

七つの予言

物語

貴方は未来を予知することができます。それは占星術だったり千里眼だったり、ダウジングによるものかもしれません。出されるカードの順番という「未来」を予知した貴方は、この勝負に負けることはないと思っていましたが、どうやら対戦相手も全員未来を予知できるようで…？はたして貴方は予言を実現させ、未来をその手に掴み取ることができるでしょうか。

ゲームデザイン：折口 日向 対象年齢：10歳以上
プレイ時間：45分程度 プレイ人数：3～4人

概要

トリックテイキングというジャンルのゲームです。配られたカードを使って7～10回のトリックと呼ばれる数字比へのゲームを行います。ゲームを行う前に自分の出したカードが1位を何回取るか、2位を何回取るか、といった順位の予言を行います。その予言を最初に実現させたプレイヤーは点数を獲得することができます。これを人数分繰り返して、最も合計得点の高いプレイヤーの勝利です。

ゲームの流れ

ゲームは人数分のラウンドによって行われます。ラウンドでは右記の3つを順に行います。> 1.準備 2.予言 3.トリック

内容物



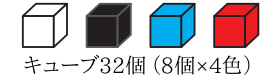
数字カード52枚 (13枚 [1~13] × 4色)
数字が描いてある面がオモテです。



予言カード4枚



得点カード2枚



キューブ32個 (8個×4色)



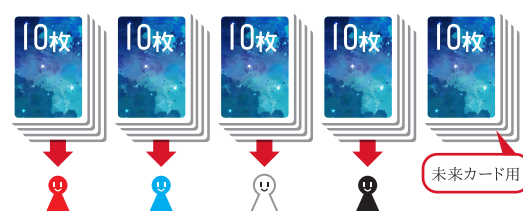
ディスク4個 (1個×4色)
プレイヤーが何色かを示すものです

マニュアル1部
あなたが今読んでいるものです！

ラウンドの準備

(4人プレイの場合の説明です。
3人プレイの場合の変更点は
最後に記載します)

全ての数字カード (以降「カード」と呼びます) を裏向きでよく混ぜ、そのうち2枚のカードを誰も表を見ないまま脇に除けます。その2枚のカードはこのラウンドでは使用しません。残りの50枚のカードを10枚ずつ、裏向きのまま5つの束に分けます。各プレイヤーは、そのうち1つを受け取り、手札とします。手札の内容は自分だけが確認し、他のプレイヤーに見せてはいけません。残った1束は未来カード (詳細は後述) となります。2ページ目の上の図のように左から順に横1列に並べていきます。このとき、順番を並び替えてはいけません。めくった順に並べてください。



裏向きのまま2枚脇に除けます。

各プレイヤーは好きな色のキューブ8個と同色のディスク1枚を選んで受け取り、自分の手元に置きます。予言カード4枚と得点カード2枚を図のように並べます。得点カードの1のマスの下に各プレイヤーのキューブを1個置きます。



予言

これから行うトリックにおいて、1位～4位をそれぞれ何回とれるかを7個のキューブを使って予言します。予言は各プレイヤーの手元で行い、他人の予言を見たり、自分の予言を見せたりしないように注意してください。(1ラウンドでは最大10トリック行われますが、予言するのは7トリック分です。)全員が手元でキューブを1位～4位に振り分け終わったら、全員同時に予言を発表し、各プレイヤーの予言を示すキューブを対応する順位の予言カードの上に、右図のように配置します。



全員がキューブを配置し終わったら、トリックを開始します。

トリックの流れ

トリックでは右記の3つを順に行います。> 1.カードを出す 2.順位の決定 3.予言の確認

1.カードを出す

スタートプレイヤーから時計回りの順で、自分の手札から1枚を選び、表向きで自分の前に出します。この時、今回のトリックの未来カードと同じ色のカードが手札にある場合は、必ずその色のカードを選んで出さなければいけません。未来カードと同じ色のカードがない場合は、好きな色のカードを出すことができます。

2.順位の決定

全員がカードを1枚ずつ出したら、それらのカードを出したプレイヤーの順位を決定します。未来カードと同じ色のカードを出していたプレイヤーの中で、数字が1番大きいカードを出していたプレイヤーが1位です。次に大きい数字を出していたプレイヤーが2位…というように、そのトリックでの1位～4位の順位を決定します。未来カードと違う色の場合は、数字が大きかったとしても、未来カードと同じ色のカードよりも弱くなります。未来カードと違う色のカード同士では数字のみを比べ、大きい方が強いです。違う色同士で数字の同じカードが複数枚出た場合は、後から出たカードの方が強いです。

注意：未来カードは色を示しているだけで、数字は順位に影響しませんので無視してください。

3.予言の確認

各プレイヤーの順位が決まったら、それらのカードを今回のトリックの未来カードの下に、上から1位～4位となるように縦に並べます。

そして、今回のトリックでの順位と同じ順位の予言カードに、自分のキューブを置いているプレイヤーは、該当する予言カードから自分のキューブを1個取り、今回自分が出したカードの上に置きます(予言を実現させたということです)。該当する順位の予言カードの上に自分のキューブがない場合は、今回のトリックでは置くことができません。今回1位だったプレイヤーが次のトリックのスタートプレイヤーとなって、同様にトリックを進めていきます。

例

1 トリック目

2 トリック目

未来カードと違う色で同じ数字のカードが複数枚出た場合、後から出た方が強いです。

黒のプレイヤーは1トリック目で予言を実現させ、2位用のキューブを使い切っているため、2トリック目ここにキューブを置くことはできません。

青のプレイヤーは4位の予言カードの上にキューブを置いていなかったため、このトリックでキューブを置くことはできません。

라운드의終了と得点

以下のいずれかの状態になったら予言の確認まで行い、ラウンドは終了となります。以降のトリックは行いません。

- ・いずれかのプレイヤーが予言カードの上の7個の自分のキューブを全て、自分の出したカードの上に置く(七つの予言を実現させる)
- ・全員の手札が無くなる(10トリック目が終了する)

ラウンドが終了したら、得点計算を行います。

七つの予言を実現させることのできたプレイヤーは2点を獲得します(複数のプレイヤーが該当することもあります)。

予言カードの上に自分のキューブが残っているプレイヤーは、予言カードの上に残っている自分のキューブの数より1少ない分の点数を失います(1個だけ残った場合は失点しないということです)。

全員の手札が無くなってラウンドが終了した場合は、得点を獲得するプレイヤーはおらず、各プレイヤーは予言を当てることができずに予言カードの上に残っているキューブの数より1少ない分の点数を失います(1個だけ残った場合は失点しないということです)。

各プレイヤーは得点カードの自分のキューブを得点もしくは失点の分だけ移動させ、現在の得点を示します(どんなに失点しても0点より下がることはありません)。

例)

赤と青のプレイヤーは、7トリック目で自分のキューブを7個全て置ききることができました。ここでラウンドは終了し、2人はそれぞれ2点を獲得します。

黒のプレイヤーは予言カードの上に1個のキューブが残っていました。1-1=0で、失点はありません。

白のプレイヤーは2個、予言カードの上にキューブが残っていました。2-1=1で、1点を失います。

次ラウンドの準備・ゲームの終了

プレイ人数分のラウンドを行っていないならば、次のラウンドを行います。ラウンドの準備に戻り、同じようにカードを配り直してください。ただし得点はそのまま引き継ぎます。今終わったラウンドの最初のスタートプレイヤー(1トリック目の最初にカードを出したプレイヤー)の左隣のプレイヤーを新しいスタートプレイヤーとして、次のラウンドを始めます(わかりにくい場合は、ゲームの箱を目印にしてください)。人数分のラウンドが終了したらゲームは終了です。合計得点が1番多いプレイヤーが勝利します。同点の場合は勝利を分かち合います。

下記は3人プレイの場合の変更点です。

라운드의準備

各色のカードの「12」と「13」、計8枚と予言カードの「4」を箱に戻します。これらのカードは3人プレイでは使用しません。カードを裏向きでよく混ぜたあと、2枚のカードを表向きにして脇に除けます。その後さらに2枚のカードを今度は誰も表を見ずに脇に除けます。その4枚のカードは今回のラウンドでは使用しません。残った40枚のカードを10枚ずつ、裏向きのまま4つの束に分けます。

予言

予言する順位は1-3位です。

バリエーションルール

- ①数ラウンド行い、最初に2回、七つの予言を実現させることのできたプレイヤーが勝利します。ラウンド終了時の得点および失点はありません。
- ②1ラウンドのみ行います。1番多く予言を実現させたプレイヤーが勝利します。複数のプレイヤーが同時に七つの予言を実現させた場合は、それらのプレイヤーのうち最後のトリックでより4位に近い順位であったプレイヤーが勝利します。

2017/5/14: 初版発行 製作・発行: Blüte Spiele アートワーク・ルールレイアウト: 井上 磨
お問い合わせ等は bluetespiele@gmail.com までお願いいたします。
スペシャルサンクス テストプレイに協力してくださった皆様

※小さなお子様(特に3歳未満)には絶対に与えないでください。

このゲームには小さな部品が含まれています。お子様が誤飲しないようご注意ください。

※このゲームの内容やイラストその他の無断転載を禁じます。

