

QUINO - PHEX

キノ・フェクス

システムデザイン：Quoth Games
コンポーネントデザイン：Quoth Games

プレイ人数：3人～5人
プレイ時間：45分～60分
対象年齢：12歳以上

NPCについて

- このゲームでは、隣り合う2人の人間のプレイヤーの間に、それぞれ仮想プレイヤーが存在している。
(よって、人間のプレイヤーと仮想プレイヤーの数は等しい。)
- 以下、人間のプレイヤーを単に「プレイヤー」、仮想プレイヤーを「NPC」と表記する。

コンポーネント

- カード
 - プレイヤー用デッキ (大きい方のカード) … 4スート (青緑、紫、オレンジ、緑) 1～10
 - NPC用デッキ (小さい方のカード) … 4スート (赤、青、黄色、緑) 1～15
- ボーナストークン … 5枚 (15・12・9・6・3)
- 行/列マーカー … 5色 10個
- この他に別途、得点を記録するためのメモ用紙と筆記用具、またはゲーム用チップが必要です。

セットアップ

- プレイヤーの人数ごとに、以下のコンポーネントを使用する。

	3人プレイ	4人プレイ	5人プレイ
プレイヤー用デッキ	各スート1～6	各スート1～8	各スート1～10
NPC用デッキ	各スート4～12	各スート1～12	各スート1～15
ボーナストークン	6・9・12	3・6・9・12	3・6・9・12・15

1. 各プレイヤーは任意の1色を選び、その色の行/列マーカー 2個を手元に置く。
2. プレイヤー用デッキをシャッフルし、各プレイヤーに8枚ずつ配る。これは手札となる。
3. NPC用デッキをシャッフルし、各NPCに12枚ずつ配る。次に、配られた12枚を**表向き**にして、縦3マス×横4マス (全12マス) の格子状に、下記のようにカードを並べる。
 - マスを埋める順番：最上段の左端→右へ→その行の右端まで来たら次の段の左端→右へ→…→最下段の右端
 - カードを並べる順番：スートは **赤→青→黄色→緑** となるように
同じスート内においては、ランクが**昇順**となるように以降、12枚に並べられたこのカード群を「グリッド」と表記する。
4. 各プレイヤーは、自分の右隣のNPCのグリッドの、最上段の行の左辺に、行/列マーカーの1つを置く。
また、自分の左隣のNPCのグリッドの、左端の列の上辺に、もう1つの行/列マーカーを置く。
以降、上辺に置かれたマーカーを「列マーカー」、左辺に置かれたマーカーを「行マーカー」と表記する。
5. ボーナストークンを場の中央に表向きで並べて置く。
6. 1ラウンド目の親を適当な方法で決める。

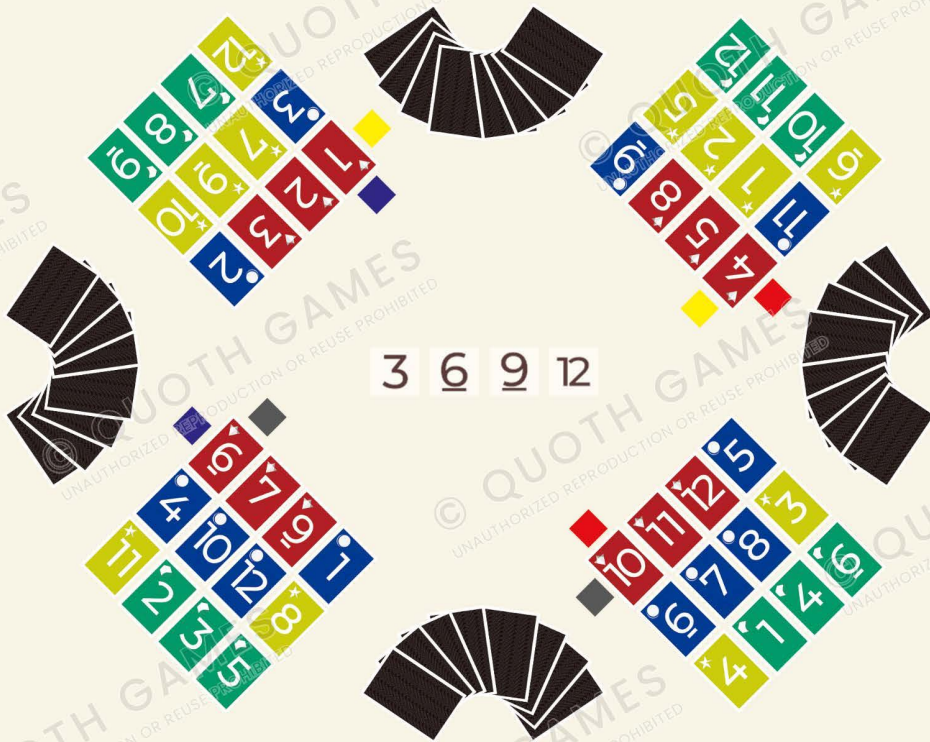
あるNPCに配られたカード (グリッド形成前)



あるNPCに配られたカード (グリッド形成後)



4人プレイ時のセットアップイメージ



ゲームの構成

- 1ゲームは、**全3ラウンド**で構成される。
- 1ラウンドは、8回の「トリック」とよばれるミニゲームで構成される。
- 1トリックは、親（2トリック目以降は前回のトリックの勝者）から時計回りで、各プレイヤーが1回ずつ手番を行う。 ※ 本ルールにおいて「時計回り」とは「手番が左隣のプレイヤーに移る」ことを意味する。

プレイヤーが手番でやる事

- 各プレイヤーは自分の手番で、次の順にアクションを行う。

1. ビッド（自分の予想値の確定）

- プレイヤーは、**ラウンド中に1回（1回だけ）**、必ず以下のアクションを順番に行わなければならない。

- 1-1. 自分の**両隣**のNPC（2体）のどちらかのグリッドの**表向き**のカードから、任意のカードを1枚取り、そのまま表向きで自分の前に置く。 ※ カードを取った後のマスは、そのまま空きマスとなる。
- 1-2. 場の中央から、残っている中で最も値の高いボーナストークンを取り、そのまま表向きで自分の前に置く。

2. 手札から1枚を場に出す（＝プレイする）。

- そのトリックで1枚目に出すカード（＝リード）の場合、何を出しても良い。
- 2枚目以降の場合、リードと同じスートのカードを手札に持っているならば、必ずそのスートを出さなければならない（＝フォロー義務）。フォローできない場合、任意のカードを出してよい。

3. 自分の右隣のNPCの行マーカ―を、上または下に1行分だけ動かす。

- ※ **必ず動かさなければならない**。また、最上段と最下段の行はループしているものとする。

4. 自分の左隣のNPCの列マーカ―を、左または右に1列分だけ動かす。

- ※ **必ず動かさなければならない**。また、左端の列と右端の列はループしているものとする。

★【自動処理】NPCがプレイするカードの確定：

1トリック内において、ある1つのグリッド内の列マーカールと行マーカールが両方動いた時点で即座に、両マーカールの交点にあたる表向きカードを90度回転（＝タップ）させる。

なお、その交点が空きマス、または裏向きのカードだった場合は、その交点を起点として、
 [その右隣のマス→その右隣→・・・→その行の右端→1つ下の行の左端→・・・（以下、同様に繰り返す）
 →・・・→最下段の右端→最上段の左端へループ→その右隣→・・・]
 の順序でマスを1つつ確認し、最初に該当した表向きのカードをタップさせる。

注意）上記の自動処理中、列マーカールと行マーカールの位置は変わらない。

自動処理 例1（交点のマスが表向きのカードの場合）



自動処理 例2（交点のマスが表向きのカードではない場合）



プレイヤー間のトリックの勝敗判定

- 各プレイヤーが1枚ずつカードをプレイした後、プレイヤー間のトリックの勝者を確認する。
 - 緑が1枚以上プレイされていた場合、その中で最もランクの高いカードを出したプレイヤーが勝者
 - 緑が1枚もプレイされていなかった場合、リードストの中で最もランクの高いカードを出したプレイヤーが勝者
- トリックの勝者は、プレイされたカードから任意の1枚を裏向きにして獲得し、自分の手前に置いて、1トリックを獲得した記録とする。残りのカードは全て裏向きにしてテーブルの脇に避ける。

NPC間のトリックの勝敗判定

- 上記のプレイヤー間のトリックの勝者判定を終えた後、続けてNPC間のトリックの勝者を確認する。
- NPCの各グリッドにおいて今回タップされたカードを、そのNPCがプレイしたカードとみなす。
- 今回リードしたプレイヤーの左隣のNPCがプレイしたカードを、NPC間における1枚目（リード）とみなして、プレイヤー間の勝敗判定と同じルールを用いて、NPC間での勝者を確認する。
 - 緑が1枚以上プレイされていた場合、その中で最もランクの高いカードを出したNPCが勝者
 - 緑が1枚もプレイされていなかった場合、リードストの中で最もランクの高いカードを出したNPCが勝者
- トリックの勝者となったNPCのグリッドの近くに、使用済みのプレイヤー用デッキのカードから任意の1枚を裏向きにして置き、1トリックを獲得した記録とする。
- その後、今回タップされた全てのカードをアンタップし（元の向きに戻し）、その後、裏向きにする。

注意）プレイヤーがプレイしたカードは、NPC間のトリックの勝敗判定に何ら影響を及ぼさない。
 その逆も同様である。

注意）行マーカールと列マーカールの位置はそのまま継続される。

ラウンドの終了

- 各プレイヤーが手札を全てプレイし、プレイヤーおよびNPCのトリックの勝敗判定が完了したら、1ラウンドは終了となり、続けて得点計算を行う。

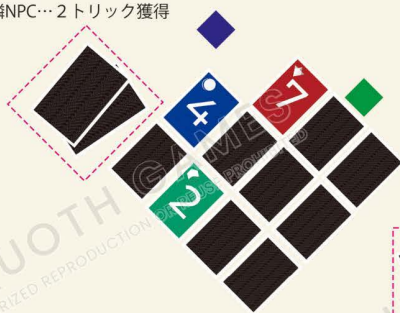
得点計算

- 各プレイヤーは、
【ラウンド中に「**ビッド**」で獲得したカードのランク】と、
【**自分が獲得したトリック数+右隣のNPCが獲得したトリック数+左隣のNPCが獲得したトリック数**】を比べ、その差分に応じて、以下の得点を得る。

差分 0	予想値 (=ビッドで獲得したカードのランク) + ボーナストークンの値
差分 1	5点
差分 2	1点
差分 3 以上	0点

- 獲得した得点は、メモ用紙またはチップ等で記録する。

左隣NPC… 2トリック獲得



獲得した
ボーナストークン

9



プレイヤー… 3トリック獲得

右隣NPC… 2トリック獲得



得点計算例)

- ・ ビッドで獲得したカードのランク… 7
- ・ 自分の獲得トリック数+右隣のNPCの獲得トリック数+左隣のNPCの獲得トリック数… 7

↓

差分 0 なので、ビッドで獲得したカードのランク+獲得したボーナストークンの値… 7 + 9 = 16点

次のラウンドの準備

- 全てのボーナストークンをテーブル中央に戻す。
- 全てのプレイヤー用デッキを集め、シャッフルして各プレイヤーに配る。
- 全てのNPC用デッキを集め、シャッフルして各NPCに配り、12枚のカードを並べてグリッドを作成する。
- 各NPCのグリッドの行マーカをグリッドの**最上段の左辺に戻し**、列マーカをグリッドの**左端の列の上辺に戻す**。
- 現在のラウンドの親の左隣のプレイヤーが、次のラウンドの親となる。

ゲームの終了

- 3ラウンド終了後、ゲームは終了する。
- 最も合計得点が高いプレイヤーがゲームに勝利する。該当者が複数の場合、全員参加による追加ラウンドを行う。それでも勝者が1人に決着しない場合、その該当者全員で勝利を分かち合う。

補足

- (ルールから自明な事だが) NPCはリードスートのフォロー義務をもたない。
しかし、トリックの勝利判定はプレイヤー側と同じルールで行う。
- ボーナストークンの値は、差分が0の場合に限り、得点に反映される。
差分が1以上の場合、ボーナストークンの値は何の意味も持たない。
- 現在の獲得トリック数(プレイヤー・NPCの両方)は、常に全プレイヤーが分かる状態にしておくこと。