

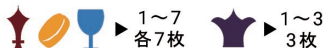
マスカレード トリック

Masquerade Trick



内容物

- ・数字カード (合計24枚)



- ・役職カード6枚
 - ・説明書 (本紙) 3枚
 - ・サマリー 1枚
- ※折りに沿って4枚に切ってください。

数字カードの見方



マーク(スーツ)は
♠ ♦ ♣ ♠の4種類

【数字の強さ】

弱 強

1 2 ... 6 7

【スーツの強さ】



※王冠はなにものにも負けません。
※切り札は、王冠。

役職カードの見方



行動順 (1,2,3,4,5,5)

役職名

ミッション
役職ごとに異なる2つのミッションを持っています。

ストーリー

今宵は、仮面舞踏会。

いつもはお高くとまった貴族たちも日々の生活に追われる平民たちも、みな仮面をつけて身分を隠す。

あるものは秘めた想いを遂げるため、あるものは自らの使命のため……様々な想いが交錯する中、めくるめく一夜が幕を開ける。

■ゲームの概要

スレイヤーは姫や王子、暗殺者や道化師となり、それぞれの役職ごとのミッションを達成するようにトリックテイキングを行います。

その後、自分の探し人だと思ふ役職カードを、全員同時に指差します。

トリックの勝利数と探し人、2つのミッションを達成したスレイヤーがゲームに勝利します。

■ゲームの準備 (3,4人用ルール) ※1,2人用ルールは後述します。

① 役職カードの準備

3人プレイ時 役職カードから道化師のカードを除き、箱にしまします。

役職カードをよくシャッフルし、各スレイヤーに1枚ずつ裏向きで配ります。配られたカードは他のスレイヤーに見えないよう自分だけが確認し、自分の前に裏向きに置いておきます。ゲーム中、役職カードはいつでも確認することが可能です。

余った2枚の役職カードは、テーブル中央に裏向きに置いておきます。

2 数字カードの準備

3人プレイ時 数字カードから6,7のカード（6枚）を除き、箱にしまえます。

数字カードをよくシャッフルし、各プレイヤーに裏向きで配ります。配られた6枚のカードは手札として、他のプレイヤーに見えないように持ちます。

3 リードプレイヤーの決定

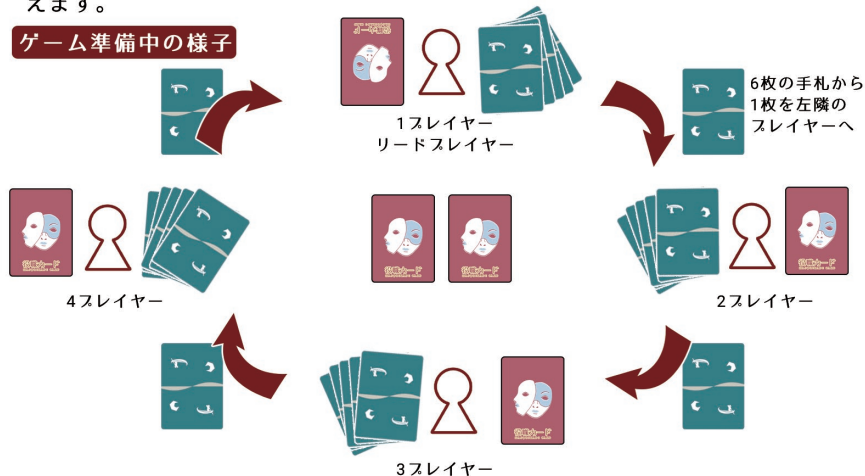
もっとも最近、仮面に身につけたプレイヤーがリードプレイヤーとなります。いない場合、任意の方法で決めてください。

4 数字カードの交換

各プレイヤーは手札から任意のカード1枚を、裏向きのまま左隣のプレイヤーの前に置いてください。

全プレイヤーがカードを置き終えたら、自分の前に置かれたカードを手札に加えます。

ゲーム準備中の様子



以上でゲームの準備が整いました。

■ ゲームの進行

※本ゲームは、トリックテイキングゲームと呼ばれるジャンルの1作です。

トリックテイキングゲームを知らない方でもお楽しみいただけます。

1 ゲームの流れ

本ゲームは計10回のトリックと呼ばれる工程を繰り返し、最後に指名を行います。10回のトリックと1回の指名を包括して1ディールと呼びます。

1ディールを終えたとき、2つのミッションを達成したプレイヤーがいれば、そのプレイヤーがゲームの勝者です。

ゲームの勝者が現れるまでディールを繰り返す、またはプレイヤー人数と同じ回数だけディールを行う等、あらかじめ決めておきましょう。

② リードプレイヤーがカードを出す

リードプレイヤーは手札から任意のカード1枚を表向きで自分の前に出します。

③ その他のプレイヤーがカードを出す

リードプレイヤーの左隣のプレイヤーから時計回りに、ひとりずつ手札のカードを1枚、表向きで自分の前に出します。

この時、リードプレイヤーが出したカードと、同じスート（マーク）のカードを持っていたら、必ず出さなければなりません（この行為を、リードに対してフォローと呼びます。フォローしなければならぬため、マストフォローとも呼ばれます）。

持っていない場合は、別のスートのカードを出して構いません。

④ トリックの勝者を確認する

全プレイヤーの前に1枚ずつカードが出たら、トリックの勝者を確認します。最も数字の大きいリードスート（リードプレイヤーと同じスート）を出したプレイヤーがトリックの勝者となります。

★が出ている場合 最も数字の大きい王冠スートを出したプレイヤーがトリックの勝者となります。

⑤ トリックの終了

トリックの勝者は、（2）または（3）で自分が出したカードを裏向きにして、自分の前に置き、その他のカードは裏向きにして、テーブルの脇によけておきます。自分の前に置いたカードは横に並べ、自分が何回、トリックに勝利したか他プレイヤーから分かるようにしてください。

※裏向きに置いたカードは、ゲーム中、内容を確認することはできません。

⑥ 次のトリックの準備

手札が残っている場合（4）で確認したトリックの勝者が新たなリードプレイヤーとなり（2）～（5）を繰り返します。

手札がなくなった場合

最後のトリックの勝者（6回目、10回目の勝者）はテーブル中央に伏せられた2枚の役職カードのうちの1枚を自分だけが確認することができます。

10回目のトリックの後には、（8）役職の指名にうつります。

⑦ 2巡目の準備

テーブルの脇によけておいた数字カードをよくシャッフルし、各プレイヤーに4枚ずつ裏向きで配ります。

4人フレイ時 余った2枚は、箱にしまえます。

その後、各プレイヤーは、ゲームの準備（4）数字カードの交換と同様に、手札から任意のカード1枚を、裏向きのまま左隣のプレイヤーの前に置いてください。全プレイヤーがカードを置き終わったら、自分の前に置かれたカードを手札に加えてください。

ふたたび（2）～（6）の工程を繰り返してください。

8 役職の指名

10回目のトリックの勝者が中央の役職カード1枚の内容を確認し終わったら、各プレイヤーは、自身に割り当てられた役職カードの、ミッション2に記載されている役職カードがどれであることを心の中で推理してください。これだと思ふ役職カードを全プレイヤーが決めたら、10回目のトリックの勝者が「せーの！」と号令を掛けて、全プレイヤー同時にテーブル上の役職カードを、ゆびで指し示してください。

9 指名の確認

指名を終えたら、10回目のトリックの勝者が「行動順1の方、名乗り出てください」などと声に出して行動順1から行動順5まで呼びあげてください。この時、自分の行動順と同じ数字を呼ばれたプレイヤーは、自身の役職カードと指名した役職カードを表向きに公開してください。誰も名乗り出なかった場合は、行動順を飛ばしてください。行動順5まで声に出し終わったらディールが終了します。まだ中央に置かれた役職カードが裏向きの場合は、表向きに公開してください。

■ 勝者の確認（ディールの終了）

このゲームの勝者の優先順位は、

ミッション1とミッション2の達成 > ミッション2の達成

ミッション1のみの達成では勝者になれないことに注意しましょう。また、複数人が同じ達成状況の場合は、行動順の早い者が勝者となります。※役職「姫」と「王子」のみ同時に勝者になることがあります。

1 ミッション2の達成（指名の成功）

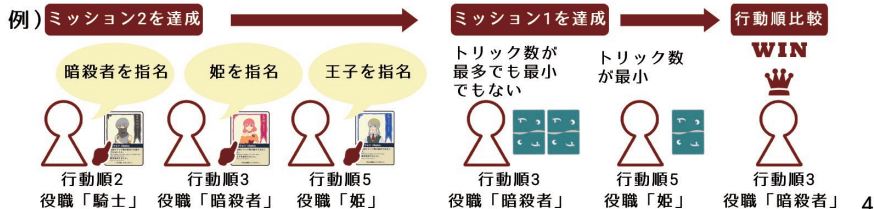
ミッション2の達成状況を確認します。

- ・1人の場合は、そのプレイヤーが今回のディールの勝者です。
- ・複数人いる場合、(2) ミッション1の達成を確認します。
- ・誰もいない場合、今回のディールの勝者はいません。

2 ミッション1の達成（トリック数の成功）

ミッション2を達成しているプレイヤーのミッション1の達成状況を確認します。

- ・1人の場合は、そのプレイヤーが今回のディールの勝者となります。
 - ・複数人、もしくは誰もいない場合は、自分の役職カードの行動順が最も早いプレイヤーが勝者となります。
- ※行動順5「姫」「王子」の2プレイヤーが同じ条件で達成している場合は、両プレイヤーが勝者となります。



■エンディング

ディールの勝者が決まった際、下記を読み上げてください。

1 道化師が勝利：宮廷道化師の任命

「王よ、我が舞をご覧ください」そう言った道化師は、見事な舞を披露しました。喜んだ王様は「素晴らしい、そなたを宮廷道化師に任命する！」と告げると舞踏会は拍手喝采に包まれ幕を閉じました。

2 騎士が勝利：城内の平穏

「貴様、そこで何をしている！」騎士は、舞踏会の会場からバルコニーへ出ようとしていた不審者を見つけると鋭い声を投げかけました。「チッ、見つかったか」怪しい人物は身をひるがえし、夜の暗がりへと消えていきました。騎士の見事な働きにより舞踏会はなにごともなく幕を閉じました。

3 暗殺者が勝利：惨劇の舞踏会

「すこし、飲みすぎてしまったわ」姫は、ひとり舞踏会の会場を抜けるとバルコニーに出ました。そんな姫に迫るひとつの影。「さようなら、美しいお姫様」月夜に凶刃が閃くとバルコニーには姫の亡骸だけが残されました。しかし、会場がこの悲しき惨劇に気が付くのはもう少し後のお話。

4 王様が勝利：王位継承の儀

王様は、仮面越しであっても隠しきれない王子の英知に感動を隠せませんでした。「ああ、どうやらそなたに我が王位を引き継ぐ時が来たようだ」王様は、王子の手を取ると舞踏会の参加者に高々と新たな王の誕生を宣言しました。王国は新たな若き王によってさらなる発展を遂げることでしょう。

5-1 王子のみが勝利：姫への求婚

王子は、舞踏会で一際輝く魅力的な姫の姿を見染めるとすぐにその手を取り、バルコニーに誘います。「美しい人よ。どうか私の妃となってくれませんか」戸惑う姫をよそに王子は姫を引き寄せると熱い口づけを交わしました。

5-2 姫のみが勝利：王子への求婚

隣国の姫は、かねてから王子に想いを寄せていました。しかし、普段はその身分から王子に近づく機会もなく。——今宵はまたとない絶好の機会。姫は、王子をバルコニーに誘うと自国に伝わる恋の秘薬を口に含み、そっと唇を交わしました。「王子様。これでずっと、一緒にいられますね」

5-3 王子と姫が同時勝利：相思相愛

舞踏会で初めて言葉を交わしたふたり。しかし、年頃の王子と姫が恋に落ちるのにそう時間はかかりませんでした。王子は、父親である王様に次期王として認められるべく努力し、姫は、自国の過保護な両親を熱心に説得。舞踏会から1年後。ついにふたりは結ばれることとなりました。ふたりは、出会いのきっかけとなった仮面舞踏会を毎年開催し、国はさらなる発展を遂げるのでした。

【エラッタ情報】



ミスボドゲームズ @mysboardgames

2023/12/9

デザイン：べこら、秋山真琴

アートワーク：べこら

mail : mysboardgames@gmail.com



■ 2人用ルール

あらかじめ3~4人用ルールを一読したうえでお読みください。

① ゲームの準備




役職カード「道化師」、数字カード6~7を除き、箱にしまいます。

役職カード「騎士」以外のカードをよくシャッフルし、各プレイヤーに配り、余った2枚の役職カードはテーブル中央に裏向きに置きます。

※「騎士」は、3人目のプレイヤーとして振る舞います。

数字カードをよくシャッフルし、「騎士」を含む3人のプレイヤーに裏向きで配ります。

2人のプレイヤーの間で、リードプレイヤーを決め、任意のカードを1枚、交換します。

「騎士」に配られた数字カードはすべて表向きにし、左側が強くなるように並び変えます。同じ数字の場合は、   の順で並べてください。

例



② ゲームの進行

3~4人同様に計10回のトリックを行います。

手札がなくなった場合の処理や6回目と10回目の勝者が場の役職カードを1枚、見ることができるのも同様です。

※勝者が「騎士」の場合、役職カードを見ることはできません。

騎士の動き

「騎士」はトリックに3回勝利することを目指します。勝利回数が3回未満の場合は列の左から順番に出せるカードを出し、3回以上の場合は右から順番に出せるカードを出します。

③ 役職の指名

2人のプレイヤーは、同時に指名を行います。「騎士」は、指名を行いません。

④ 勝者の確認

3~4人同様に勝者を確認します。2人のプレイヤーが勝利条件を満たしていない場合は、「騎士」の勝利です。

■ 1人用ルール

あらかじめ2人用ルールを一読したうえでお読みください。

① ゲームの準備

役職カード「道化師」、数字カード6~7を除き、箱にしまいます。

役職カード「王子」「姫」をシャッフルし、テーブル中央に裏向きに置きます。左斜め前に役職カード「暗殺者」、右斜め前に役職カード「騎士」、自身の前に役職カード「王様」を表向きで置きます。※プレイヤーの役職は「王様」。

数字カードをよくシャッフルし、「騎士」「暗殺者」「王様」(プレイヤー)の3人に裏向きで配ります。

「暗殺者」とプレイヤーの間でカードを1枚交換します。プレイヤーは交換するカードを選べますが、「暗殺者」のカードは裏向きのまま選びます。

・「暗殺者」の数字カードは、シャッフルし裏向きのまま、ひとつに重ねます。

・「騎士」の数字カードは、2人用ルールと同様にすべて公開します。

リードプレイヤーは、必ず「暗殺者」。「暗殺者」の裏向きの数字カードを上からめくり、他のルールと同様に計10回のトリックを行います。

② 勝敗の確認

10トリック終了後、ミッション1とミッション2のどちらも達成していればプレイヤーの勝利です。

ヴァリエーション「近衛騎士」

「騎士」の出すカードをプレイヤーが選びます。「王様」の指示に従い、「騎士」は、より秀逸に立ち回ります。

ヴァリエーション「王子の試練」

あなたの役職カードを「王子」に変更します。「暗殺者」と「騎士」があなたの前に立ちふさがります。