



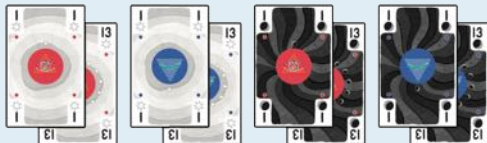
『デュアリス』は、競って切り札をコントロールし、ビッドする度にカードを操作し合う、パートナーシップのトリックテイキングゲームです。

シンプルなルールが驚きの戦略性を生み出します。

微妙に混じり合う2組のペア対戦、2つのスート、2つの切り札の色という二元性を探っていく中で、敵のペースを乱し、自分のパートナーどうまく渡り合おう！

ゲームコンポーネント

それぞれのカードには3つの要素があります：スート、数字、色。



52枚のカード：

- 13枚の星のスートカード、1～13の数字が書かれており、赤の色
- 13枚の星のスートカード、1～13の数字が書かれており、青の色
- 13枚の月のスートカード、1～13の数字が書かれており、赤の色
- 13枚の月のスートカード、1～13の数字が書かれており、青の色

7枚の赤のビディングコイン
7枚の青のビディングコイン



セットアップ

デュアリスは2つの2人チーム制でプレイされ、パートナー同士は向かい合って座ります。

デッキをシャッフルし、各プレイヤーに13枚ずつ配ります。

14枚の赤と青のビディングコインを、赤と青サイドを上にして色別に配置し、全員の手が届きやすいテーブルの中央に置きます。

トリックをプレイする

最近鏡を見た人が最初の親です。

親はどのカードでも出すことができ、プレイヤーは時計回りにカードを出していきます。持っている場合は、必ず親の出したスートのカードを出さなければいけません。

重要：スート（星か月）は可能であればフォローしなければいけません、色（赤か青）を揃える必要はありません！

同じスートのカードがない場合はなんでも出すことができます。

ビディングコインと切り札の色

トリック終了時のテーブル中央にある赤と青のビディングコインのバランスによって、切り札色がどちらか、もしくは切り札色が無いかが決まります。

- ・ 赤と青のビディングコインが同数の場合、切り札色はありません。
- ・ 数が異なる場合、より多い色のビディングコインが切り札色となります。

トリックの最後に切り札色がある場合、その切り札色の一番強いカードが勝ちます。（詳細はトリックの勝者の決定を参照）

ビディングコインの配置

プレイヤーは、自分の番に、プレイするカードと反対の色のビディングコインをテーブル中央から取ることができます（ある場合）。コインは、今プレイしているカードの上に置きます。

カードにビディングコインを置くと、3つの効果があります：

- ・ プレイしたカードの色を変更する。
- ・ テーブル中央に残るビディングコインのバランスを変える。
- ・ 現在のラウンドで獲得を目指すトリック数に対するチームのビッドを増やす。（詳細はラウンド終了時の得点計算を参照）

トリックの勝者の決定

トリックの終了時、プレイヤーはテーブル中央に残っている赤と青のビディングコインの数を確認します。

- ・ 切り札色がある場合、スートに関係なく、切り札色の最も強いカードがトリックを獲得します。
- ・ 切り札色がない場合、または切り札色のカードがプレイされていない場合、色に関係なく、親が出したスートの中で最も強いカードがトリックを獲得します。
- ・ 同じ強さのカードが2枚プレイされた場合、後にプレイされたカードの方が強いとみなされます。

次のトリックを始める

重要：カードが取り除かれる前に、ビディングコインを置いたプレイヤーはそのビディングコインを回収します。

回収したビディングコインは、自分が何個集めたかが全員に見えるように黄色側を上に向けて置きます。

ビディングコインが回収された後、そのトリックの勝者は4枚のカードすべてをまとめて裏向きの山にし、自分が何トリック獲得したかが全員に見えるように置きます。

勝ったトリック分のカードの山とビディングコインを集めたプレイヤーは、獲得したトリックの上にビディングコインを置いて対にします。

トリックを勝ったプレイヤーが次のリーダーとなり、新しいトリックを始めます。

トリックの例

トリックを始めるにあたって、テーブルの中央には5つの赤のビディングコインと4つの青のビディングコインがあります。

親のプレイヤーAが赤の星2を出します。

次のプレイヤーは、持っていれば、星のスーツを出さなければいけません。
(色に関係なく)

プレイヤーBは青の星9を出します。

プレイヤーCは星のカードを持っていないので、なんでも出すことができます。赤が現在の切り札色なので、赤の月7を出します。

プレイヤーDは、青の星5を出しますが、同時にテーブルの中央から赤のビディングコインをとり、カードの上に置き、赤の星5に変えました。

トリックが終わる、テーブルには青と赤のビディングコインが同じ数だけ並んでいます。ということで、切り札色が存在しないので、親の出したスートの一番高いカードを出したプレイヤーが勝ちとなります。(色は関係なく)

この場合、プレイヤーBが青の星9でこのトリックの勝利を掴みました。

次のトリックを始める前に、プレイヤーDはビディングコインをとり、プレイヤーBはそのトリックを勝った証として、集めたカードを裏向きに置きます。

ラウンド終了時の得点計算

ラウンドのすべてのカードがプレイされたら、各チームは、集めたトリックとビディングコインの合計数をそれぞれ数えます。

- チームが共同で集めたトリック数とビディングコイン数が完全に同じ場合、そのチームは獲得したトリック1つにつき1点を獲得します。
- チームが集めたトリック数とビディングコイン数が異なる場合、そのチームは集めたトリックとビディングコインの差に等しいマイナス点を獲得します。

より高い得点のチームがラウンドに勝利します。両チームの得点が同点の場合、より多くのトリックを獲得したチームがラウンドに勝利します。

得点計算の例

プレイヤーAは2個のビディングコインと2トリック分のカードを集めました。
プレイヤーBは4個のビディングコインと2トリック分のカードを集めました。
プレイヤーCは5個のビディングコインと6トリック分のカードを集めました。
プレイヤーDは1個のビディングコインと3トリック分のカードを集めました。

AとCのチームは合わせて7個のビディングコインと8トリック分のカードを集めました。その差は1なので、得点は-1です。

BとDのチームは合わせて5個のビディングコインと5トリック分のカードを集めました。同じ数だけ集めたので、得点は5です。

BとDのチームのポイントが高いため、そのラウンドの勝利となります。

ゲーム終了

どちらかのチームが2ラウンド勝利した時点でゲームは終了します。

どちらのチームもまだ2ラウンド勝利していない場合は、シャッフルして再配布します。最後のトリックを勝利したプレイヤーが次のラウンドの最初のトリックの親です。

よくある質問

獲得して裏向きに置かれたカードを後で見ることはできますか？ いいえ。

パートナーに手札について何か伝えることはできますか？ いいえ。

プレイの途中でパートナーに自分のビディングコインを渡しても良いですか？ はい

もっとゲームを短くする場合は？それぞれのラウンドで各プレイヤーに配るカードを9枚にし、残りはよけておきます。それぞれの色のビディングコインは5枚ずつ、テーブルの中央に置いてください。

デュアリスとはどういう意味？ラテン語で“二つの”という意味です。英語でいう“dualism＝二元性”の元となる言葉です。

High-Low Variant

スタンダードモードに慣れたら、*High-Low Variant*に挑戦して見ましょう。*High-Low Variant*では、親のカードの色によって、数字が高い、もしくは低い、どちらが強いかが変わります。

- 親が青のカードを出した場合、このトリックでは小さい数字の方が強くなります。
- 親が赤のカードを出した場合、このトリックでは大きい数字の方が強くなります。

*High-Low Variant*に慣れるまでは、親が、赤のカードを出す時は「大きい数字が勝ち」、青のカードを出す時は「小さい数字が勝ち」と言うとかわりやすいです。

親のカードにビディングコインが置かれた場合、ビディングコインの色によって小さい数字と大きい数字のどちらが強いかが決まります。

アイソプレイ（3人または4人用）

それぞれのプレイヤーが個人でプレイします。デッキをシャッフルしてそれぞれのプレイヤーに13枚ずつ配り、残りのカードはよけておきます。

各ラウンドの後、プレイヤーは自分のビディングコインと勝ったトリックの山を数えてスコアを計算します。（ラウンド終了時の得点計算を参照）紙にそれぞれの得点を記録していきます。

以下のどちらかの場合ゲームは終了します。

- 誰か2人のプレイヤーの得点の差が7以上になった時。
- 4ラウンド終了した時。

得点が一番高いプレイヤーが勝利を獲得します。（同点の場合は二人で勝利を分かち合います。）

アイソプレイはスタンダードモードまたは*High-Low Variant*のいずれでもプレイできます。

Credits

Game Design: BAJIR CANNON
Art: WAKANA MIZUNO (TANSAN DESIGN STUDIO)
Graphic Design: TOMOAKI MIZUNO (TANSAN DESIGN STUDIO)
Management & Translation: MAKI ITAMI CANNON

Special Thanks:

素晴らしいゲームー、ゲームデザイナーの皆様、そして東京ゲームマーケットの関係者の方々にありがとうを送ります。こんな素敵なイベント、コミュニティに関わることができて光栄です。ありがとう！~Bajir



Questions about Duālis? Email hello@tonbigames.com