

双天

九龍干支合

souten
kuron
etoawase



プレイ人数 ● 3~4人
プレイ時間 ● 20分
対象年齢 ● 7歳



発行 ● dilettante
ルール ● yupika
絵等 ● シチマロ

概要

双天九龍干支合

(そーてんくーろんえとあわせ) は、

4人でのチーム戦、

または3・4人での個人戦で遊ぶ

札合わせゲームです。

最初にチーム戦でのルールを説明し、
個人戦での変更点を後に記載しています。

是非いちど、チーム戦で遊んでみてください。





内容物



数字札10種類×2枚 20枚



干支札12種類×1枚 12枚



特殊札4種類×1枚 4枚



サマリー×4枚

合計40枚



準備

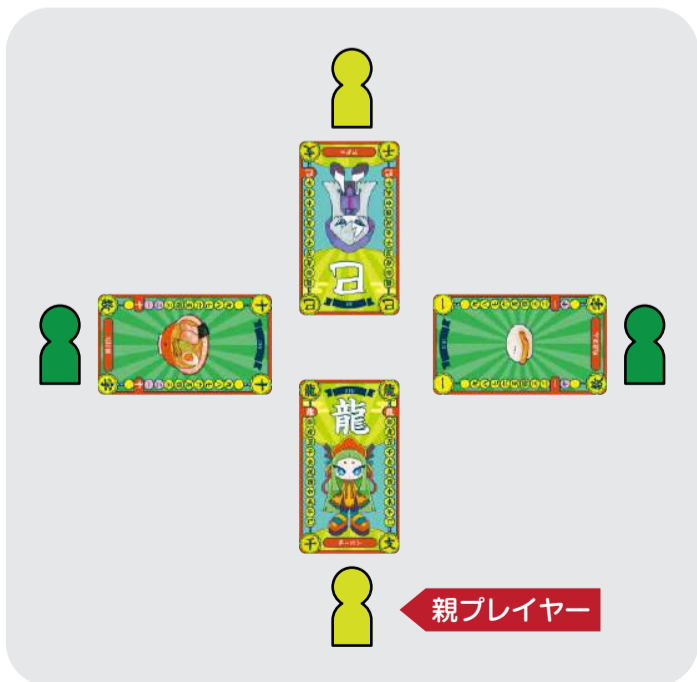


まずはこのゲームでのプレイヤーの席とチームを決めます。

一、十、龍、蛇の札をよく切って各レイヤーに配ります。一と十、龍と巳がチームになります。

チームメイト同士は向かい合って座ります。

龍の札を引いたプレイヤーが最初のスタートプレイヤーである親です。



ここからゲームの開始です。

札を配ってから得点計算を行うまでの単位をラウンドとします。

ラウンドの開始

36枚全ての札をよく混ぜ、8枚ずつ配り各プレイヤーの手札とします。

手札を確認した後、全てのプレイヤーは手札から同時に1枚を選び、対面に座るチームメイトと交換します。

トリックの開始

親は“可能な組み合わせ”で札を自分の前に出します。(組み合わせは後述します。)

子はそれと同じ組み合わせ・同じ枚数でより強い組み合わせの札を表向きに出します。



出せない場合や出たくない場合はパスします。パスする時は、手札から好きな札を親と同じ枚数を裏向きに出します。



表向きに札を出す時にはその組み合わせを発声するようにしましょう。

(例: 「サンセントラ!」 「ハチハチウ!」)

こうしてすべてのプレイヤーが札を出す一巡の単位をトリックとします。トリックごとに組み合わせの強さで勝者が決まります。


そうして各プレイヤーを一周した時に一番強い札の組み合わせを出したプレイヤーがそのトリックの勝者となります。

各プレイヤーが出した札は、ラウンド終了まで回収せず、そのまま並べておきます。

この時、トリックの勝者は札を横向きにしてわかるようにしておきましょう。

手札がまだある場合、トリックの勝者が親となり次のトリックを始めます。

可能な組み合わせ

数字1枚 

弱 十・一・二・・・・・七・八・九 **強**


干支1枚 

弱 巳・午・未・・・・・虎・卯・龍 **強**


数字2枚 

弱 十十・一一・・・・九九・十一・十二 **強**

★ 基本的には同じ数字同士のみ
組み合わせられますが、十は、一か二とも
組み合わせることができます。

数字1枚と干支1枚 

弱 十巳・十午・・・・九卯・九龍 **強**

数字2枚と干支1枚 

弱 十十巳・・・・十二龍 **強**

★ 数字の強さを比べた後に、
干支の強さを比べるとわかりやすいです。

特殊な札

組み合わせの一部に、特殊な札を混ぜて出す
ことで、特別な効果が得られます。



場が1枚出しの時のみ出せます。
この札は巳以外には勝利します。
天と巳が両方出たトリックでは、
巳が一番強いカードになります。



3枚で出す時のみ使えます。
和は好きな数字として扱えます。
例：九和龍 → 九九龍
十和蛇 → 十二蛇 … 等。



**2トリック目以降にこの札を出す
ことができます。**
自分の右隣に座るプレイヤーが、以
前のトリックで出した札（使い終わっ
た札）とこの札を**交換**します。(※)



**この札を場に出した後、配ってい
ない札を見てそこから1枚選び、こ
の札と**交換**します。(※)**

※：この札の効果で交換して得た札は、現在
の手番で必ず使わなければいけません。

得た札と、手札の札を組み合わせ、場に出
すことができます。

もし出せる組み合わせがない時や、出したく
ない場合は、パスとなります。

パスする際は、裏向きの札の中に、効果で得
た札を必ず入れる必要があります。



🏮 得点計算 🏮

手札が全てなくなった時に点数計算を行います。
最後のトリックの勝者がこのラウンドの勝者になります。

ラウンドの勝者(とそのチーム)だけが下記の得点を得ることができます。

1+勝者チームの出した表向きの干支札

×

敗者チーム2人の出した裏向き札

=

基本得点

最終トリックボーナス

下記の組み合わせで最終トリックに勝利すると、最終トリックボーナスが発生します。

+ **-** で勝利 … 得点 **2** 倍

+ **-** に **+** **-** で勝利 … 得点 **4** 倍

E で勝利 … 得点 **4** 倍

向かい合った同じチームの両者は、**点数を共有**します。



🏮 ゲームの終了 🏮

得点を計算し、どちらかのチームの合計点が**150**点を上回っていた場合、そのチームはゲームの勝者となり、**即座にゲーム終了**となります。

150点に達していない場合は**最終トリックの勝者**を**始めの親**として、次のラウンドを行います。



個人戦の場合



基本的なゲーム内容には違いがありません。

以下にゲーム内容の違いがあります。

ルールの違い

- ラウンド開始時、スタートプレイヤーはスタートプレイヤーマーカーとして、手元に缶を置いておきます。
- 3人プレイ時、手札を10枚ずつ配ります。
- 札を配ったあとの交換は行いません。
- ラウンド終了時、スタートプレイヤーマーカーは左隣りのプレイヤーに移ります。

得点の違い

- ラウンドの勝者は自分以外のプレイヤーが伏せた札の枚数分の得点を得、その後下記処理を行い追加得点を得ます。

1. ラウンド開始時に配られなかった札から裏向きで1枚選び公開する。
2. 数字札が出るか、全ての札を公開するまで、1.を繰り返す。
3. 公開された干支・特殊札の枚数+1分をボーナス得点として、得点に乗算します。

- 得点が倍になる上がり方などのルールはチーム戦と同じです。
- 誰かが50点に達するか、スタートプレイヤーマーカーが二周したときに一番得点を持っている人の勝ちです。

不具合・不明点があれば、
下記よりお気軽にお問合せください。

メール：yupika.iris@gmail.com

twitter：PR_dilettante