

トリックテイキングゲーム『最善』説明書

「勝てるなら勝たねばならない」＝マストウィンのトリックテイキングゲームです。(2~6人/30分)
この説明書はトリックテイキングゲームの用語を使用しています。

1. コンポーネント

- ・トランプ 1組
- ・ルールカード 4枚
- ・ルールチップ(形状不定) 20個



ルールカード

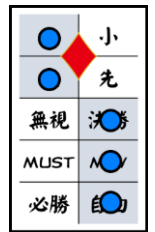
2. あそびかた

2.1 準備

適当な方法でスタートプレイヤーを決めます。

トランプ(ジョーカーを除く)をシャッフルし、配り切ります。カードはスタートプレイヤーから配り始めます。手札枚数は不平等になって構いません。

ルールカードを場に並べ、グレーの背景のマスにルールチップを置きます。「**チップが置かれていない側のルールが有効**」です。



初期状態

2.2 基本的なルール

右回りに1人ずつ順番に手札から1枚をプレイし、全員が1枚をプレイし終えた段階で、トリックの勝敗を決定します。「切札なし」の基本的なトリックテイキングのルールに従い、リードをフォローできている中で最強の数字のカードが勝ちます。

詳細なルールは、ルールカードに基づきリードスートによって変化します。

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ます。2回目以降のトリックでは、直近のトリックの勝者がリードプレイヤーとなります。

「1人以上のプレイヤーの手札が尽きるまで」を1ラウンドとし、3ラウンド行います。

獲得したトリックの数が得点となり、最終的に最も得点の大きいプレイヤーがゲームに勝利します。

手札のセットは次ラウンドに引き継がれるため、トリック終了時、トリックの勝者はプレイしたカードをオモテ面(数字が見える面)で、敗者はウラ面で自分の前に置きます。各ラウンドの終了時、手札のセットを右隣り(各自の前手番のプレイヤー)に渡します。

各ラウンド(第1ラウンドを含む)の開始時、そのラウンドの最初のトリックのリードプレイヤーとなるプレイヤーから、右回りに1人ずつ、ルールチップ1個を動かします(**パス可**)。各ルールチップはグレー背景のマスから白背景のマスに1回だけ移動でき、元に戻すことはできません。

2.3 ルールカード

ルールカードは、各カードに記載のスートでリードされたときに適用されるルールを示しています。

大/小	大きい数字が強い(13が最強) / 小さい数字が強い(1が最強)
後/先	後出し勝ち / 先出し勝ち
無視/決勝	同じ数字のカードをプレイした(バッティング)場合の処理: 何も起きない / 同数字を出したプレイヤーのみで決勝戦を行う(2枚目のカードを出す) 同じ数字の組み合わせが複数登場した場合、最も強い数字の組み合わせのみで決勝戦を行う
MUST/MAY	マストフォロー / メイフォロー
必勝/自由	勝てるなら勝たねばならない(トリックに勝てるカードが手札にない場合は自由にカードをプレイできる) / 勝っても負けてもよい

2.3.1 「必勝」について

「必勝」の場合、「勝てるなら勝たねばならない」のですが、見落としのペナルティーはありません。これは、紳士的なプレイを期待し、罰則で縛ることを避ける意図によるもので、「ペナルティーがないからやりたい放題」は作者の意図するあそびかたではありません。

また「必勝」はあくまでも「各自がカードをプレイする時点で」の制約であり、いったん「勝ち目がないので自由にカードをプレイする」としたプレイヤーが、結果的にトリックに勝利することはあります。とくに「決勝」と「必勝」の組み合わせでは、頻繁にそのような事態が発生します。

2.3.2 「決勝」の決勝戦で1人以上の手札が尽きた場合

手札が尽きたプレイヤーは、そのトリックに敗北します。

決勝戦に参加した全プレイヤーの手札が同時に尽きた場合、トリックの勝者はいません。

2.3.3 「後／先」とバッティング「決勝」について

「決勝」の場合、同じ数字のカードがプレイされると決勝戦に突入するため、「後／先」は意味を失います。

「決勝」のルールは決勝戦にも適用され、双方が繰り返し同じ数字のカードをプレイし続けると、決勝戦が延々と続きます。

2.3.4 バッティング「決勝」かつ「必勝」の場合

決勝戦が発生すると、単独でどんなに強いカードをプレイしても、トリックの勝者は決勝戦の勝者となります。決勝戦の有無が未定の状況（同じ数字のカードがプレイされていない状況）では、できる限り決勝戦によらずに勝利できる手札をプレイします。決勝戦によらず勝利できる手札がない場合は、決勝戦による勝利を目指し、プレイされたカードと同じ数字の手札があれば、プレイします。

既に決勝戦の発生が決定している場合（同じ数字のカードがプレイされている場合）、より強い数字で決勝戦を起こすことができるなら、そのようなカードをプレイします。そうできない場合、現時点で発生が見込まれる決勝戦に、参戦できるなら参戦します。それもできない場合、プレイするカードの選択は自由です。

2.3.5 「MAY」かつ「必勝」の場合

「必勝」なので、トリックに勝てる手札がある（それは必ずリードをフォローできるカードのはずです）場合に、手札を温存することはできません。

2.4 追加ルール「ジョーカー参戦」

ジョーカーを1~2枚使用します。ジョーカーは全てのスートをフォローし、大小いずれが強い場合にも自動的に最強となるカードです。ただしバッティング「決勝」による決勝戦には勝てません。

ジョーカーを2枚とし、同一トリックにジョーカーが2枚プレイされた場合、先出し勝ち、後出し勝ちのルールに従います。

バッティング「決勝」の場合、ジョーカー同士の決勝戦が、最も強い決勝戦となります。

作 : deztec
絵 : イラスト AC

連絡先



第3版 : 2024/04/29

