

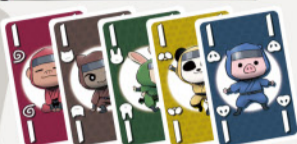
巻物取りっく NINJA SCROLL TRICK

ゲームの遊び方



「巻物取りっく」はトリックテイキングをベースとしたカードゲームです。ゲームは3ラウンド行われ、それぞれ【準備フェーズ】と【勝負フェーズ】に分かれています。勝敗は獲得した巻物に書かれた点数の合計で決まります。2人で遊ぶ場合のみ、通常の3～5人ルールに追加があります。（裏面参照）

収納物



・忍者カード 35枚（5種各7枚） ・切り札カード 5枚 ・リファレンスカード 2枚

・+1 +3 +5 +7 +10 -1 -3 -5 ・巻物タイル 45枚 ・ルールシート 2枚

ゲームの遊び方

ゲーム開始の用意

- 1) 忍者カード、切り札カード、巻物タイルをそれぞれ分けておきます。
- 2) 各プレイヤーは巻物タイルから +3 +1 -1 を1枚ずつ取ります。取ったタイルは各自裏向きにして手元に置いておきます。残りのタイルは裏向きにし、シャッフルしてテーブルの中央にまとめておきます。
- 3) スタートプレイヤーを決定します。
スタートプレイヤーは1番最近忍者が出てくる作品を見たり読んだりした人が担当します。いない場合は1番年齢が若い人が担当します。
スタートプレイヤーに決まった人はリファレンスカードを受け取ります。このカードはスタートプレイヤーマーカーとしてお使い頂けます。（リファレンスカードは日本語版、英語版が1枚ずつ入っています。確認用に手元に日本語版のリファレンスカードを置いておきたい場合は英語版のカードをマーカー代わりにお使い下さい。）

準備フェーズ

1) 手札を配る

全ての忍者カードを裏向きでよくシャッフルし、各プレイヤーに7枚ずつ配ります。カードが余る場合はテーブルの中央に裏向きで重ねて置き、捨て札の場所とします。



2) 切り札を選ぶ

スタートプレイヤーは切り札カードを1枚選びます。
※切り札カードの効果は【勝負フェーズ】を参照
プレイヤーは配られた手札を確認して切り札を選んでも構いません。選んだカードは他の切り札カードの1番上に重ねて置き、他のプレイヤーからも確認できるようにテーブルの中央に置きます。



3) 手札を開く

スタートプレイヤーから順に、手札から1枚選んで自分の前に表向きに開いて置きます。次に左隣のプレイヤーも同じように手札から開き、全員が3枚のカードを開くまで繰り返します。



開かれたカードは周りから見えていますが各プレイヤーの手札の一部と数えます。このゲームでは開かれたカードと手に持っているカードを含めて「手札」と表記します。

4) 巻物を置く

開いたカード3枚の上にそれぞれ巻物タイルを1枚ずつ配置します。巻物タイルは周りのプレイヤーから内容が見えないように裏向きで置きましょう。



5) 巻物を開く ラウンド2 ラウンド3

各プレイヤーは現段階の各得点を確認し、今1番獲得点が高いプレイヤーは伏せて置いた自分の巻物タイルから1枚表向きに開きます。



3ラウンド目の場合、1番獲得点が高いプレイヤーは2枚表向きにし、次点に得点の高いプレイヤーは1枚表向きにします。

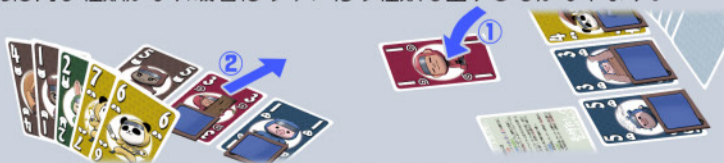


同点のプレイヤーが複数いる場合は対象のプレイヤーが全員開きます。

勝負フェーズ

スタートプレイヤーから時計回り順に手札を1枚ずつ出します。①

スタートプレイヤーは、手札の中から好きな忍者カードが出せますが、続く左隣のプレイヤーはスタートプレイヤーと同じ種類のカードが手札にある場合、必ずそのカードを出さなければなりません。②
手札に同じ種類がない場合のみ、他の種類を出すことができます。



開かれたカードも手札の一部なので、同じ種類のカードが開いた中にある場合は開かれたカードから出さなければなりません。開かれたカードを出す場合は上に乗っている巻物も一緒に出します（裏向きの巻物は開かずに裏向きのまま一緒に出します）。

勝負フェーズ (続き)

全員がカードを出したら、その中で1番強いカードを確認します。これを「力比べ」と呼びます。

力比べの見方

まずカードの種類を確認します。

切り札と同じ種類を出したプレイヤーがいればその人が力比べに勝ちます。切り札が複数ある場合は数字の大きい方が勝ちます。

切り札と同じ種類が出ていない場合は、スタートプレイヤーが出した種類のカードが勝ち取ります。

同じく複数いる場合は数字が大きい方が勝ち、スタートプレイヤー以外同じ種類のカードがなければスタートプレイヤーが勝ちます。

切り札の種類

スタートプレイヤーが出したカードの種類

それ以外

強い

弱い



切り札



例①：切り札が複数枚出ているので数字の大きい方が勝ちます



例②：切り札がなくスタートプレイヤーと同じ種類が他に出ていないのでスタートプレイヤーが勝ちます

力比べに勝ったプレイヤーは、勝負で出された忍者カードをすべて捨て札の山に置きます。このときカードに乗っていた巻物タイルがあれば回収し、獲得点とします。

勝ち取った巻物タイルは自身の前に表向きに公開します。(獲得点の情報は他のプレイヤーからも常に見えています。)

これを繰り返し、全員の手札が無くなったら勝負フェーズが終了します。

次のラウンドの用意 ラウンド1 ラウンド2

獲得した巻物タイルはそのままにし、各プレイヤーは新たにテーブル中央の巻物タイルの山からランダムに3枚引きます。

現段階で1番得点の低いプレイヤーがリファレンスカードを受け取り、次ラウンドのスタートプレイヤーとなります。

ゲームの終了

3ラウンド目の【勝負フェーズ】が終わるとゲーム終了です。

獲得した巻物タイルの得点を合計し、1番点数の高いプレイヤーが勝者となります。同点の場合はより獲得した巻物の数が多い方が勝ち、それも同じ場合はプラス点の巻物の数が多い方が勝利します。

2人で遊ぶ場合

2人で遊ぶ場合は通常ルールに少し追加があります。

■準備フェーズ

プレイヤー2人に忍者カード7枚と巻物タイルの【+3】【+1】【-1】を配ります。スタートプレイヤーを決め、担当プレイヤーにリファレンスカードを渡します。スタートプレイヤーは切り札を選びます。

次に、互いのプレイヤーの間に「影」と言う名の架空のプレイヤーの手札を作ります。残りの忍者カードから、テーブルの中央に7枚、裏向きにして一列に並べます。並べた忍者カードのうち、左から3枚を表向きに開きます。巻物タイルの【+3】【+1】【-1】の3枚を

シャッフルし、開いた3枚の忍者カードの上に1枚ずつ置きます。そのうち1番左の巻物タイルのみ、点数が見えるように表向きにします。



■勝負フェーズ

通常の勝負フェーズと同じように、時計回り順で手札から1枚出して力比べをします。影の手番が回ってきたら、表向きになっている3枚の忍者カードから以下のルールに従って自動で出されます。

- ・スタートプレイヤーと同じ種類がある場合は優先的にそのカードが出されます。複数ある場合はより左にあるカードが優先されます。
- ・スタートプレイヤーと同じ種類がない場合は1番左側のカードが出されます。
- ・影が勝利した場合、次の力比べは影がスタートプレイヤーとなり、1番左のカードが最初に出されます。

次の力比べをする前に、影の左側の忍者カードが3枚見えるように開き、新たな巻物カードを乗せます。1番左の巻物カードが見えていない場合は開いて公開します。影は巻物カードを常に3枚持っている状態になります。

力比べに勝ったプレイヤーは通常と同じく巻物を手に入れます。

影が勝った場合は忍者カード列の上部に見えるように表向きに並べます。

■ラウンドとゲームの終了

手札がなくなるとラウンドが終了します。

通常と同じく、1番点数が高いプレイヤーは巻物カードを開きます。

この時影が1番点数が高い場合はその時点でゲームオーバーとなります。

3ラウンド目が終了するとゲーム終了です。

獲得した巻物タイルの合計が1番高いプレイヤーが勝利します。

