

キメラトリックス

Chimera Tricks

プレイ人数 3~4人 プレイ時間 40分 対象年齢 10歳+

トリックテイキング 4スート 変則ランク マストフォロー

切り札なし 同値後勝ち トリックの勝者が報酬を獲得

概要

「キメラトリックス」は、禁断の合成術でキメラを造り、魔導書を奪い合うトリックテイキングゲーム。

最大の特徴は、カードを合成するキメラシステム。トリックの敗者のカードは場に残り、残ったカードは次のトリックで出した手札と合体し、ランクの加算やスートの複合を伴う強力な「キメラ」となる。あえて負けて戦力を蓄えるか、勝って得点源の「魔導書」を獲得するか…

報酬の魔導書は次のトリック分まで公開されており、一歩先を見据えた計画的な敗北が勝利への鍵となる。たとえ呪われたマイナス点の魔導書を掴んでも、諦める必要はない。低ランクのカードで勝利し「クリスタル」を獲得できればプラス点へと変換できる。

使い魔と合成術を自在に操り、緻密な争奪戦を制して、勝利を目指せ！

内容物

使い魔カード 40枚(4スート×10枚)	魔導書カード 12枚	合成シート 4枚	クリスタル 8コ
オモテ ウラ	オモテ ウラ		説明書(日英) ※本書

用語解説

トリック

手札を1枚ずつ使う以下の一連の流れのこと

- 1 使い魔カードを出す
- 2 勝敗判定
- 3 魔導書カードの獲得
- 4 魔導書カードの補充

ラウンド

全員の手札がなくなるまでトリックを繰り返し、その後得点計算をするまでの一連の流れのこと

場

合成シートの上の、使い魔カードを出すところのこと

リードプレイヤー

トリックの最初にカードを出すプレイヤーのこと

スート

使い魔カードにあるマークのこと
♠ ♣ ♡ ♢ の4種類

ランク

使い魔カードにある、数字のこと
数字が大きい方が強い

フォロー

使い魔カードを合成シート上に出して、自分の場をリードプレイヤーと同じスートにすること

ゲームの準備

以下の表に従い、プレイ人数に応じた使用しないカードを、オモテ面を見ずにランダムに選んで箱にしまう

プレイ人数	使い魔カード	魔導書カード
3人	4枚しまう	—
4人	—	2枚しまう

- 1 魔導書カードをウラ向きでよく混ぜる
- 2 そのままの向きで山札にする
- 3 山札をまとめてひっくり返し、山札の一番上の魔導書カード1枚を、オモテ向きで横にズラして置く

※横にズラして置いた方がトリックで獲得する魔導書カード! 山札の上は次のトリックで獲得する魔導書カードになる

トリックの流れ

1 使い魔カードを出す

リードプレイヤーから時計回りで順番に自分の合成シートの上へ、手札からカードを1枚ずつ出す。リードプレイヤーは手札から好きなスートのカードを出し、それ以外のプレイヤーは、自分の合成シートの上の場がリードプレイヤーと同じスートになるように手札からカードを出す。※詳細はウラ面の後述『使い魔カードの出し方の補足』『フォローの補足』参照

2 勝敗判定

全員が使い魔カードを出したらトリックの勝敗判定を行う。各プレイヤーの場を比べ、リードプレイヤーのスートをフォローしている中で一番ランクが高いプレイヤーがトリックの勝者となる。フォローしているランクも同じプレイヤーが複数いる場合、その中で最後にカードを出したプレイヤーがトリックの勝者となる。※詳細はウラ面の後述『勝敗判定の例』参照

トリックの勝者は、自分の場の全ての使い魔カードをウラ向きで自分の手元に置く。
※他のプレイヤーの使い魔カードは取らない
トリックの勝者以外のプレイヤーは、使い魔カードを自分の場にそのまま残しておく。

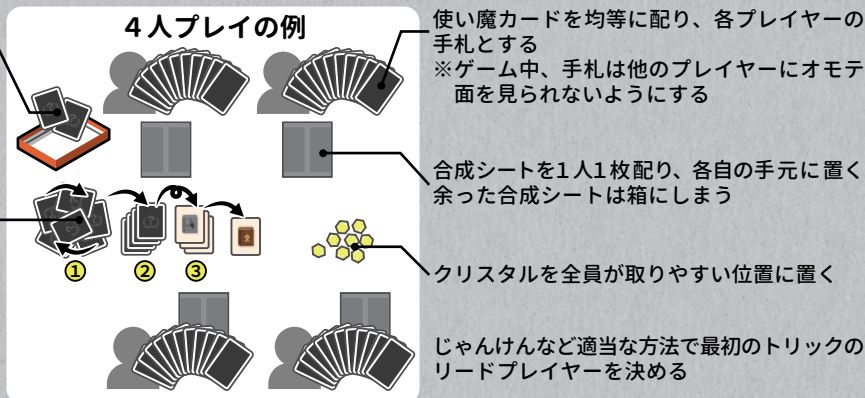
3 魔導書カードの獲得

トリックの勝者は、山札の横にズラして置いてある魔導書カード1枚を獲得し自分の手元にウラ向きで置く。
※最後の1枚であれば、それを獲得する

4 魔導書カードの補充

山札の一番上の魔導書カード1枚を、オモテ向きで横にズラして置く
※山札が最後の1枚なら、魔導書カードの補充は行わず、そのカードが次のトリックの魔導書カードになる

4人プレイの例



使い魔カードを均等に配り、各プレイヤーの手札とする
※ゲーム中、手札は他のプレイヤーにオモテ面を見られないようにする

合成シートを1人1枚配り、各自の手元に置く
余った合成シートは箱にしまう

クリスタルを全員が取りやすい位置に置く

じゃんけんなど適当な方法で最初のトリックのリードプレイヤーを決める

ラウンドの終了

◆得点計算

各プレイヤーは獲得した魔導書カードをオモテ向きにする。クリスタル(※ウラ面で後述)を獲得していれば効果を適用し、獲得した点数を合計して発表する。点数はメモしておく。



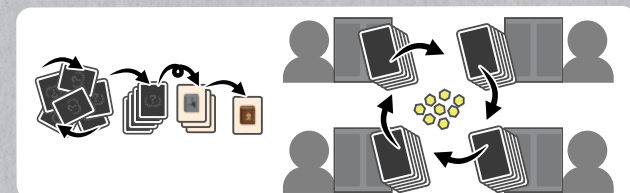
◆次のラウンドの準備

プレイ人数分のラウンドが終了していなければ、次のラウンドの準備をする。

獲得したクリスタルを全て中央に戻す。ラウンドで使用した魔導書カードを戻し、ウラ向きでよく混ぜて、そのままの向きで山札にする。山札をまとめてひっくり返し、魔導書カード1枚をオモテ向きで横にズラして置く。

各プレイヤーは、そのラウンドの使い魔カード(自分の前に裏向きに置かれているカードと、合成シートの上にあるカードの両方)をすべて、時計回りに次のプレイヤーへ渡し、そのプレイヤーの新しい手札とする。今回のラウンドでリードプレイヤーだったプレイヤーが使用していた手札を受け取ったプレイヤーが、次のラウンドで最初のリードプレイヤーとなる。

※ゲームの準備で、箱にしまったカードはしまったまま



ゲームの終了と勝敗

プレイ人数分のラウンドが終了したら、ゲームを終了する。各プレイヤーのラウンドごとの点数を合計して、最も点数が高いプレイヤーがゲームの勝者となる。同点の場合、勝利を分かち合う。

ウラ面に続く

魔導書カードがなくなるまで、1~4を繰り返す

◆使い魔カードの出し方

自分の順番になったとき各自、自分の合成シートの上に手札から1枚選んで使い魔カードをオモテ向きで出す！このとき自分の合成シートの上に使い魔カードが…



1枚もない場合

空いているスペースの好きな方に出す
※どちらに出しても変わりはない



既に1枚ある場合

空いている方のスペースに出す



既に2枚ある場合

どちらか1つのスペースを選び、その上にカードを重ねて出す

※カードを出すときには、後述『フォローの補足』も守ること

◆キメラ

各プレイヤーの合成シートの上に使い魔カードが2枚そろったとき、それらは合成されてキメラになる！このとき自分の合成シートの上の使い魔カードが…



同じスーツの場合

自分の場の使い魔カードのスーツ1種を持ち、ランクは2枚の数字の合計値のランクを持つ使い魔カードとして扱う



異なるスーツの場合

自分の場の使い魔カードのスーツ2種を両方持ち、ランクは2枚の数字が大きい方のランクを持つ使い魔カードとして扱う

◆特殊な使い魔カード



0/10

これらのカードを出したとき、自分の合成シートの上に空きスペースがある場合、ランク0として扱う
自分の合成シートの上に空きスペースがない場合、ランク10として扱う



クリスタル付き

これらのカード(または材料にして造ったキメラ)でトリックに勝った場合、クリスタル1つを獲得する
※場の両方のカードがクリスタル付きカードの場合でも、獲得できるクリスタルは1トリックにつき1コ



クリスタルの効果

得点計算時に好きなマイナス点の魔導書カードを選んで、点数をプラスに変えることができる
対象はクリスタル1コにつき、魔導書カード1枚
※クリスタルは余っていても、何も起きない

◆フォローの補足

このゲームでは可能であれば必ずフォローしなければならない。これをマストフォローという。このゲームではカードを出した後の合成シートの上の場がフォローできていればフォローできていることとする。

リードプレイヤー

・好きなスーツのカードを出すことができる。

リードプレイヤー以外のプレイヤー

- ・可能な限り、自分の合成シートの上の場がリードプレイヤーと同じスーツになるようにカードを出さなければならない
- ・もし手札にフォローできるカードを持っていないければ、手札の好きなカードを出すことができる
- ・自分の合成シートの上の場が既にリードプレイヤーのスーツをフォローできているとき、カードを出した後もフォローできているままであればリードプレイヤーと異なるスーツのカードを出してもよい
- ・自分の合成シートの上の場が既にリードプレイヤーのスーツをフォローできているとき、カードを出した結果フォローできていないようにカードを出すことはできない



リードプレイヤーがSスーツのカードを出した後の、リードプレイヤー以外の例



場のカードがリードプレイヤーのスーツをフォローできている。既にフォローできているため、空いているスペースに好きなカードを出してよい。



場のカードがリードプレイヤーのスーツをフォローできていない。手札にはSのカードがある。フォローするために空いているスペースにSのカードを出さなければならない。



場のカードがリードプレイヤーのスーツをフォローできていない。手札にはSのカードがある。フォローするため、SのカードをSかSの上に重ねて出さなければならない。



場のカードがリードプレイヤーのスーツをフォローできていない。手札にはSのカードがない。手札と場のどちらでもフォローできないため、好きなカードをSかSの上に重ねて出すことになる。



場のカードがリードプレイヤーのスーツをフォローできている。手札にはSのカードがない。場のSの上にカードを出す場合、フォローできなくなってしまう。そのため、もう一方のSの上にカードを重ねて出さなければならない。場のSの上にカードを出す場合、もう一方のスペースで既にフォローできているため好きなカードを出してよい。



場のカードがリードプレイヤーのスーツをフォローできている。手札のSのカードはSとSのどちらの上に重ねて出してもフォローできるため、好きな方のスペースに出すことができる。手札のS以外のカードはSの上に重ねて出すとフォローできていない状態になってしまう。そのためS以外のカードを出すことができるのはSの上だけである。

◆勝敗判定の例



クリスタル1つ獲得



勝ち



クリスタル1つ獲得

※ランクが同値の場合、後に出したプレイヤーが勝つため

選択ルール

ゲームに慣れてきたら通常のルールに追加して遊んでみましょう！

短期決戦、1ラウンド勝負！

1ラウンドでゲームを終了する。
お手軽に楽しみたいときに追加するとよいでしょう。

クリスタル枯渇！

ゲームに使用するクリスタルが4コになる。余りは箱にしまう。クリスタル獲得時に、クリスタルが残っていなければ、獲得することができない！
よりスリリングな勝負をしたいときに追加するとよいでしょう。

