

トリティバ

プレイ人数：2～6人 / プレイ時間：15分

競馬はチーム戦！な世界……。

あなたは競走馬のオーナーで、保有馬によるレースの上位入賞を目指しています。

手札をオモテでプレイすれば保有馬が馬群から抜け出して上位争いに絡み、ウラでプレイすればレースの駆け引きを支配できます。

二転三転するレースの結果、最後に笑うのは誰のでしょうか？

コンポーネント

① カード（1～32各1）

32枚

表

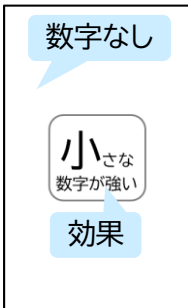


裏面の内容
を示す記号







裏



数字なし



フレーバーに基づく解説

- ① 「あそびかた」の説明からはフレーバーを排除していますが、フレーバーとゲームのルールは、下記のような関係になっています
- ② 1ゲームが1レースを表します
- ③ レース=トリックテイキングゲームです
- ④ オモテ面でプレイしたカードの強さの順番が、その時点でのレースの順位を示しています
- ⑤ カードのオモテ面でのプレイは、出走馬が馬群から抜け出して上位争いを始めたことを意味します
- ⑥ カードのウラ面でのプレイは、順位を左右する要素を意味しています
 - ✓ イメージは競馬やスポーツを題材にした漫画です
 - ✓ スートの意味：
 - ※  血統：紙一重の差を分けるのは生まれ持った才能
 - ※  努力：仲間と積み重ねた練習は、ウソをつかない
 - ※  調子：今日は絶好調！ レースは水物、調子次第
 - ※  使命：かかる期待、勝たねばならない理由の重さ
 - ※  技巧：作戦を立案しレースを支配する技術の高さ
 - ※  実力：理屈は要らない、問答無用の強さで勝負！
 - ✓ ウラ面でプレイされたカードは出走馬ではないため、順位争いからは除外されます
- ⑦ 得点は上位入賞の賞金を表します

あそびかた

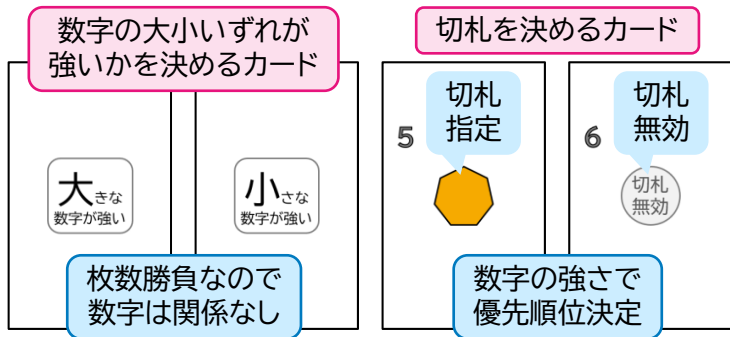
- ① スタートプレイヤーを決めます
- ② カードをシャッフルしてウラ向きで5枚ずつの山を作り、残りのカードはゲームから除外します
- ③ スタートプレイヤーから右回り順に1人ずつ山を獲得し手札とします
 - ※ 手札のウラ面は基本的には公開情報ですが、隠すのも自由で、情報公開の要求は禁止します
- ④ スタートプレイヤーから右回り順に1人ずつカードを1枚プレイします
 - ※ プレイする面（オモテ/ウラ）は任意です
- ⑤ 1周毎にオモテ面でプレイされたカードの暫定順位（P4）を全員で確認します
- ⑥ 全員の手札が無くなったらゲーム終了です
- ⑦ オモテ面でプレイされたカードの最終順位（P4）を確定し、1～3位は次の得点を獲得します
 - ✓ 1位：3点、2位：2点、3位：1点

おすすめの追加ルール

- ① 3ゲーム行い、合計点を競います
- ② ゲーム毎にスタートプレイヤーは左隣に移動します
- ③ 1～3位を独占したら、得点差や何ゲーム目かとは関係なく、即時で最終勝利となります

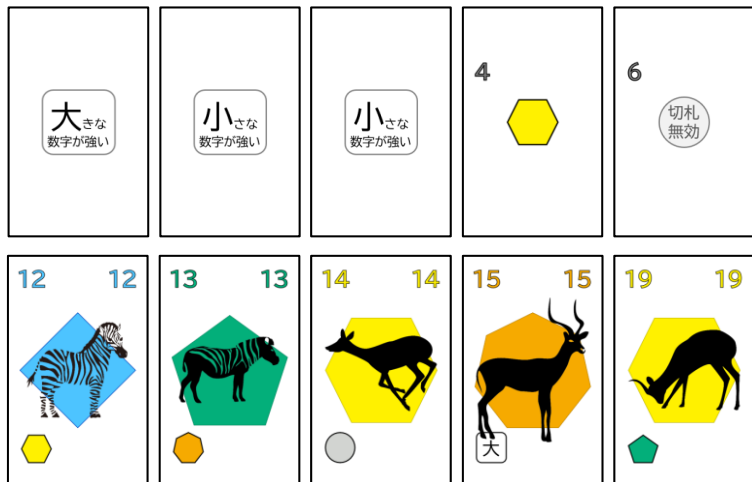
順位決定ルール

- ① ウラ面でプレイされたカードがない場合
 - ✓ カードの数字が大きい方が強い
 - ✓ 切札なし (=5つのスートに強弱なし)
- ② ウラ面でプレイされたカードがある場合
 - ✓ まず「大きい数字が強い」「小さい数字が強い」のうち、より多くプレイされている方に従います
 - ※ 同枚数の場合は「大きな数字が強い」です
 - ✓ 次に「切札 (=強いスート)」を確認します
 - ※ 「切札」が指定された場合、数字の大小よりスートの強弱を優先して順位が決まります
 - ※ 複数の「切札」指定カードがプレイされた場合、より強い数字のカードの「切札」指定が優先されます
 - ※ 「切札無効」も「切札」指定カードの一種です
 - ※ 数字の強弱のルールが変わると、「切札」指定の優先順位も変わることに注意してください



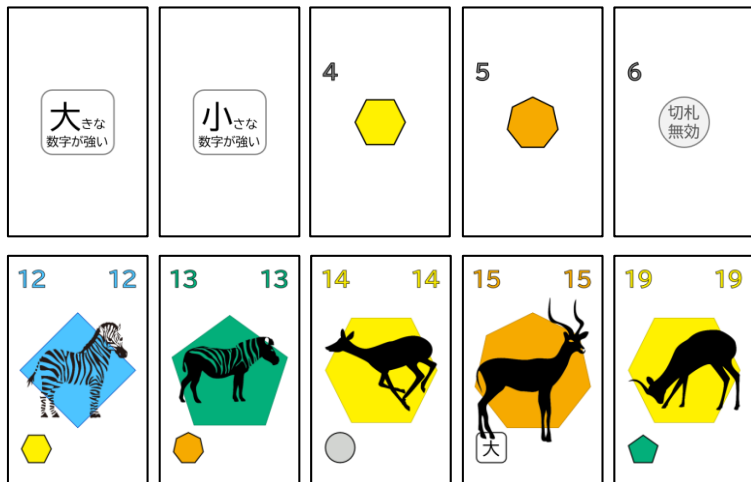
順位決定の例・1

- ① 下図のように10枚のカードがプレイされている時、カードの強さの順位がどうなるか、考えてみます
- ② 「小さな数字が強い」が「大きな数字が強い」より枚数が多いので、「小さな数字が強い」です
- ③ 切札指定に関連するカード2枚のうち、最も数字が小さいのは「4 黄色」なので、切札は「黄色」
- ④ オモテ面でプレイされたカードだけが順位付の対象となります
- ⑤ 結果：1位 14黄、2位 19黄、3位 12青



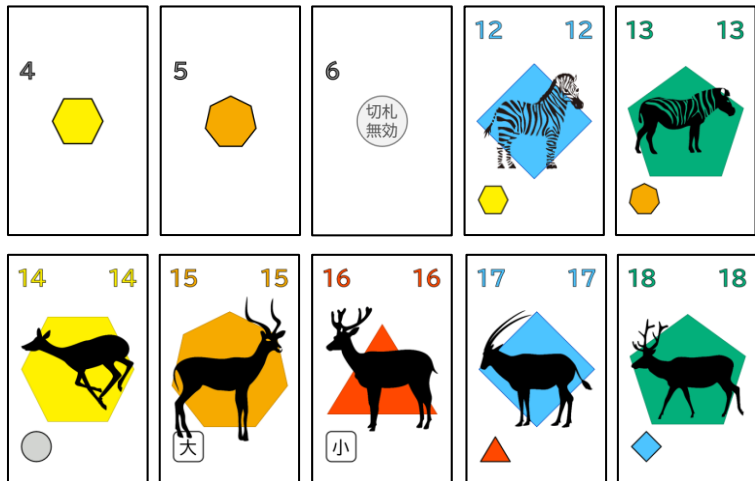
順位決定の例・2

- ① 下図のように10枚のカードがプレイされている時、カードの強さの順位がどうなるか、考えてみます
- ② 「小さな数字が強い」「大きな数字が強い」が同数なので、「**大きな数字が強い**」です
- ③ 切札指定に関連するカード3枚のうち、**最も数字が大きい**のは「6 切札無効」なので、**切札なし**
- ④ オモテ面でプレイされたカードだけが順位付の対象となります
- ⑤ 結果：1位 19黄、2位 15橙、3位 14黄



順位決定の例・3

- ① 下図のように10枚のカードがプレイされている時、カードの強さの順位がどうなるか、考えてみます
- ② 「小さな数字が強い」「大きな数字が強い」いずれもないので、「**大きな数字が強い**」です
- ③ 切札指定に関連するカード3枚のうち、**最も数字が大きい**のは「6 切札無効」なので、**切札なし**
- ④ オモテ面でプレイされたカードだけが順位付の対象となります
- ⑤ 結果：1位 18緑、2位 17青、3位 16赤



ヒント

- ① 最初に手札を選ぶ際、選択肢があるスタートプレイヤーが少し得ですが、ライトに遊ぶ限りは、とくに気にする必要はありません
- ② どうしても公平性や手札運が気になる場合は、**左右のプレイヤーに1枚ずつ手札を渡す**カードドラフトを行ってください
- ③ おすすめの追加ルールで遊ぶ場合、1～3位を独占すれば点差を無視してゲームに勝利できますので、狙ってみてください
- ④ 基本的には**2人プレイなら2枚、3人以上なら1枚を3位以内**にすることを目指し、「そのために他のカードをいかに使うか」と考えてください
- ⑤ 大きな数字＝サラブレッドは、勝ちやすいです
- ⑥ 中間の数字＝シカは、ウラ面プレイが基本です
- ⑦ 小さな数字＝シマウマは、状況次第で活躍します
- ⑧ 他プレイヤーの手札のウラ面から、ゲームの展開を推測しながら遊んでください
- ⑨ 完全情報に近いゲームを「運ゲーとして遊ぶ」のが作者の趣味で、本作もその一例となります