

3人用ルール

パックトリックス

PACK TRICKS

3-4

15m

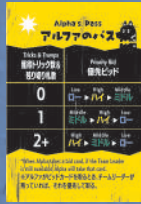
8+

『パックトリックス』を3人でも遊べるように、1人のオートマを追加する拡張セットです。
オートマは「アルファ」という孤高のオオカミです。

追加内容物

・アルファの動作カード 1枚

・アルファのパスカード 1枚



ゲームの準備

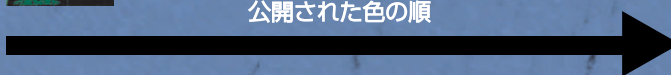
任意のプレイヤー 2 人の間に「アルファの動作カード」を置きます。この位置にアルファが座り、ゲームに参加していることを表します。

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（アルファは親になりません）。
2. 親はカードをウラ向きでよく混ぜ、各プレイヤーと「アルファの動作カード」の近くに均等に配り、手札とします。手札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。
4. アルファの手札に「アルファのパスカード」を追加し裏向きでよく混ぜ、カードを1枚ずつ公開します。カードは公開した順に、色毎に左詰めで置きます。「アルファのパスカード」も1色とみなします。その後、より大きい数字のカードが色の列の上側にくるように並べ替えます。



公開された色の順



2. カードのプレイ

プレイヤーの手番は基本ゲームと同じです。

アルファの手番では、「アルファの動作カード」に従って、アルファの手札からカードを1枚プレイします。アルファがリードの時や、リードカラーを持っていない時に「アルファのパスカード」をプレイする場合があります。

・アルファがリードの場合：

アルファの手札の中で、左端の色で最も小さい数字のカードをプレイします。



・親がリードして、アルファがリードカラーを持っている場合：

アルファの手札の中で、リードカラーと同色で最も小さい数字のカードをプレイします。



・親がリードして、アルファがリードカラーを持っていない場合：

アルファの手札の中で、右端の色で最も大きい数字のカードをプレイします。

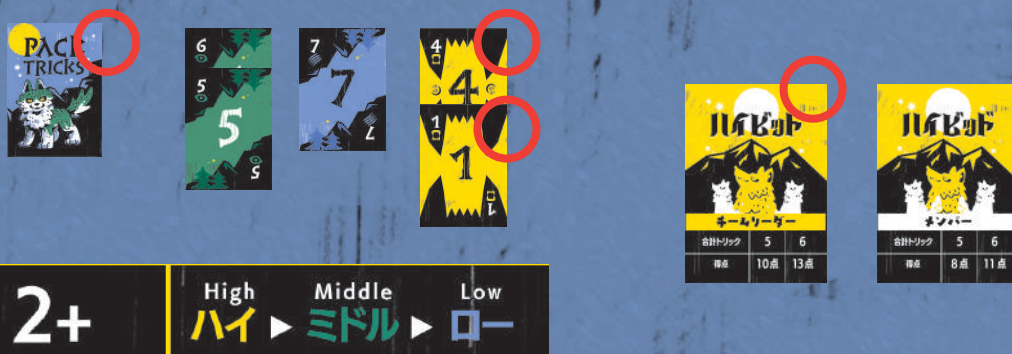


アルファは「B. チームカードを1枚取る」を行いません。代わりに「アルファのパスカード」をプレイした時に、アルファはチームカードを1枚取ります。「アルファのパスカード」は数字も色もないカードなので、これによってアルファはこのトリックで勝者にはなりません。

「アルファのパスカード」がプレイ出された場合：

- ①アルファのその時点での獲得したトリック数と残り手札内の切り札の枚数を合計します。
- ②「アルファのパスカード」の記載に従って取るチームカードの優先順が決まります。
- ③取るチームカードの中で、チームリーダーが残っていれば、アルファはチームリーダーを優先して取ります。

例：アルファの獲得トリック数が1、残り切り札数が2で合計が3の場合、「アルファのパスカード」の「2+」の欄を見ます。まずハイビッドが残っていればハイビッドを、次にハイビッドがなければミドルビッドを、最後にミドルビッドもなければロービッドを、アルファは取ります。今回はハイビッドのチームカードが2枚残っていました。2枚あるので、アルファはより点数が高いチームリーダーの方を取ります。



アルファも含めて全員が手番を行ったら、プレイヤー4人の場合と同様に、勝者を判定します。

全員が手札をすべて出し切り、チームカードを1枚ずつ取ったらラウンド終了です。

3. 得点計算

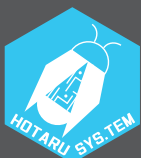
プレイヤーは、プレイヤー4人の場合と同様に、得点を計算します。

アルファと同じチームになったプレイヤーは、自身とアルファ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。

アルファもビッドが一致していればチームカードから点数を得ます。しかし、アルファは「4」のカードを取っていても失点を受けません。

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（もしくはアルファ）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 ● momouno/ モモーン

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