

# PACK TRICKS

4

15m

8+

## 概要

『パックトリックス』は、ラウンド中にチームを選びつつ、チームで目標のトリック数を狙うビッド&チーム戦のトリックテイキングゲームです。

## 内容物

・プレイカード 28枚  
(4色各1～7)



・チームカード 5枚  
(ハイ2枚、ロー2枚、ミドル1枚)



※別途、ラウンドごとの点数を記録するチップか、メモとペンを用意します。チップを使用する場合、最初に各プレイヤーに10点程度配ります。

## ゲームの進行

プレイヤー人数分のラウンドを行ったらゲーム終了です。最終ラウンド終了時に合計点数の最も高いプレイヤーの勝利です。ラウンドは以下の3つを順番に行い、進行します。

1. ラウンドの準備 → 2. カードのプレイ → 3. 得点計算

### 1. ラウンドの準備

1. ラウンドの親を決めます。1ラウンド目はランダムに決め、2ラウンド目以降は前のラウンドの親の左隣のプレイヤーが親となります。
2. 親はプレイカード（以降「カード」と呼びます）をウラ向きでよく混ぜ、各プレイヤーに均等に配ります。カードの内容は配られたプレイヤーだけが確認できます。
3. すべてのチームカードを（もし必要なら回収して）場の中央に並べます。



## 2. カードのプレイ

各プレイヤーが手番にカードを1枚ずつ出して勝者を決めるトリックと呼ばれるミニゲームを数回行います。各ラウンドの最初は親から手番を始めます。

### ①トリックの進行

手番プレイヤーから以下のAかBのどちらかを行います。その後、他のプレイヤーも時計回り順にどちらかを行い、すべてのプレイヤーが手番を行ったら勝者を判定します。

#### A. カードを1枚出す

自身の手札から1枚を、自身の前にオモテ向きで出します。各トリックの最初にカードを出すことをリードと呼び、最初に出されたカードの色をこのトリックのリードカラーと呼びます。他のプレイヤーはリードカラーのカードが手札にあれば、それを出さなければいけません。

リードカラーのカードが無い場合には、どのカードでも出すことができます。

例: リードが緑2の場合、緑の手札があれば、それを出さなければいけません。



#### B. チームカードを1枚取る (各ラウンドに各プレイヤーが必ず1度だけ行う)

中央にあるチームカードを1枚取り手元に置きます。チームカードを取ったプレイヤーは、チームカードに記載されたトリック数を1人または2人で取ることが目標となります。

トリックの最初の手番でもチームカードを取ることができます。リードカラーのカードが手札にあってもチームカードを取ることができます。チームカードを取ったプレイヤーは、カードを出していないので、そのトリックの勝者になりません。

各プレイヤーはこれを各ラウンドに必ず1度だけ行わなければいけません。すでにチームカードを持っている場合、他のチームカードを取ることはできません。他のプレイヤーが先に取ったチームカードを取ることもできません (中央に残っているチームカードのみ取ることができます)。

チームカードには「ハイビッド」、「ミドルビッド」、「ロービッド」の3種類があります。「ハイビッド」と「ロービッド」は2枚ずつあり、1枚はより得点が高いチームカードです (チームリーダー)。



| チームリーダー |     |     |
|---------|-----|-----|
| 合計トリック  | 5   | 6   |
| 得点      | 10点 | 13点 |



| メンバー   |    |     |
|--------|----|-----|
| 合計トリック | 5  | 6   |
| 得点     | 8点 | 11点 |

親がカードを出さなかった場合、次に出されたカードの色がリードカラーになります。その次のプレイヤーもカードを出さなかった場合、さらにその次のカードの色がリードカラーになります。

## ②勝者の判定

黄色カードは、他の色よりも強い「切り札」という特別なカードです。出されたカードの中に切り札があるなら、切り札の中で最大のカードを出したプレイヤーが勝者です。

切り札がないなら、リードカラーの中で最大のカードを出したプレイヤーが勝者です。

勝者は今回のトリックで出されたカードをすべて獲得し、ウラ向きで重ねて手元に置き、トリック数の目印にします。勝者が次のトリックの親になります。

全員が「B. チームカードを1枚取る」を行った場合、勝者はいません。この場合、次のトリックは前トリックの親がそのまま親を継続します。

リード



例1：切り札（黄色）があるので、切り札の中で最大の黄色4のプレイヤーが勝者です。

リード

勝者！



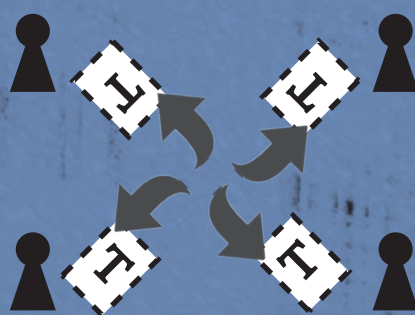
例2：切り札がないので、リードカラー（緑）の中で最大の緑5のプレイヤーが勝者です。

リード



例3：親はチームカードを取りました。リードは次のプレイヤーの青1です。リードカラーの中で最大の青4のプレイヤーが勝者です。

リード



例4：全員がチームカードを取りましたので勝者はいません。次のトリックの親は、今回の親がそのまま継続します。

すべてのプレイヤーが、チームカードを1枚ずつ持ち、手札がなくなったトリックの終了時に、ラウンドが終了し得点計算を行います。

### 3. 得点計算

各プレイヤーは、以下の勝利点を得ます。得た勝利点はチップやメモを使い記録します。  
得点計算後、再び「1. ラウンドの準備」から始め、次のラウンドを行います。

#### ① チーム目標の得点

- ・ 2人で同じチームカード（ハイビッドまたはロービッド）を取っていた場合は、2人のトリック数の合計がチームカードに記載された合計トリック数と一致していれば、その下側の点数をそれぞれ得ます。点数は「チームリーダー」と「メンバー」で異なります。
- ・ 取ったチームカードが1人だけの場合は、そのプレイヤー自身のトリック数がチームカードに記載された合計トリック数と一致していれば、その下側の点数を得ます。

例1：ハイビッドを2人で取り、  
2人の合計トリック数は5。  
チームリーダーは10点、メンバーは8点



例2：ロービッドを1人で取り、トリック数は1。  
チームリーダーなので3点

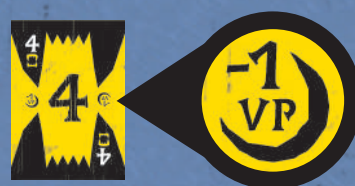


例2：ミドルビッドを取り、トリック数は4。  
一致していないので0点



#### ② 「4」カードの失点

「4」カードを獲得したプレイヤーは、1枚につき-1点になります。この失点はチームでは共有せず、獲得したプレイヤーのみが受けます。



### ゲームの終了

プレイヤー人数分のラウンドを行ったらゲームは終了します。ゲーム終了時、勝利点の合計が最も高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。



制 作 ● ホタルシステム  
ゲームデザイン ● Naoki Hashimoto/ 橋本直樹  
イ ラ ス ト ● momoune/ モモエ

ルールの不明点や内容物の不備  
がありましたらご連絡ください。  
hotaru.system@gmail.com

Ver.1.0