

10/12 HEART

ゲームデザイン・コンポーネントデザイン

: Quoth Games

印刷: JELLY JELLY PRINT

重要: このゲームは 4 人専用です。

内容物

- タイル 48枚

- プレイヤー表示用タイル:
2 枚 (「A」「B」)

- カテゴリ表示用タイル: 6 枚



- 切り札表示用タイル: 4 枚



- ビッド用タイル: 36枚

- 数字が書かれたタイル 20枚

- 「✓」が書かれたタイル: 8 枚

- 「×」が書かれたタイル: 8 枚



- カード 30枚

- 青 1~9、赤 1~8、
緑 1~7、黄 1~6 各 1枚ずつ

ゲーム開始前の準備

- 1 ラウンド目の親を適当な方法でランダムに決める。
- 切り札表示用タイル 4 枚を裏向きにしてよく混ぜ、ひとまとめにしてテーブル中央に置く。

ゲームの流れ

- 1 ゲームは 4 ラウンドで構成される。
- ラウンドは、以下の 4 フェイズから構成される。
 1. 準備フェイズ
 2. タイル配置フェイズ
 3. トリックテイクフェイズ
 4. 得点計算フェイズ

1. 準備フェイズ

- a. 親は、テーブル中央にある裏向きの切り札表示用タイルの内、任意の 1 枚を選んで表向きにする。

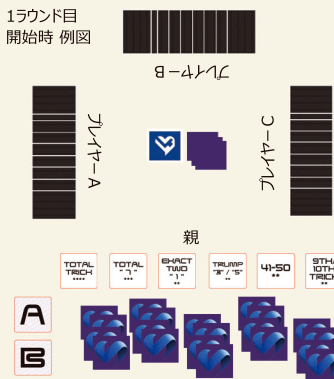
b. 親は、自分の手前に、縦 7 列×横 3 行のタイルを並べるスペース (以降「タイルスペース」と表記する) を用意する。プレイヤー表示用タイルを、タイルスペースの左端の縦列の、上から 2 行目と 3 行目に「A」「B」の順に並べる。また、カテゴリ表示タイルを、タイルスペースの一番上の横列の左から 2 列目~7 列目に、* のマークの数が降順となるように並べる (例図参照)。

補足) 以降、親プレイヤーの左隣りから時計回りに、各プレイヤーを、プレイヤーA、プレイヤーB、プレイヤーC と定義する。

c. 親は、ビッド用タイルを全て裏向きにし、自分の手元に置く。

d. 親は、カードを全て裏向きにしてよく混ぜ、自分以外の 3 人に配り切る。これは各プレイヤーの手札となる。

1ラウンド目
開始時 例図



2. タイル配置フェイズ

- a. 親は、各プレイヤーに配られた手札の内容をそれぞれ自分だけで確認しながら、並行して次の b. の処理を行う。
- b. 親は、この後のトリックテイクフェイズの展開を推測し、準備フェイズで用意したタイルスペースに対し、任意に選んだビッド用タイル 12 枚を裏向きで並べる。以降、並べる際の詳細ルールを記述する。

i. タイルスペースの 2 行目には、プレイヤー A に対応したタイルを配置する。同様に、3 行目にはプレイヤー B に対応したタイルを配置する。

ii. カテゴリ表示タイル「TOTAL TRICK」の下には、各プレイヤーが獲得するトリック数を表すタイルを置く。

iii. カテゴリ表示タイル「TOTAL 7」の下には、各プレイヤーが獲得する「7」のカード枚数を表すタイルを置く。

iv. カテゴリ表示タイル「EXACT TWO 1」の下には、そのプレイヤーが「1」のカードをちょうど 2 枚獲得するならば「✓」を、そうでないならば「×」のタイルを置く。

<裏面に続く>