトリックに勝利します
 - 個数が同じ場合は後出し勝ちです
- ✓ プレイされたキューブの記録
 - 場にプレイされたキューブを、各トリック毎に1色1個ずつ場に残して記録し、残りは袋に戻します
- ⑤ 5回のトリックが終了したら、得点計算を行います
 - 各色の「場に残ったキューブの個数×手元に確保したキューブの個数」の合計が得点となります
- ⑥ 最多得点のプレイヤーがゲームの勝者です
 - 同点の場合は勝利を分かち合います
 - 3ラウンドプレイし合計点を競うのもおすすめです

得点計算の例

場に残ったキューブ：



各プレイヤーが確保したキューブ：

プレイヤー1 2 blue, 2 green, 2 pink

プレイヤー2 4 blue, 1 green

各プレイヤーの得点：

プレイヤー1 $1 \times 2 + 2 \times 3 + 2 \times 1 = 10$ 点

プレイヤー2 $4 \times 2 + 1 \times 3 = 11$ 点 (勝利)

- ① プレイヤーは下請けの商社です
- ② リードプレイヤーは幹事社です
- ③ キューブのプレイは元請けの商社への納品です
 - ゲームの進行上、各プレイヤーがプレイするキューブの色を決めますが、設定上は元請け商社の希望リストから納品可能な商材を納品しています
- ④ リードカラーのキューブは人気の商材を意味します
 - ゲームの進行上、リードプレイヤーがリードカラーを決めますが、設定上は元請け商社が決めていきます
- ⑤ リードと同色のキューブを確保してはいけない理由は人気商材の売り惜しみ禁止と考えてください
- ⑥ トリックの勝利は元請けの望む商品を多数納品したこと意味し、結果、次の幹事社に指名されます
- ⑦ プレイされたキューブの記録は市場動向を示します
- ⑧ 最終得点計算は、各社が独自に確保した商材を市場で売却して利益を得ることを意味します
 - 大きな利益を出して元請け事業へ進出することを目指しています

作：deztec

絵：写真AC

第1版：2023.05.07

