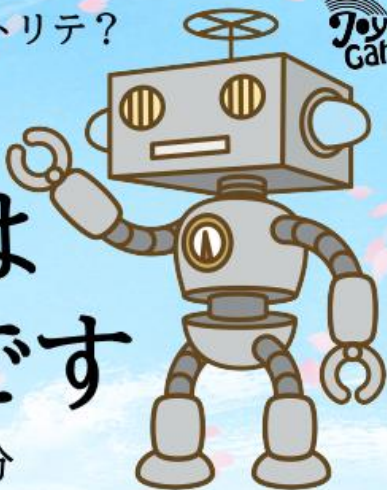


敗北なき時代のトリテ？



Joyle Games

# 市民、 勝利は 義務です



2～9人 / 30分

## コンポーネント

- ① トランプ (ジョーカー不使用) 1組
- ② チップ  約100個
- ③ 特典カード 1枚
- ④ 強弱判定カード 1枚
- ⑤ マーカー  2個

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32

特典  
カード

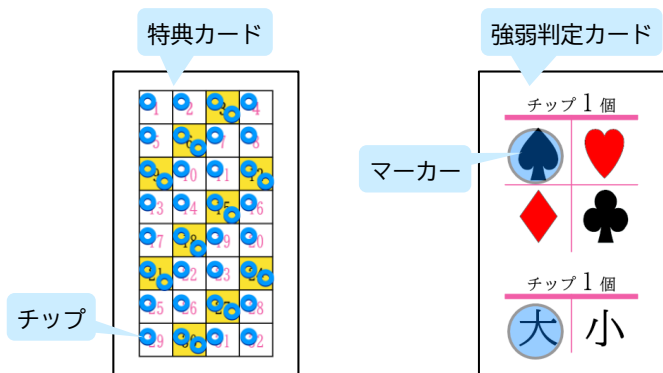


強弱判定  
カード

- ① 下表の数だけ、カードとチップを配り、**手札と所持チップ**とします

人数	2人	3人	4人	5人	6人	7人	8人	9人
カード	24	16	12	10	8	7	6	5
チップ	10	10	10	10	8	7	6	5

- ② 特典カードの**各マスにチップ**を**1個**載せます  
 - 3の倍数のマスには**2個目**を載せます
- ③ 強弱判定カードに**マーカー**を載せます  
 - 初期位置は「スペード」と「大」です
- ④ スタートプレイヤーを決めます
- ⑤ 余ったカードは捨て札とします



- ① 2ラウンド制のゲームです
- ② スタートプレイヤーから、右回りに1人1枚ずつ、手札からカードをプレイします  
✓ **メイフォロー**です
- ③ 2枚目以降のカードをプレイする際、**直前にプレイされたカードより強くなる**ように強弱判定ルールを変更します (P4, 5)
- ④ 各プレイヤーが**1枚**ずつ (2人プレイでは**3枚**ずつ、3~4人プレイでは**2枚**ずつ) カードをプレイしたら、「トリックの勝敗判定」を行います (P6)
- ⑤ トリックの勝者をリードプレイヤーとして、次のトリックを開始します
- ⑥ 全員の手札が無くなったら1ラウンド終了です
- ⑦ 全てのカードをシャッフルして配り直し、2ラウンドを開始します (P7)
- ⑧ 2ラウンドが終了するか、1人以上のプレイヤーが**チップを全て失う**と即時でゲームが終了します
- ⑨ ゲーム終了時に所持チップが多いプレイヤーの勝利となります
  - 同点の場合は後手番の勝利となります

- ① スートの強弱が数字の強弱よりも優先されます
  - ✓ 強弱判定カードでマーカーが置かれているスートが他のスートよりも強い切札スートとなります
  - ✓ 切札スート以外のスートは同じ強さです
- ② スートの強さが同じなら数字の強さを比較します
  - ✓ 大小いずれの数字が強いかは強弱判定カード上のマーカーの位置によります

強弱判定ルールが左下図の場合

例1 切札スートのスペード1が強い

例2 数字が大きいスペード5が強い

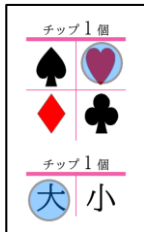
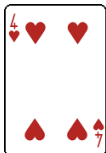
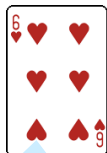
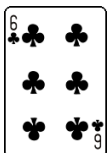
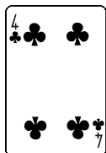
- ① リードカード（トリックの最初の1枚）の場合
  - ✓ 強弱の判定がなく、チップの獲得も支払いも行われません
- ② プレイするカードが直前にプレイされたカードより強い場合
  - ✓ 強弱判定ルールは**変更しません**
  - ✓ 特典カードの1マスから**チップ**を獲得します
    - 1のマスから順に獲得します
- ③ プレイするカードが直前にプレイされたカードより弱いか**同じ強さ**の場合
  - ✓ チップを支払って強弱判定カードのマーカを動かし、いまプレイしたカードが直前にプレイされたカードより**強くなる**ようにします
    - 切札スートを変更する
    - 数字の大小いずれが強いかを変更する
  - ✓ コストを支払えば、マーカを**2つ**とも動かして構いません
- ④ 強弱判定ルールのコストとして支払われたチップは**場にプール**されます

- ① 各プレイヤーが**1枚**ずつ（2人プレイでは**3枚**ずつ、3～4人プレイでは**2枚**ずつ）カードをプレイしたら、**その時点の強弱判定ルール**で「トリックの勝敗判定」を行います
- ② トリックの勝者が決まったら、新しいトリックを開始します
  - ✓ 場にプールされたチップは、トリックの**勝者が総取り**します
  - ✓ プレイされたカードは全て捨て札とします
  - ✓ 勝敗判定ルールは引き継がれます
  - ✓ トリックの勝者が新しいトリックのリードプレイヤーとなります

## 勝敗判定例

5人プレイ時、下図の5枚のカードがプレイされ、強弱判定カードが右下図の状態だった場合、ハートの6をプレイしたプレイヤーがトリックの勝者となり、プールされていた3個のチップを獲得します

プールされたチップ



切札スートで最大の数字なのでトリックに勝利

- ① 全てのカード（1ラウンド開始時の余りカードも含む）をシャッフルし、下表に記載の枚数を配って、各プレイヤーの手札とし、余ったカードは捨て札とします

人数	2人	3人	4人	5人	6人	7人	8人	9人
カード	24	16	12	10	8	7	6	5

- ② 各プレイヤーの所持チップ、特典カード上のチップは、1ラウンド終了時の状態を引き継ぎます
- ③ 2ラウンド第1トリックのリードプレイヤーは、1ラウンド最終トリックの勝者です



市民が勝利を義務付けられた社会……。

実際、そうそう都合よく勝てるわけもない。

「視点を変えて、こう考えると勝っています！」なんて無理やりな報告、いつまでも続けられるわけがないじゃないか。

はじめのうちは、みんなで協力すればラクして平等に生き残れる……なんて考えていた。

けれども、社会の発展が止まり、お互いの資源を奪い合うゼロサムゲームになって、そんなユートピア幻想も消えた。

手札は、残り少ない。こんな手札で勝てというのが、無理なんだ。でも、諦めるわけにはいかない。

—市民、勝利は義務です  
最初は、義務だった。  
でも今は、自分の意志。  
必ず、勝ち抜いてみせる。

作：deztec

絵：イラストAC

第1版：2023.02.21

4訂版：2023.05.14

