トラボ あそびかた

このシートに対するご意見・ご感想・お問い合わせ

ボードゲームのお店 道
http://bg-michi.jp/

〒612-8215　京都市伏見区新中町709-5
HP http://bg-michi.jp/
E-Mail shop11@bg-michi.jp
TEL & FAX : 075-612-7659

人数:3～8人　時間:20～30分　対象年齢:7歳以上

トラトル王国に魔王率いる悪魔たちが現れ、大きな戦いが起こりました。
そんな中で人々はそれぞれの目的に向かって「勝利」を目指します。

入っているもの

カード88枚　リードマーカー1こ　勝利点チップ90枚(1点40枚・5点30枚・10点20枚)
状態マーカー8枚　説明カード4枚　説明書1冊

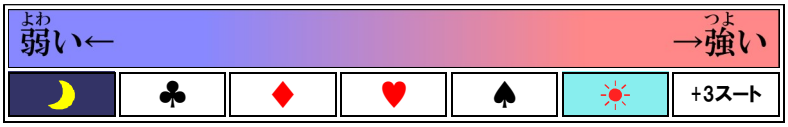
ゲームの準備

テーブルの真ん中に「リードマーカー」を置きます。
カードをよく混ぜてから全員に手札を10枚ずつ配ります。残ったカードは捨て札として置いておきます。
ただし、基本のカードだけで6人で、または、追加ルールのカードを混ぜて
7人以上で遊ぶ時には8枚ずつ配ります。

基本的なカードの強さ

ランク

同じ数字の場合(スート)



●JOKERには、ランクがありません。
●「C」のランクは、「J」と「Q」の間の強さになります。
●カードの効果や前のラウンドの結果によって強さが変わります。

カードの説明

ルールの補足

- 勝利点は✦が1点、☆が5点を表します。
- 勝利点はマイナスにはなりません。勝利点が足りない時はあるだけ支払います。
- 捨て札からカードを引く時は、ランダムに引きます。何を引くかはわかりません。
  能力で捨て札からカードを引かなければならない時にカードが足りない場合、
  その能力は失敗となります。
- 「現れる」とは、表にして脱落しなかった時と復活した時の状態を言います。
- 脱落しているカードは、いない扱いとなり、「脱落した～」と書かれていない限り種類を限定した
  能力の対象にはなりません。手札や持っている勝利点に対する能力は脱落していても効果があります。

能力の種類

すぐに

表にした時、脱落していなければ、書かれている能力をすぐに行います。
「○の数だけ～」と書いてあるときは、その時点で表になっていて脱落していないものだけを数えます。
脱落して復活した場合にはこの能力は行いません。

えらぶ

表にした時、脱落していなければ、なにかを選んですぐにその能力を行います。
この能力を行わないことを選んでもかまいません。
脱落して復活した場合にはこの能力は行いません。

つづく

表にした時、脱落していなければ、効果があります。
対象となるカードがすでに表になっている場合、そこから選び、続きません。
表になっているカードになければ次に表になった対象となるカードにその能力を行います。
もし、対象となるカードが2つ以上同時に表になった場合はどれにするか選びます。
脱落して復活した場合にはこの能力は行いません。
状態マーカーを「つづく」の面にしてカードの上に置きます。

＋のとき

リードマーカーを持っているか「+3スート」の時、すぐ上の能力の文言の一部を書き換えます。

だつらく

そのカードが脱落した時にその能力を行います。

のこったら

脱落せずに残った場合、その能力を行います。この能力は脱落した後に復活して残った場合でも行います。

しょうり

そのカードが勝利した時、ラウンドの最後にその能力を行います。

※ カードの処理の順番が問題になる時、弱いカードから先に能力を行います。
これには「+3スート」や「リードマーカー」の効果は足しません。
JOKERはこの順番に割り込んで能力を行います。
※ 脱落した時には状態マーカーを「だつらくちゅう」の面にしてカードの上に置きます。

ルール

1. 全員手札から1枚選び裏向きに自分の前に出します。

2. ランクの弱いカードから順に表向きにしていきます。
この時の順番は「+3スート」や「リードマーカー」による効果などは足しません。
「1」から順番にコールしていき、出したカードのランクがコールされたら表向きにします。
(Aは1ではありませんので間違えないようにしましょう)
コールされたのに表向きにし忘れたり、コールされる前に表向きにしてしまった場合、
✦を支払った上、能力(だつらくの能力も)が使えないまま脱落となりますので注意してください。

3. 同じランクのカードが同時に表になった時は🌙♣♦♥♠☀の順に確認していきます。
この順番も「+3スート」による効果を受けません。

4. 表にしたカードはまず、他のカードによって脱落させられないかのチェックを行います。
脱落していた場合は、だつらくの能力を行い、それ以外の能力は行われないままになります。
脱落していない場合は、能力が有効になります。
他のよって表にされた場合も脱落させられないかのチェックを行い、能力を使用します。
能力によって勝利点がもらえたり、他のカードを脱落させたり、復活させたりします。
復活した時には勝利点✦がもらえます。

5. 残ったカードで強さを比べます。
この時、前のラウンドによって「+3スート」や「リードマーカー」の効果で
ランクの数字に足されて強さが変わる場合があります。
「リードマーカー」を持っている人は**ランクの数字**に+2されます。
「リードマーカー」に示されたスートは**ランクの数字**に+3されます(これを「+3スート」と呼びます)。
足したりして同じ強さのカードがある場合、まず、スートが違う場合はスートの強い方が勝ちます。
スートの強さの順:弱い← 🌙♣♦♥♠☀「+3スート」 →強い
(♦が「+3スート」だったら:弱い← 🌙♣♥♠☀♦ →強い　になる)
スートが同じ場合は、「リードマーカー」を持っている人が勝ちますが、
だれも持っていない場合は、もとのランクが弱い方が勝ちます。
J(ジャック)・C(ナイト)・Q(クイーン)・K(キング)・A(エース)・S(スペシャル)は数字ではないので足されません。10以下のカードはいくつ足しても
J(ジャック)以上のカードには勝てませんし、J(ジャック)・C(ナイト)・Q(クイーン)・K(キング)・A(エース)も上のランクのカードには勝てません。
「+3スート」のスートは同じ強さのカードでは一番強いスートになります。

6. 一番強いカードを出した人が、勝利し、カード下に書かれているだけの勝利点をもらいます。

7. このラウンドで勝利した人が「リードマーカー」をもらい、勝利したスートを上に向けて置きます。
次のラウンドになります。

8. 手札がなくなったらゲームは終了です。勝利点を一番たくさん持っている人が勝ちです。

トラブる カードのせつめい

このシートに対するご意見・ご感想・お問い合わせ

ボードゲームのお店 道
http://bg-michi.jp/

〒612-8215　京都市伏見区新中町709-5
HP http://bg-michi.jp/
E-Mail shop11@bg-michi.jp
TEL & FAX : 075-612-7659

基本ルールのカードの説明

基本ルールは、普通のトランプと同じ各スート(♠♥♦♣)1 3枚ずつとJOKER2枚を使います。
このゲームに慣れるまでは追加ルールのカード(🌙☀のスート・「C」のランク)を
抜いて遊ぶことをおススメします。

♣2 農民(大ぼら吹き)
●嘘から出た真実 のこったら

残ったときにこのカード以外のカードの種類が全て👑であれば勝利します。

♦2 農民
●諦め えらぶ

自分から脱落することで勝利点をもらえますが、残っていることで他のカードからもう少し多くの勝利点をもらえるかもしれません。

♥2 農民(村娘)
●結婚 のこったら

「農民(村娘)」と、「兵士」か「騎士」が一人でも残っていれば勝利点がもらえます。
「兵士」や「騎士」が複数あったとしても倍の勝利点がもらえるわけではありません。

♣3 職人
●職人の技 すぐに
●銘品の出来 のこったら

♦4 職人
●職人の技 すぐに
●銘品の出来 のこったら

表にしたときに「+3スート」であれば勝利点をもらえますが、「買収」などによって
「+3スート」を変更されることがあります。その場合、勝利点は返しません。+1はできなくなります。

♦3 商人
●買収 えらぶ

♥4 商人

勝利点を支払うことで「+3スート」を変更できますが、自分のスートでなく、違うスートにしてもかまいません。

♥3 占い師(姉)
●占い えらぶ

カードを1枚指定し、そのカードのスートを予想します。外れた場合、そのカードは表にはせずに「占い師」は脱落します。
裏向きのカードがなければ失敗となり何も起こりません。

■「道化師(それなし)」が「それなし！」したとき
防御として使われた場合、「道化師(それなし)」は脱落しません。「占い師」は勝利点をもらえませんし、脱落もしません。

♠3 幻惑師
●幻惑 すぐに
●あれ？私って･･･ のこったら

入れ替えは強制です。残ったら元に戻しますが、のこったらの効果もランクの弱いカードから順に行います。
その結果、他のカードに影響するのこったらの効果は元に戻してからになります。
入れ替えの際に相手が脱落していても脱落のまま入れ替えます。自分が脱落している場合は入れ替えできません。

♣4 兵士(偵察兵)
●偵察任務 えらぶ

入れ替えたカードがコール済みのランクだったらすぐに表にしてカードに従います。コール前だったらコールされた時に表にします。
手札にカードがなければ失敗となり何も起こりません。

♠4 村長

●直訴　つづく

「8傭兵」の「用心棒」や「5守護者」の「守護」で♛が守られた場合、
♛は脱落していないので村長は脱落せず、勝利点ももらえなくなります。

♣5 情報屋

●暴露　えらぶ

表にしたカードをランクを飛ばしてこのカードの次に行います。裏向きのカードがなければ失敗となり何も起こりません。

■「道化師(それなし)」が表にされたとき(強制的に防御として使わせます)
「暴露」が「それなし!」の効果で無効になるはずですが「それなし!」が使われたので結果としては有効と同じです。

♦5 怪盗

●お宝頂戴いたします　すぐに

一番たくさん勝利点を持っている人が二人以上いる場合はそれぞれからもらいます。
このカードを出した人が一番たくさん持っている場合は失敗となり何も起こりません。

♥5 変装師

●潜入開始　すぐに　　●実は私・・・　のこったら

捨て札から1枚引いて裏向きのままこのカードの下に置きます。引いたカードの強さを確認することはできません。
「実は私・・・」を使ったときに初めて確認することができます。捨て札がなければ失敗となり何も起こりません。
強さが変わって勝利した時、もらえる勝利点は変装師の☆です。

■「道化師(それなし)」が「それなし！」したとき
捨て札から引くこと自体できません。

♠6 革命志士

●革命　のこったら

このカードが残ったら強さが逆転しますが、「+3スート」や「リードマーカー」による効果は有効です。
「+3スート」が♠だった場合だとこのカードは「9」の強さになった状態で強さが逆転します。
ただし、強さが逆転するのはラウンドの最後、勝利したカードを決める時です。

♠7 密偵

●潜入調査　えらぶ

見たカードは、戻して✦をもらうか、捨て札から引いたカードと入れ替えるかのどちらかですが、捨て札がなければ後者は選べません。

♣8 死霊使い

●ゾンビ作成　のこったら

復活して残ったカードは数えません。

●素材研究　すぐに

引いた2枚のうち1枚が「♣9魔女」の様な👹と🧍の両方のタイプを持っていたとしても、どちらかのタイプとしてとしか数えません。
もう1枚の方に👹か🧍のどちらかのタイプが必要になります。なければ失敗になります。

♠8 暗殺者

●暗殺　えらぶ

♣9 魔女

●呪い　えらぶ

脱落させるカードは表(すでにコールされたカード)でも裏(まだコールされていないカード)でもどちらでもかまいません。

♥9 妖術師

●妖術　えらぶ

入れ替えは強制です。脱落していても脱落のまま入れ替えは行います。
入れ替えたカードがコール済みのランクだったらすぐに表してカードに従います。コール前のランクだったらコールされた時に表にします。

♣J 上級悪魔

●魔力吸収　だつらく

このカードが脱落した時点で🐲が2枚以上あれば勝利点を支払って復活できます。その際に🐲は全て脱落します。
復活したことによる勝利点ももらえます。ただし、先に勝利点を3点を支払えなければ復活できません。

♦J 傭兵団長

●団員募集　すぐに

全員手札が1枚増えます。捨て札が人数分ないときは失敗となり何も起こりません。

♠Q 🐲🐲 大魔女

●呪いの大釜　すぐに

この能力が行われた時点で脱落しているカードの数の勝利点をもらいます。誰が脱落させたかは関係ありません。

♣K 宰相

●名采配　のこったら

「王」もこの能力の対象となりますが、そのままでは勝利点をもらえません。

♥K 王

●余が一番なのは当然である　つづく

このカードは、他のカードの影響でも勝利点をもらえません。
「王国の祝祭」の効果でのみ勝利点がもらえます。

■「道化師(それなし)」が「それなし！」したとき

「それなし!」されることで「☀Q貴族(侯爵)」の「大権力」や「♣K宰相」の「名采配」で勝利点がもらえる様になります。

♣A 聖騎士🐲

●エリートの苦悩　すぐに

■「道化師(それなし)」が「それなし！」したとき

「聖騎士」は他にAがいても脱落しません。

♥A 🐲 勇者

●ドラゴンスレイヤー　すぐに　●英雄　すぐに

🐲がなく「龍」が出ていた場合、「勇者」は脱落はしますが「龍」も脱落させます。

■「道化師(それなし)」が「それなし！」したとき

「勇者」は「龍」も🐲も脱落させられませんが、「勇者」も脱落しません。

♠A 🐲 魔王

●魔王討伐　だつらく

■「道化師(それなし)」が「それなし！」したとき

「魔王」を脱落させたとしても勝利点をもらえなくなります。

JOKERの使い方

JOKERには、3種類の使い方があります。
JOKERには、ランクがなくコールされません。使うタイミングは他のカードの能力によって考える必要があります。
1つ目の使い方は、勝利点のコピーや無効にしたいカードがコールされて表にした直後に表向きにする、普通の使い方です。
2つ目の使い方は、他のカードからの攻撃で表されたり、脱落させられたりしたカードの能力を無効したり、
勝利点のコピーをしたい時に使えます。つまり、攻撃を受けたカードの能力を無効にしたり、勝利点のコピーしたりできます。
3つ目は、防御としての使い方です。JOKERに攻撃してきたカードに対してコピーしたり無効にしたりできます。
使い方が難しいと感じたらJOKERを抜いて遊んでもいいでしょう。

JOKERには、ランクがありません。JOKERだけが残って勝利となる場合、**のこったら**の能力を使ってから脱落となります。

JOKER　道化師(それなし)

●それなし！　すぐに

無効にしたいカードが出された後にすぐに表向きにします。対象となったカードは全ての能力が使えなくなります。
脱落や入れ替え等をさせられようとするときに表向きにすることでその能力を無効にして防御することができます。
能力を無効にされたカードが脱落して復活した場合、能力が使える様になりますが**のこったら**と**だつらく**だけです。

JOKER　道化師(わたしも)

●わたしも♪　のこったら

直前に出されたカードがこのラウンドでもらう勝利点と同じだけ勝利点をもらえます。
ただし、このカードが脱落してしまうと「わたしも♪」は効果を失ってしまいます。
この能力を防御として使うことができますが、脱落してしまう場合には意味がありません。

「月と太陽(🌙☀のスート)」「騎士(「C」のランク)」のカードの説明

以下のカードは追加ルールのカードです。慣れてきてから使ってください。
これらのカードを抜けば普通のトランプとしても使えます。

☀2 占い師(妹)

●カード占い　えらぶ

カードを1枚指定し、そのカードのランクを予想します。外れた場合、そのカードは表にはしません。
当てた場合、そのカードを表ににしてランクを飛ばしてこのカードの次にそのカードを行います。
裏向きのカードがなければ失敗となり何も起こりません。

■「道化師(それなし)」が表にされたとき(強制的に防御として使わせます)

「カード占い」が「それなし!」の効果で無効になりますが「それなし!」が使われたので「道化師(それなし)」は表のままです。
「占い師(妹)」は勝利点をもらえなくなります。

🌙3 商人

●儲け話　すぐに

勝利点を持っていない人からはもらいません。勝利点はマイナスにはなりません。

●返済　だつらく

「儲け話」で勝利点をもらった人に返します。勝利点を持っていなかった人からはもらっていないのでその人には返しません。
勝利点を奪われるなどして返すのに足りなくなった場合、誰にも返さなくてもかまいません。

☀3 商人

●取り立て　のこったら

「投資」で勝利点を支払っていなければこの能力で勝利点をもらうことはできません。

🌙5 守護者

●守護　つづく

☀8 傭兵

●用心棒　つづく

次に脱落させられる人を脱落させません。複数の人が同時に脱落する場合はその内一人を選んで守ります。
この能力は「諦め」や「自爆」の様な自ら脱落する場合にも有効です(相手は困ることになります)。
このカードと同時に脱落するカードも守ことができます。誰か一人を守ったら、以降はこの能力は使えません。
脱落させることで勝利点がもらえる「占い」や「暗殺」などは脱落から守られた時、勝利点をもらえません。
「用心棒」で守られる人が勝利点を持っていなかった時、その人は脱落から守られますが、その場合、「傭兵」は勝利点をもらえません。

■「道化師(それなし)」が「それなし！」したとき

この能力を無効にするには守られるときではなく、このカードが表になったときです。

■プレイの例

「🌙5守護者」が出されている状態で「♥10騎士」が「♥7下級悪魔」を「退治」しました。
「下級悪魔」は「守護」によって脱落から守られます。「守護者」は「守護」できたので勝利点をもらえます。
「騎士」は「退治」が失敗したので勝利点はもらえません。
「下級悪魔」は脱落させられそうになったので「爆発」が発動します。
カードを引いた結果によっては勝利点がもらえ、「騎士」は脱落します。
すると今度は「騎士」の「気力を振り絞って」が発動します。
これにより「騎士」はだれか一人を脱落させることができ、反撃として「下級悪魔」しても構いません。
すると「下級悪魔」も脱落してしまいます。
すでに「守護」が発動しているので結果としては「下級悪魔」も「騎士」も脱落してしまいます。

☀5 下級悪魔

●もらっちゃおっと (^_^♥　のこったら

一番たくさん勝利点を持っている人が二人以上いる場合はそれぞれからもらいます。
このカードを出した人が一番たくさん持っている場合は失敗となり何も起こりません。
「変身♪」を使った場合、違うカードになっているのでこの能力は使えません。

🌙6 魔剣

●魔剣を持つ者　えらぶ

●魔剣伝説の始まり　のこったら

誰か一人を選んで「魔剣士」に変えます。変えられた人はそのカードの能力は使えず、強さもそのままです。
変えた時点でまだ表になっていない場合はそのカードがコールされるまで裏のままです。
「魔剣」が脱落した場合、その時点で変えられた人は元に戻ります。まだ表になっていなければ
普通に能力を使えますが、すでに表になっていた場合は、のこったらとだつらくの能力だけしか使えません。
変えたカードが「A」か「S」だった場合、そのカードが表になった時点で魔剣は脱落します。

🌙7 幽霊

●すでに死んでます・・・　すぐに

●黄泉がえり　のこったら

■「道化師(それなし)」が「それなし！」したとき

「すでに死んでます・・・」での脱落はしません・・・。
脱落はしませんが能力が無効にされているので「黄泉がえり」での勝利点はもらえません。
一度脱落すれば「それなし!」の効果がなくなるので、その後に復活すれば「黄泉がえり」で勝利点をもらえます。

8 下級悪魔

●いないはずなのに・・・　のこったら

■「道化師(それなし)」が「それなし！」したとき

「いないはずなのに・・・」も無効なので残っても勝利点を支払いません。

ただし、このカードが勝利したときの勝利点の支払いは無効にはなりません。

9 中級悪魔

●壊れた心　だつらく

脱落するごとに勝利点をもらえます。一度脱落して、復活した後でまた脱落した場合も勝利点をもらえます。

J 貴族令嬢

●舞踏会　すぐに　　●社交術　えらぶ

手札がない場合、失敗となり何も起こりません。渡されたカードの入れ替えは貴族令嬢しかできません。

「舞踏会」が失敗した時と捨て札がなければ「社交術」は失敗となり入れ替えはできません。

J 魔法戦士

●魔法攻撃　すぐに　　●高速詠唱　つづく

まず、「魔法攻撃」がすぐに行われます。対象となるがいれば1枚を脱落させることができます。

さらにもう1枚対象となるカードがあれば「高速詠唱」で脱落させることができます。なければ1枚分だけ効果が続きます。

つまり、最大で2枚脱落させることができます。

K 徴税官

●徴税　すぐに

一番たくさん勝利点を持っている人が二人以上いる場合は、それぞれ勝利点を支払います。

このカードを出した人が一番たくさん持っている場合も支払わなければなりません。

K 貴族(侯爵)

●大権力　のこったら

「王」もこの能力の対象となりますが、そのままでは勝利点をもらえません。

A 魔皇女

●死の波動　すぐに

この能力に使うことで一人だけ残ることが勝利点をもらう条件です。使う前から一人であったり、この能力の後に復活したり、

この能力の後の能力で脱落して結果的に一人だけになった場合は、勝利点をもらえません。

「♣5情報屋」の「暴露」や「2占い師(妹)」の「カード占い」によって先に能力を使わされたりなどして

裏向きのカードが残っていた場合も、まだランクがわからないのでこの能力の対象にはならず、勝利点はもらえません。

A 龍

●龍を狩りし者　だつらく

■「道化師(それなし)」が「それなし！」したとき

「龍」を脱落させたとしても勝利点をもらえなくなります。

☽C 博士

●悪魔研究 のこったら

のカードが脱落せずに2枚以上残っていることが条件です。

♣C 上級騎士

●忠実なる臣下 のこったら

「王」と「女王」が両方あったとしても倍の勝利点がもらえるわけではありません。

♦C 大商人

●良品の品揃え のこったら

「大商人」自身も「J」以上です。「大商人」も含めて「J」以上のカードが3枚以上残っていることが条件です。

♥C 呪医

●魔法による治療 えらぶ

複数の人が復活を希望した場合、一人しか復活させられないので、その中から選びます。

●薬草調達 すぐに

引いたカードは種類を見るだけで、そのカードの能力やランクは関係ありません。

「♥3 占い師」の様な と 両方の種類を持つものを引いたとしても倍の勝利点がもらえるわけではありません。

♠C 魔皇子

●魔王の後継者 のこったら

強さが「♠A」となるだけで「魔王」の能力が使えるわけではありません。

「魔王」が脱落したあとで復活したとしても「魔皇子」の強さは「♠A」のままです。

この際、勝利するのは「リードマーカー」を持っている方、どちらも持っていなければ「魔皇子」の勝利になります。

☀C 徴税官

●徴税 すぐに

一番たくさん勝利点を持っている人は勝利点を支払います。支払われた勝利点はだれのものでもありません。

一番たくさん持っている人が複数いる場合、それぞれが支払います。

一番たくさん持っている人が2点以下の場合、あるだけ支払います。マイナスにはなりません。

以下のカードは強力です！　ゲームを始める前に使うかどうか決めてください。

「1 天使」と「S 大魔王」のカードは能力は、どちらも全てのカードを脱落させます。
その一方で勝利点は基本的にはもらえません。ゲームを始める前に使うかどうか決めてください。

1 天使

●平かなれ　すぐに

このカードは「2」よりも弱いので一番最初にこのカードの能力を行います。
その結果、全てのカードが脱落し、誰も勝利しません。だつらくの能力も使えなくなります。

■「道化師(それなし)」が「それなし！」したとき

「それなし!」は有効です。「それなし!」が使われた場合、「平かなれ」は無効になり、
誰も脱落せず、このラウンドの以降は普通に行われます。

S 大魔王

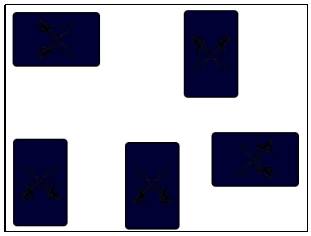
●真の魔王　すぐに　　●効かぬわっ！！　だつらく

他の全てのカードが脱落します(だつらくの能力は使えます)。勝利点を支払わなければ「大魔王」も脱落します。
全てのカードが脱落した場合、誰も勝利しません。このカードは他のカードからは脱落させられません。
脱落させることで勝利点がもらえる「占い」や「暗殺」などは脱落しないので勝利点をもらえません。
このカードが他のカードによって脱落の対象(脱落はしませんが)になったり、表にさせられた時、その時点で「真の魔王」が発動します。

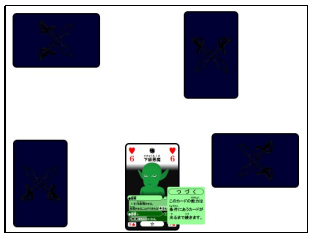
■「道化師(それなし)」が「それなし！」したとき

「それなし!」は有効です。「真の魔王」も「効かぬわっ!!」も無効になります。
「大魔王」が残った場合、「大魔王」の強さは「A」よりも強く最強です。
「効かぬわっ!!」が無効になることで「大魔王」も脱落するようになります。
ただし、「大魔王」も「魔王」なので「退治」では脱落させられません。
「占い」や「暗殺」などの脱落させるカードで表にしたときに「それなし!」にされた場合、「大魔王」は脱落します。
「カード占い」や「暴露」などで早くに表にされた上で「それなし!」にされた場合、
「大魔王」はすぐには脱落しませんが、「呪い」や「英雄」などで脱落させられる様になります。

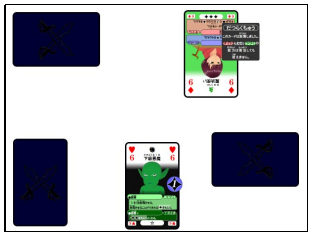
あそび方の例① 1ラウンドの流れ

1. 

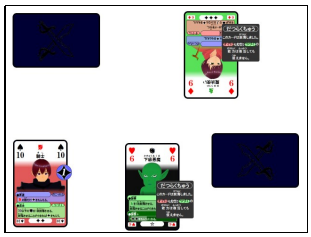
まず全員が手札から1枚選んで裏向きにカードを出します。
全員が出し終わったら「2、3、4、・・・」とランクをコールしていきます。

2. 

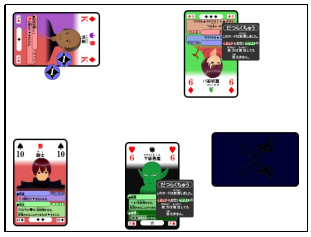
「6」のコールで最初のカードが表にされました。
このカードには**つづく**の能力があるので対象となるカードが
出るまで状態マーカーを**つづく**の面にして置いておきます。

3. 

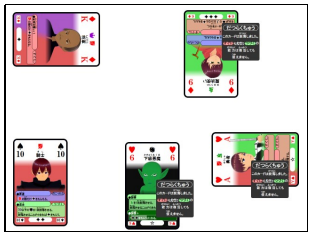
「9」のコールで次のカードが表にされましたが、「♥6」のカードの
つづくの効果によって「♦9」のカードは脱落になってしまいました。
そのことによって「♥6」のカードは能力によって勝利点をもらっています。
「♦9」のカードは脱落してしまったので能力が使えませんでした。

4. 

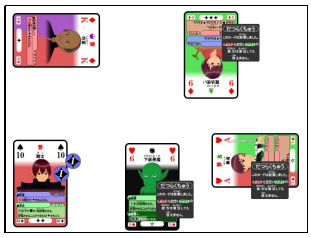
「10」のコールで3枚目のカードが表にされました。
このカードにも**つづく**の能力がありますが、「♥6」のカードが
この能力の対象となるカードなのですぐに行われます。
「♥6」のカードが脱落し「♠10」のカードは勝利点をもらいます。

5. 

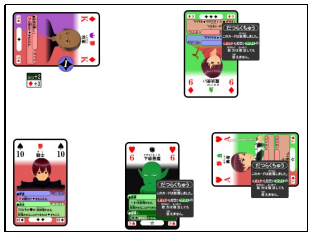
「K」のコールで4枚目のカードが表にされました。
このカードの能力は**すぐに**で🔥の数だけ勝利点がもらえます。
「♦K」のカードも含めて2枚なので2点もらいます。
裏向きのカードは何か分からないので数えません。

6. 

もう1枚しか残っていないので最後に残ったカードを表にします。
「♥6」のカードは🔥ですが脱落しています。脱落していない🔥はいないので
この「♥A」のカードは、なんと自身の能力によって脱落してしまいます。

7. 

全てのカードが表になり、脱落の判定も**のこったら**と**しょうり**以外の
能力の処理も行ったので、**のこったら**の能力の効果を行います。
「♠10」のカードは🔥の数だけ勝利点がもらえます。
「♥A」のカードは🔥が含まれますが、脱落しているので数えません。

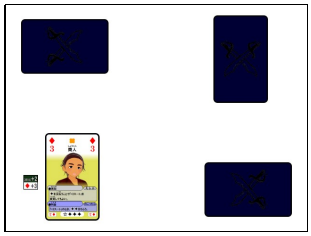
8. 

残ったカードで一番強いのは「♦K」のカードになります。**しょうり**の
能力はないのでカードの下部に書かれた数だけ勝利点をもらいます。
勝利した人はリードマーカーを受け取ります。♦で勝利したので
♦の面を上にします(次のラウンドの「+3スート」は♦です)。

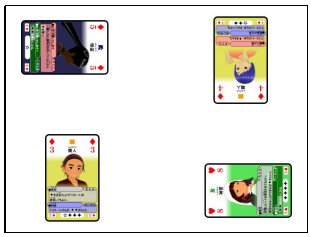
9. リードマーカーを持っていたり、リードマーカーが示す「+3スート」のスートの時、カードの強さが
少し変わります。**+のとき**の能力を持つカードはその時に勝利点が多くもらえるなど特典があります。

あそび方の例② リードマーカーと「+3スート」

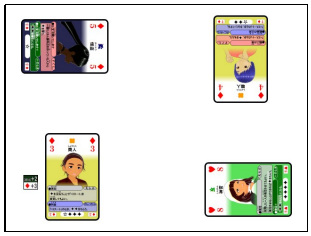
リードマーカーと「+3スート」の説明をします。すでに各カードの能力の処理は行った後であるとします。

1. 

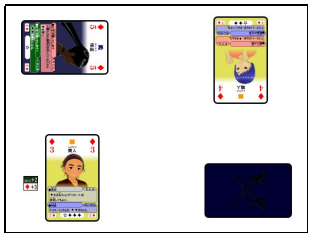
リードマーカーを持っているのは「♦ 3 」を出したプレイヤーです。
「+3スート」は♦です。この状態の時、このカードは、
リードマーカーの効果でランクの数字に+2され、
さらに「+3スート」の効果で+3され、「 8 」の強さになります。

2. 

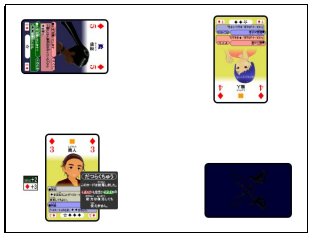
このラウンドで残ったカードは「♦ 3 」「♦ 4 」「♦ 5 」「♥ 8 」だとします。
リードマーカーが関係なければ勝利するのは「♥ 8 」のカードになります。

3. 

1.の状態の時、♦が「+3スート」なので「♦ 4 」「♦ 5 」はそれぞれ
「 7 」「 8 」の強さになりますが、「♦ 4 」の能力により「+3スート」の時、
+1されるので全てのカードが「 8 」の強さになります。
普通であれば♦より♥の方が強いのですが、同じ強さの時は
「+3スート」である♦の方が強くなります。

4. 

同じスートで強さが並んだ場合、リードマーカーを持っている人が勝利します。
この場合は「♦ 3 」のカードが勝利します。

5. 

リードマーカーを持っている人が脱落していたり、勝利に関わっていない場合、
元のランクが低い方が勝利します。この場合は「♦ 4 」のカードが勝利します。

6. リードマーカーを持っていも、あるいは、「+3スート」であっても J(ジャック) ・ C(ナイト) ・ Q(クイーン) ・ K(キング) ・ A(エース) ・ S(スペシャル) は
数字ではないので足されません。
10以下のカードはいくつ足しても J(ジャック) 以上のカードには勝てませんし、
J(ジャック) ・ C(ナイト) ・ Q(クイーン) ・ K(キング) ・ A(エース) も上のランクのカードには勝てません。
J(ジャック)以上のカードも「+3スート」の時、同じランクの中では強いカードになります。

カードリスト

基本ルールのカード
追加ルール「月と太陽」のカード
追加ルール「騎士」のカード

基本的なカードの強さは表の上にあるほど強くなります。同じランクでは表の左にあるほど強くなります。
ただし「＋3スート」や「リードマーカー」の効果で強さが変わることがあります。
JOKERには、ランクがなく、最弱になります。
JOKERの2枚の強さは同じです。

	☀	♠	♥	♦	♣	🌙
スペシャル S						大魔王
エース A	龍	魔王	勇者	魔剣士	聖騎士	魔皇女
キング K	上級悪魔	女王	王	将軍	宰相	上級悪魔
クイーン Q	貴族(侯爵)	大魔女	大神官	上級悪魔	大魔道師	大精霊
ナイト C	徴税官	魔皇子	呪医	大商人	上級騎士	博士
ジャック J	魔法戦士	上級騎士	貴族(子爵)	傭兵団長	上級悪魔	貴族令嬢
10	司祭	騎士	騎士	親分	騎士	騎士
9	中級悪魔	中級悪魔	妖術師	魔法使い	魔女	精霊使い
8	傭兵	暗殺者	神官	大泥棒	死霊使い	下級悪魔
7	探索者	密偵	下級悪魔	下級悪魔	兵士(憲兵)	幽霊
6	闘士	革命志士	下級悪魔	兵士	下級悪魔	魔剣
5	下級悪魔	兵士	変装師	怪盗	情報屋	守護者
4	祖霊神官	村長	商人	職人	兵士(偵察兵)	闇商人
3	商人	幻惑師	占い師(姉)	商人	職人	商人
2	占い師(妹)	農民	農民(村娘)	農民	農民(大ぼら吹き)	山賊
1	天使	JOKER		道化師(わたしも)	道化師(それなし)	