

# KINGS TRICKTAKERS

Game design: Hiroken  
Character illustration: Nina  
Product design: Taichi Ito (MOLT inc.)  
Translation: Fumi, Ryan Campbell  
Proofreading of rulebook: Deztec  
Video: Bodgekazoku, Himitsuri, Ryan Campbell, Taylor Reiner  
Special Thanks: Harigaya Munetoshi, Lee Gianou, Pora





■内容物



白キング 1枚 白クイーン 1枚 白ジャック 1枚

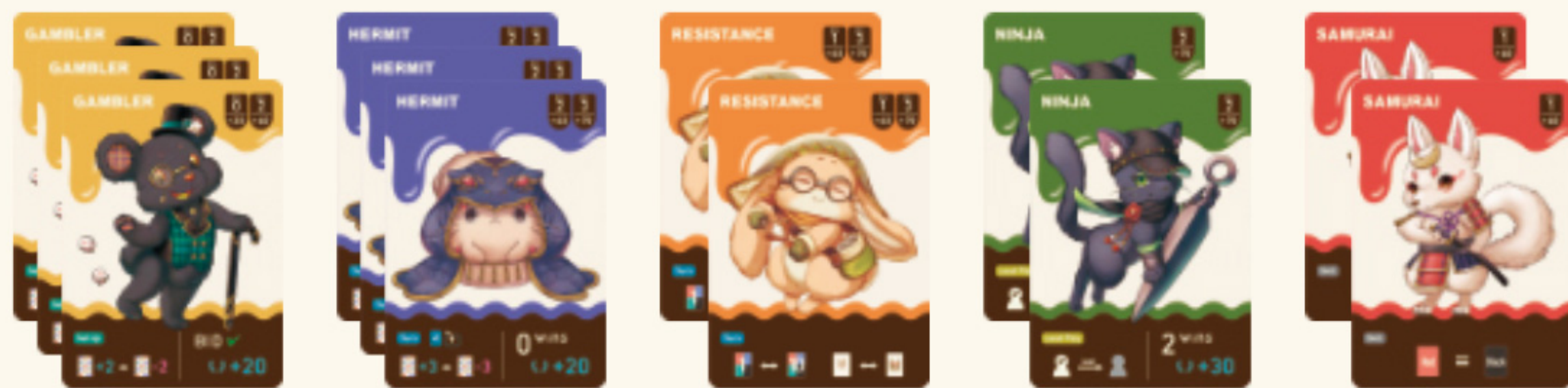


赤キング 1枚 赤クイーン 1枚 赤ジャック 1枚 青キング 1枚 青クイーン 1枚 青ジャック 1枚

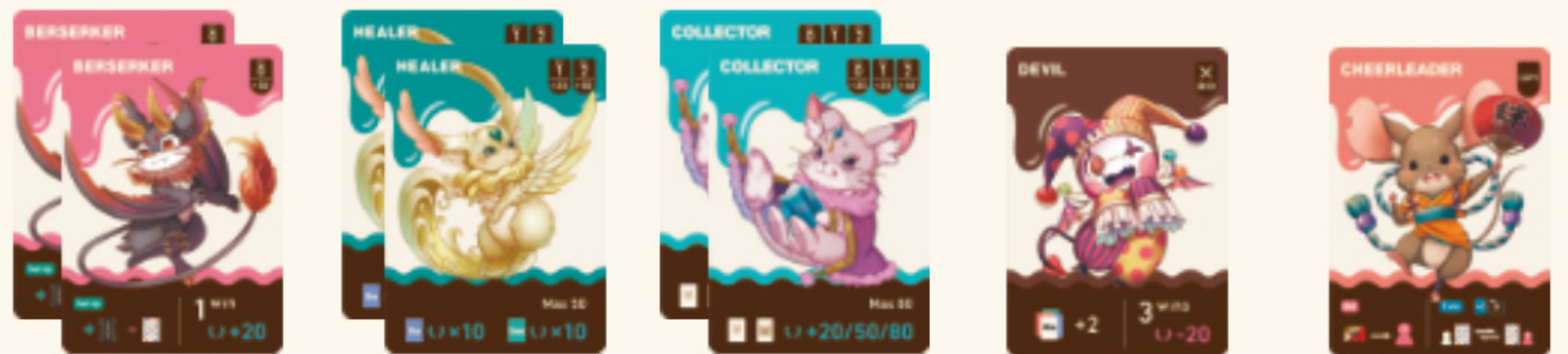


緑キング 1枚 緑クイーン 1枚 緑ジャック 1枚 黒キング 1枚 黒クイーン 1枚 黒ジャック 1枚

KQJ カード 15枚



ギャンブラー 3枚 ハーミット 3枚 レジスタンス 2枚 忍者 2枚 サムライ 2枚



バーサーカー 2枚 ヒーラー 2枚 コレクター 2枚 デビル 1枚 チアリーダー 1枚

キャラカード 20枚



【裏】コピーカード  
バーサーカー 黒10カード 2枚 チアリーダー 絆カード 1枚 スタートプレイヤーカード 1枚 デビル契約カード 1枚



数字カード 赤 10枚 数字カード 青 10枚 白旗カード 2枚



数字カード 緑 10枚 数字カード 黒 10枚 レアカード 2枚

プレイングカード 44枚



※コンパクト版には入っておりません

クッキー勝利点 40個



追加 プレイングカード JQK 15枚 ジョーカー 2枚



緑の王国でトリックテイキングゲームを楽しんでいたキングたち

- ふふん、やはり私が真の王なのだ!
- 真の勝負はここからじゃ!
- 真のクッキー、おいしい～ たのしい～
- そろそろ、真の紅茶の時間にしないかい?
- 真の...zzZZ
- 真のトリックテイカーは誰だろうね?
- ● ● ● ● !!!!!!



こうしてキングたちはトリックテイカーとしての名声を競い始めたのでした。

あなたはキングたちと契約を結び、共にトリックテイカーとしての名声を競っています。特殊能力を持ったトリックテイカーたちとパーティを組んで、華麗なプレイを披露してください!

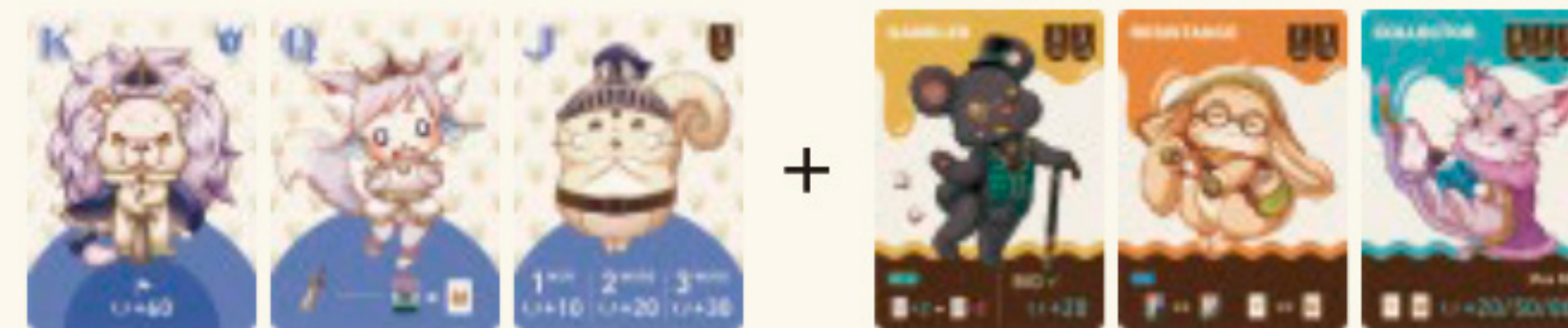


■5枚の手札と5回のトリック

各プレイヤーには5枚のプレイングカードが配られます(手札)。全員が時計回りにプレイングカードを1枚ずつ場に出していき、勝負を行います。この勝負のことを「トリック」と呼びます(p5,6)。5枚の手札がなくなるまで5回のトリックを行います。5回のトリックの結果によって、勝利点を獲得します。

■パーティ編成

5回のトリックを行う前に各プレイヤーはパーティを編成します。パーティとは、キングとクイーンとジャックに3キャラを加えたメンバーのことです。

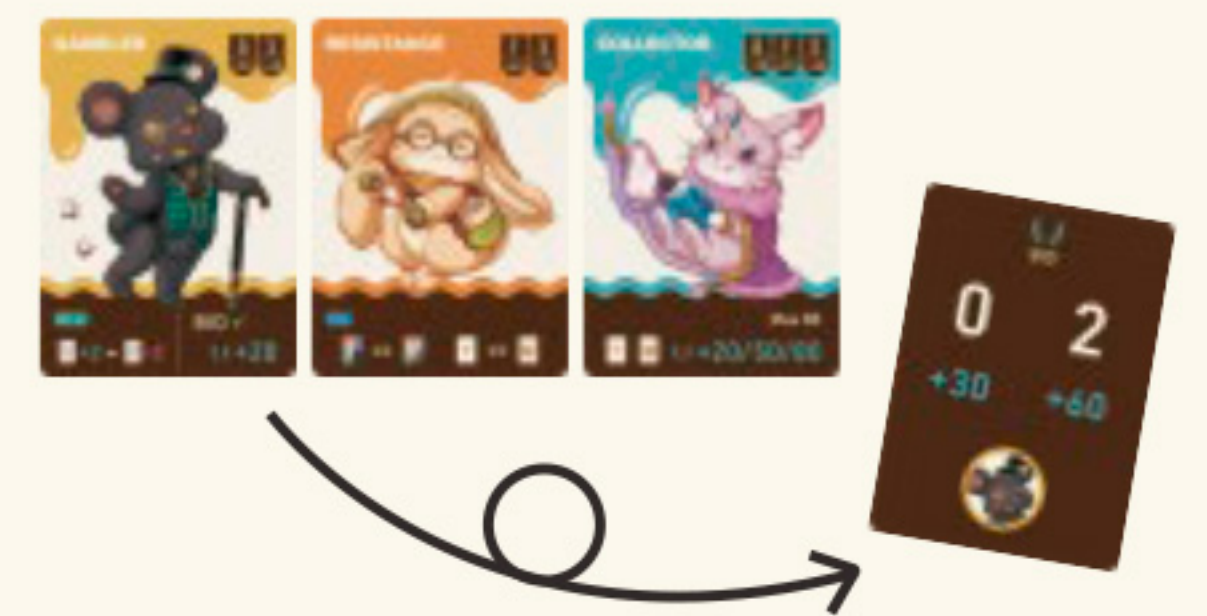


- キングは、トリックで最強カードとして使用できます(p9,10)。
- クイーンは、自分のターン時に特殊能力が1回だけ使用できます(p11,12)。
- ジャックは、トリックの勝利数に応じて、勝利点を獲得できます(p13,14)。

キャラクターは10人います。それぞれが特殊能力を持っています(p31～)。各プレイヤーはパーティに3キャラを加えますが、2キャラを表で使用して特殊能力を発動させます。残りの1キャラを裏で使用してBID(ビッド)します。

■BID(ビッド)

BIDとは、自分が何回トリックに勝利するのかを予想することです(p7)。5回のトリック終了後に、BIDが成功していると、勝利点を獲得できます。



■3ラウンド

カード配布→パーティ編成→BID→トリック→勝利点の獲得。これを1ラウンドとして、全3ラウンド行います。最も得点が多いプレイヤーがゲームに勝利します。



- 1 カードの配布 2 パーティ編成 3 BID 4 5回のトリック 5 勝利点の獲得

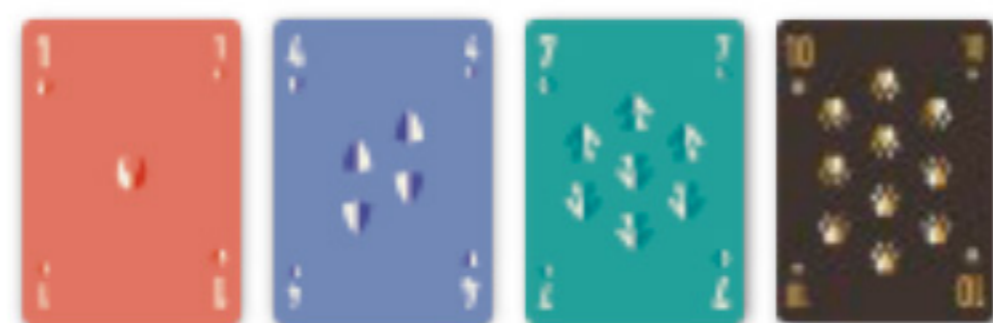


# ■トリック

トリックとは、全員がカードを1枚ずつ時計回りに出して勝負することです。最も強いカードを出したプレイヤーが、トリックに勝利します。トリックにはプレイングカードを使用します。プレイングカードには、数字カード、レアカード、白旗カードがあります。

## ●数字カード

1から10までの数字が書かれた4色のカードです。



### カードの強さ

同じ色の場合、数字が大きいほど強くなります(10が強い)。

**黒**

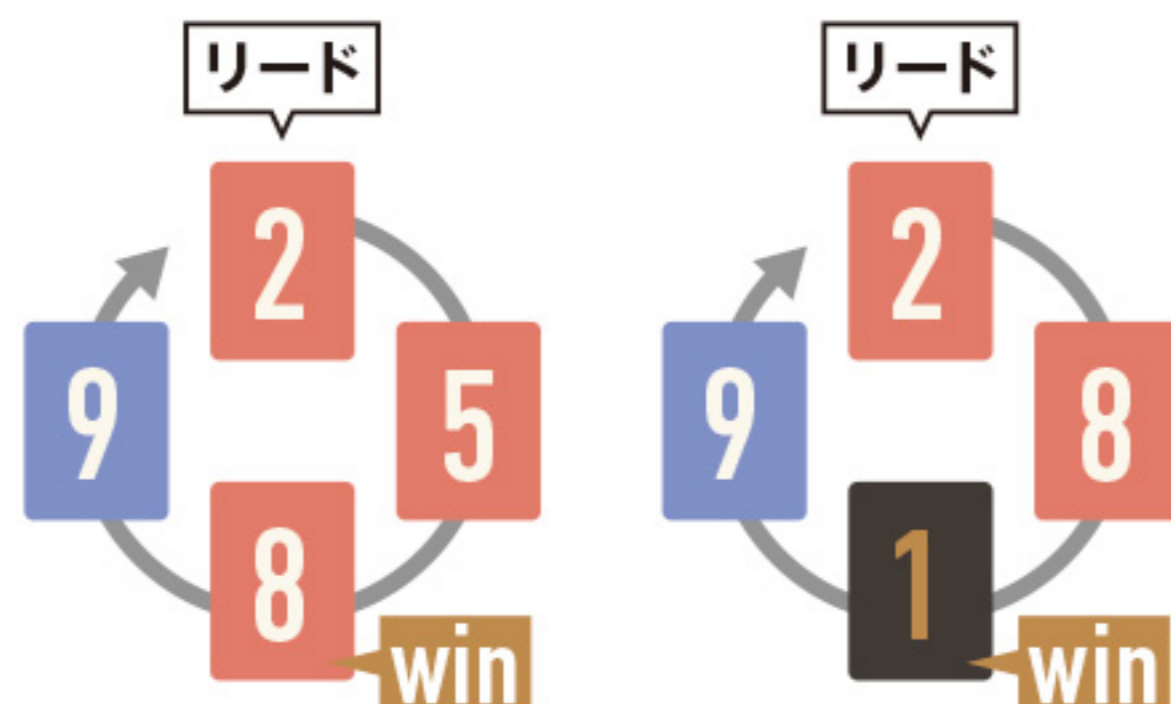
黒は3色より強い(切り札)

**赤**

**青**

**緑**

3色は同じ強さですが、各トリックで最初に出された色(リード)がそのトリックでは3色の中で最も強いカードになります。



例: 赤2(リード)、赤5、赤8、青9の順で出された場合、赤8が勝ちます。【強い順】赤8>赤5>赤2>青9

例: 赤2(リード)、赤8、黒1、青9の順で出された場合、黒1が勝ちます。【強い順】黒1>赤8>赤2>青9

### マストフォロー

カードの出し方にはマストフォロー(種類縛り)のルールがあります。

各トリックの最初に出されたカード(リード)と同じ色のカードが手札にあるならば、同じ色のカードを出さなければなりません。リードと同じ色のカードを2枚以上持っている場合は、どちらのカードを出してもかまいません。1枚も持っていない場合は、どのカードを出してもかまいません。



赤2、赤7のどちらかしか出せません



どのカードを出してもかまいません  
青や緑なら負け、黒なら勝ち

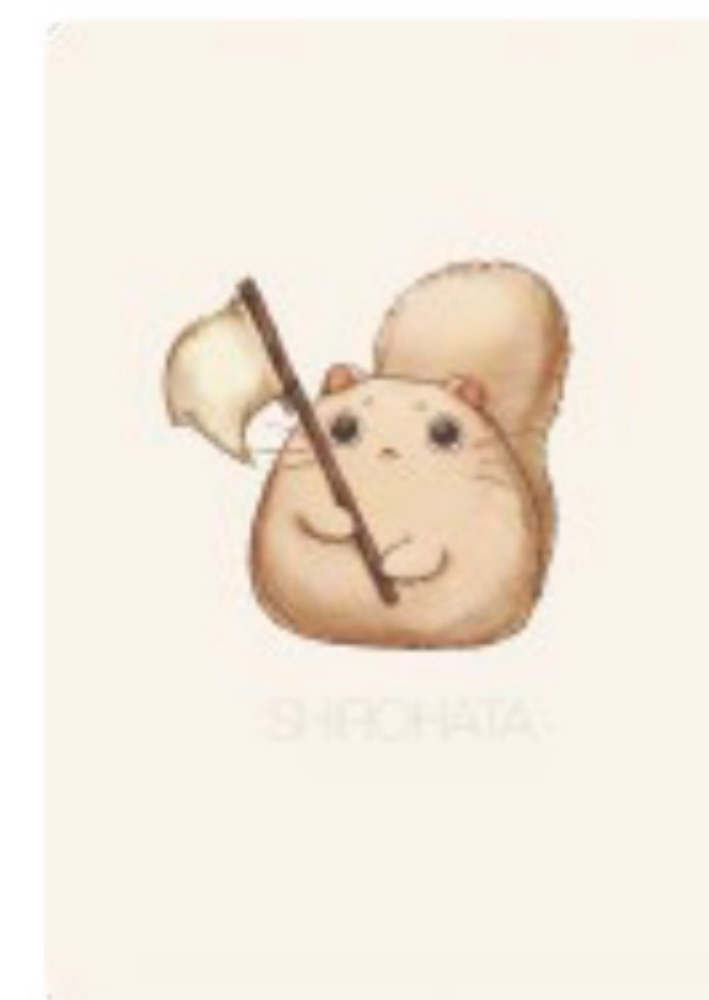
## ●レアカード

数字カードよりも強いカードです。トリックに勝ちたい時に出すカードです。同じトリックでレアカードが2枚出された場合は先に出したプレイヤーが勝ちます。



## ●白旗カード

数字カードよりも弱いカードです。トリックに負けたい時に出すカードです。かわいく白旗をあげていますので、いじめないでください。



### レアと白旗カードの出し方

マストフォローのルールを無視して、好きな時に出すことができます。



赤2、レア、白旗のカードが出せます

各トリックの最初に出されたカードがレアや白旗カードの場合は、次のプレイヤーはどのカードを出してもかまいません。次のプレイヤーが数字カードを出したならば、それ以降はマストフォローのルールに従わなければなりません。



## ■ BID(ビッド)

### ■ BID(ビッド)とは

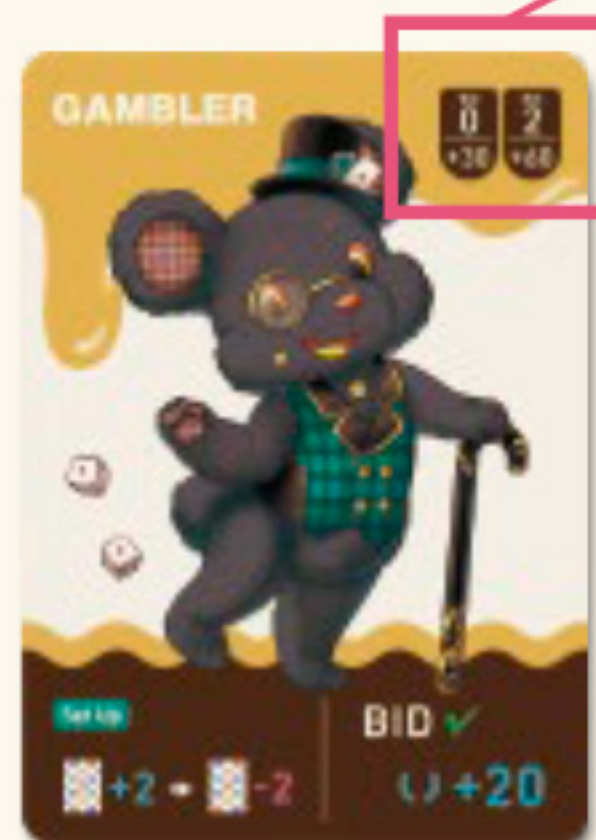
自分が何回トリックに勝利するのかを予想することです。

5回のトリック終了後に、BIDが成功していると、勝利点を獲得できます。

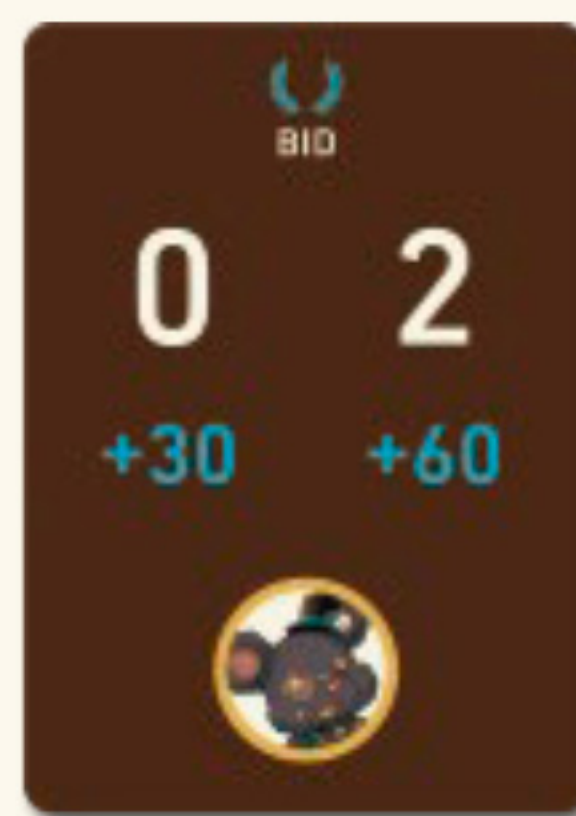
各プレイヤーはパーティに3キャラを加えますが、  
2キャラを表で使用して特殊能力を発動させます。  
残りの1キャラを裏で使用してBIDします。

### ■ BIDの例

表にもBID(裏)の情報が記されている。



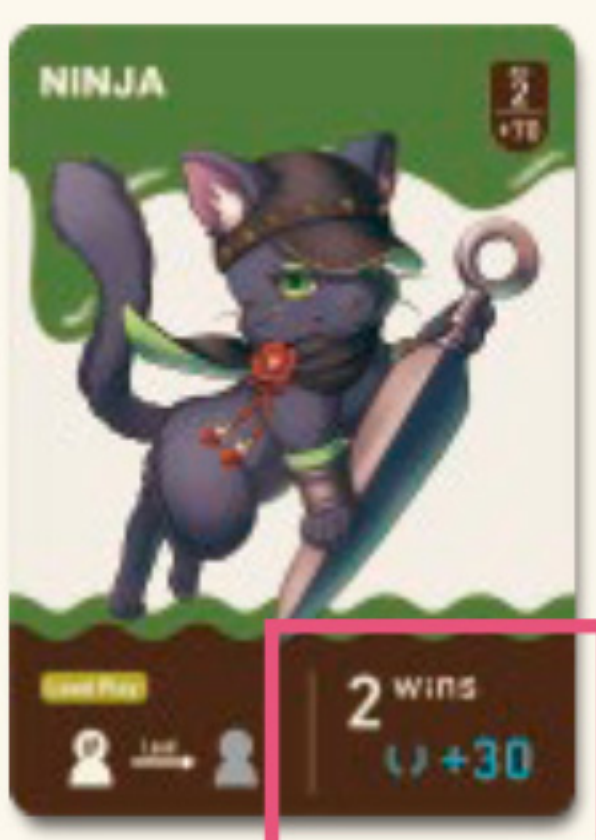
表



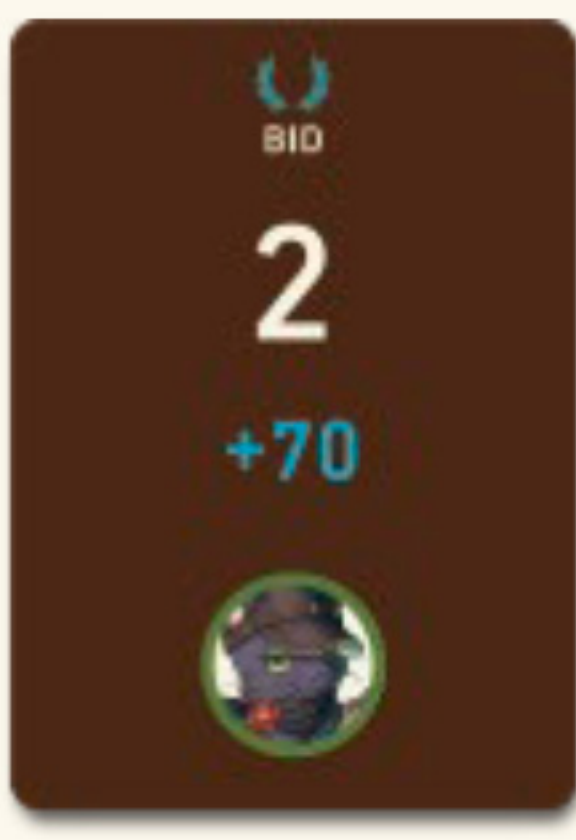
裏

ギャンブラーを  
BID(裏)に使用すると

5回のトリックを行った後  
0勝(wins)ならば、30点を獲得する  
2勝(wins)ならば、60点を獲得する



表



裏

忍者を  
BID(裏)に使用すると

5回のトリックを行った後  
2勝(wins)ならば、70点を獲得する

忍者は表で使用しても、  
2勝(wins)ならば、30点を獲得する。  
ただし、これはBIDではない。  
ギャンブラーの表の効果は、BIDが成功すると20点を獲得するが  
忍者の表の2勝30点はBIDではないため対象外となる。

## ■ 手元

### ■ 手元

キングやキャラカードなどを配置する場所を手元と呼びます。

※手札ではないことに注意してください。



### ■ トリックでとったカード

トリックに勝利したプレイヤーは、  
場に出ているプレイングカードを  
ひとまとめにして、裏向きで配置します。



4勝(wins)した時の例



## ■キング

### ■キングのプレイ(表面)

- 各プレイヤーはキングカード1枚が手元にあります(手札ではない)。
- キングはレアよりも強い最強カードです。
- トリックで2枚以上のキングカードがプレイされた場合は、**後でプレイされたキングがトリックに勝利します。**



- キングをプレイするためには、キングと同じ色のカードを手札に持っている必要があります。例えば、赤(青緑黒)のキングをプレイするためには、まず、手札から赤(青緑黒)のカードを出し、その上に赤のキングをのせます。  
※白のキングをプレイする場合は白旗かレアの上に出す必要があります。



- キングを使用したら、トリックでとったカードとは別にして、キングカードを裏返して手元に置いておきます。(他のプレイヤーのキングをトリックでとった場合は、キングの持ち主に戻します)。
- キングはゲーム中に1度しか使用することができません。つまり、裏返しにした(使用した)キングを再び表に戻す方法はありません。
- キングを使用しなかった場合、**ラウンド3の勝利点獲得時のみ**得点が入ります。白のキングは60点、赤のキングは50点、青のキングは40点、緑のキングは30点、黒のキングは20点です。

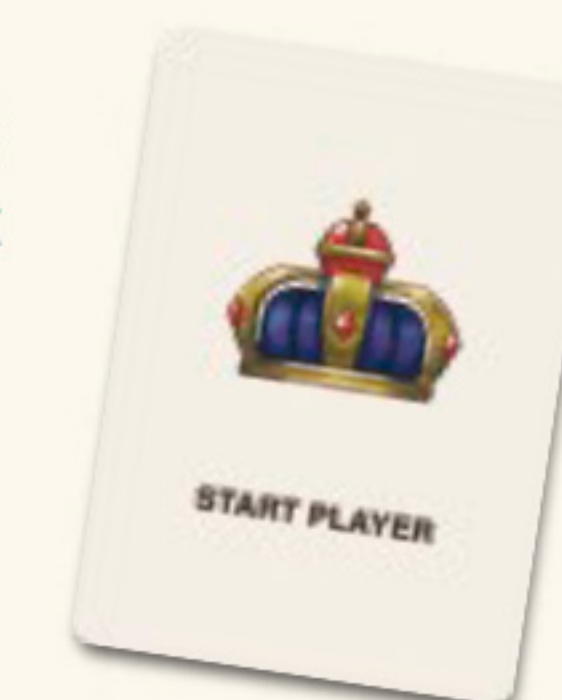
### ■使用したキングの効果(裏面)

- 5トリック終了後の勝利点獲得時にキングが裏面だった場合、そのラウンドのトリックでとったカードが得点の対象になります。例えば、赤のキングの場合はトリックでとった赤のカード1枚ごとに10点を獲得できます。白のキングの場合は白旗やレアをとるごとに獲得できる得点が20点/50点/80点/150点とアップします。
- キングの裏面の効果は持続効果です。例えば、ラウンド1でキングを裏面にした場合、キングの裏面の効果はラウンド2やラウンド3の勝利点獲得時にも発動します。



### ■キングナンバー

- キングカードの右上には数字が書かれています。この数字をキングナンバーと呼びます。この数字は裏返すと大きくなります。キングナンバーには3つの使い道があります。
- (1) **パーティ編成時(オープンドラフト)(P18,20)は、キングナンバーの小さいプレイヤーから順番にキャラカードを獲得します。**
- (2) **キングナンバーが最も小さいプレイヤーは1トリック目のリードプレイヤーになります。リードプレイヤーとはトリックで最初にカードを出すプレイヤーのことを言います。1トリック目のリードプレイヤーはスタートプレイヤーカードを受けとります。**
- (3) **3ラウンド終了後、最も多くの得点を獲得したプレイヤーがゲームに勝利しますが、同点の場合は、キングナンバーが小さいプレイヤーがゲームに勝利します。**





## ■クイーン

### ■クイーンの効果

- クイーンはラウンド中に1回のみ、自分のターン時に使用できます。
- クイーンを使用したら、カードを裏向きにします。
- 次のラウンドのセットアップ時に、勝利点を支払うことで、クイーンを表に戻すことができます。再びクイーンを使用することができます。

### ■白クイーン

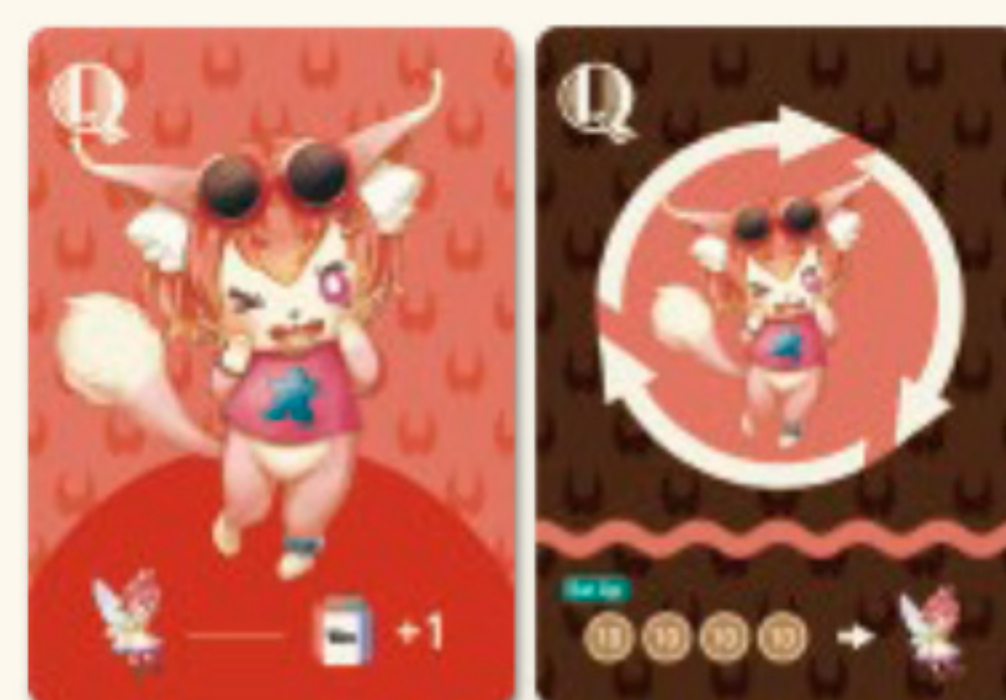


プレイしたカードの強さをレアに変更する  
まず手札から通常どおりカード1枚をプレイ  
します (マストフォローのルールを守ります)。  
プレイしたカードの上に白クイーンをのせて、  
効果を発動します。トリック終了後、裏向きに  
して自分の手元に置きます。

- 【白キング】白クイーンの上に、白キングをのせることができる
- 【レジスタンス】白クイーンのレアを白旗の強さに変更できる
- 【コレクターや白キング(裏)】レアとしてカウントされない
- 【回復コスト】30点



### ■赤クイーン



トリック勝利数が1増える  
赤クイーンの効果は、自分のターン時に使用す  
ることで発動します。赤クイーンを使用したら、  
トリック勝利時にとったカードを置く場所に表向  
きで赤クイーンを置き、トリック勝利数が増えた  
ことを表現します。ラウンド終了時に赤クイーン  
を裏向きにて自分の手元に置きます。

- 【デビル】デビルのトリック勝利数+2と赤クイーン  
のトリック勝利数+1は重複して、+3になる
- 【回復コスト】40点



### ■青クイーン



プレイしたカードの強さを白旗に変更する  
まず手札から通常どおりカード1枚をプレイ  
します (マストフォローのルールを守ります)。  
プレイしたカードの上に青クイーンをのせて、  
効果を発動します。トリック終了後、裏向き  
にして自分の手元に置きます。

- 【レジスタンス】青クイーンの白旗をレアの強さに変更できる
- 【コレクターや白キング(裏)】白旗としてカウントされない
- 【回復コスト】20点



### ■緑クイーン



カードを最後に出すことができる  
手札からカードを出す代わりに緑クイーンを  
場に出します。全員がカードをプレイした後、  
緑クイーンを裏向きにして自分の手元に置き  
ます。その後、通常どおりカード1枚をプレイ  
します。

- 【回復コスト】10点

### ■黒クイーン



マストフォローを無視してカードを出すことが  
できる  
まず黒クイーンを場に出します。次に手札か  
らマストフォローを無視してカードを1枚プレ  
イします。トリック終了後、黒クイーンを裏向  
きにして自分の手元に置きます。

- 【回復コスト】10点



■ジャックの効果

- ジャックは、ラウンド1とラウンド2では表で使用します。  
トリック勝利数に応じて、勝利点獲得時に得点が入ります。
- ラウンド3では、BIDとして、ジャックを裏向きで使用することもできます。ジャックのBIDは「3勝+100点」と共通です。

		<b>■白ジャック</b>	1 win +10点 2 wins +20点 3 wins +30点	BID 3 wins +100点
		<b>■赤ジャック</b>	1 win +20点 2 wins +30点	BID 3 wins +100点
		<b>■青ジャック</b>	0 wins +20点 1 win +20点	BID 3 wins +100点
		<b>■緑ジャック</b>	0 wins +30点 2 wins +30点	BID 3 wins +100点
		<b>■黒ジャック</b>	1 win +20点 3 wins +40点	BID 3 wins +100点

■BIDの例

ラウンド3では、キャラカード1~2枚をBIDに使用します。ラウンド3のみジャックをBIDに使用することもできます。ジャックのみをBIDで使用することで、キャラカード3枚を表で使用することができます。

<b>BID1枚</b>			<b>BID2枚</b>		
					
					
<b>BID2枚</b>			<b>BID1枚</b>		
					
					



## ■ゲームの準備

### ●5人プレイ

【プレイングカード:44枚】

【キャラカード:19枚+チアリーダー1枚】

※チアリーダーはゲームに慣れてから追加してください

### ●4人プレイ

【プレイングカード:36枚】8、9は使用しません

【キャラカード:17枚+チアリーダー1枚】ギャンブラーとハーミットは各1枚ずつ使用しません。ただし、初期パーティを使用する場合は、ギャンブラーとハーミットの各1枚は抜きません

※チアリーダーはゲームに慣れてから追加してください

### ●3人プレイ

【プレイングカード:28枚】6、7、8、9は使用しません

【キャラカード:12枚】ギャンブラー、ハーミット、サムライ、忍者、ヒーラー、コレクター、デビル、チアリーダーは各1枚ずつ使用しません

### ●2人プレイ (p23,24)

【プレイングカード:28枚】6、7、8、9は使用しません

【キャラカード8枚】ギャンブラー2枚、ハーミット2枚、レジスタンス1枚、バーサーカー1枚、サムライ1枚、忍者1枚、ヒーラー1枚、コレクター1枚、デビル1枚、チアリーダー1枚は使用しません



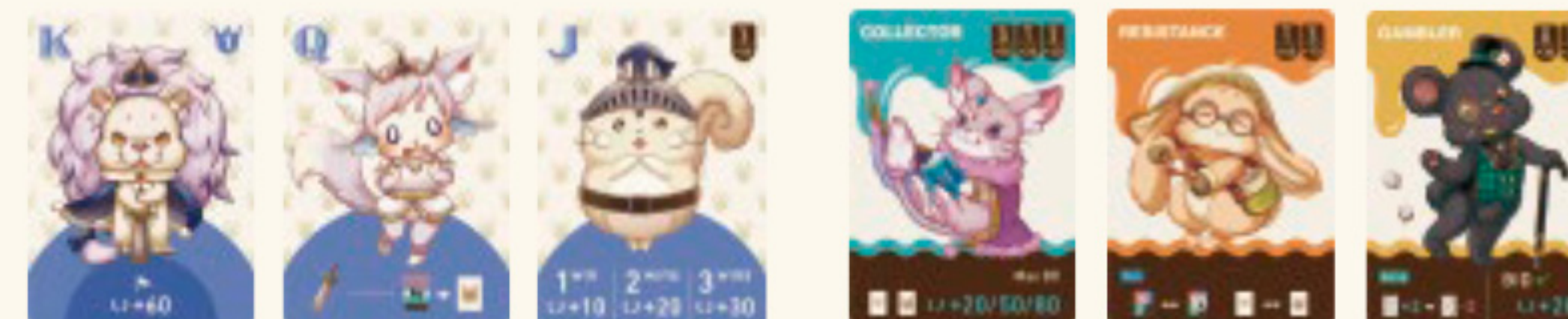
## ■初期パーティ

4～5人プレイ用

### ■初期パーティ

初めてゲームをプレイする場合は、初期パーティを使用することをおすすめします。各プレイヤーがどの初期パーティを使用するのは「話し合い」か「ランダム」で決めてください。ランダムで決める場合は、各プレイヤーにプレイングカード13(K)を裏向きで1枚ずつ配り、表と同じキングのパーティを使用してください。

#### 白キングパーティ



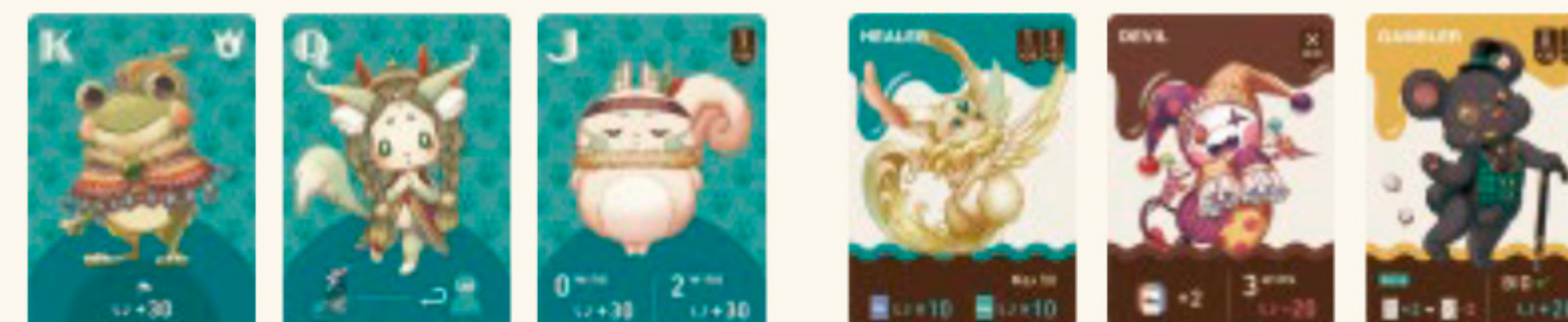
#### 赤キングパーティ



#### 青キングパーティ



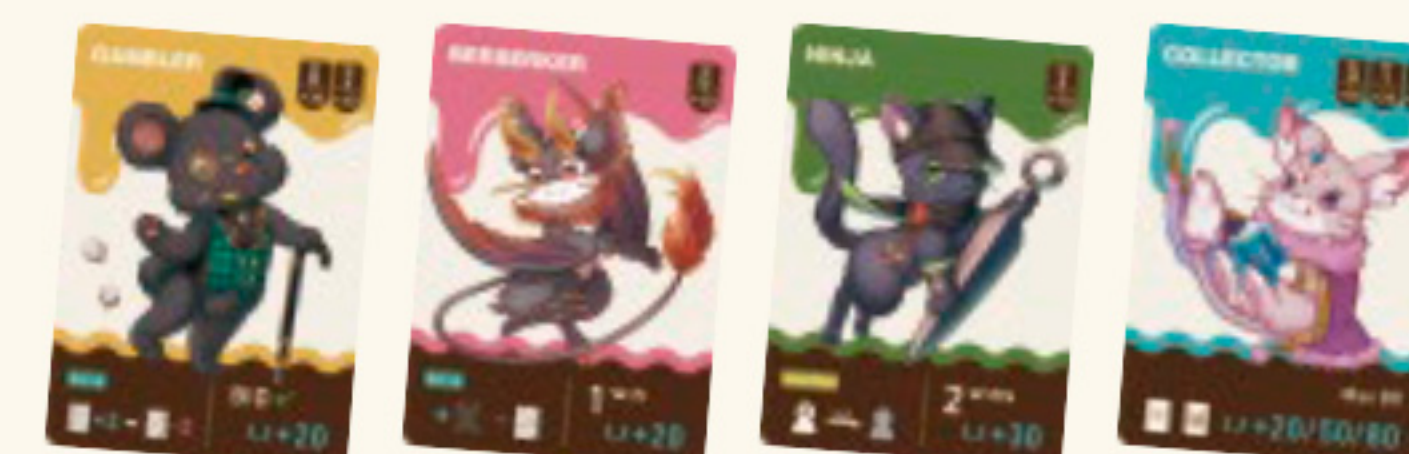
#### 緑キングパーティ



#### 黒キングパーティ



残りのキャラカードは  
2ラウンド目以降に使用します





## ■ラウンド1

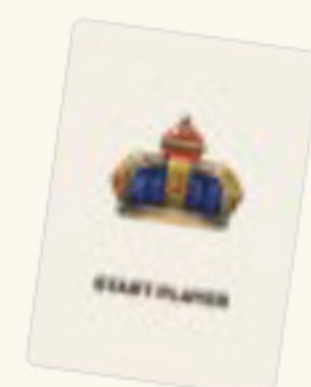
### 1 プレイングカードの配布

プレイングカードを裏向きでよく混ぜ、山札をつくります。  
山札から5枚ずつカードをプレイヤーに配り、プレイヤーは手札を見ます。

### 2 パーティ編成(オープンドラフト)

各プレイヤーは、KQJセットと3キャラを獲得して、パーティを編成します(P18)。  
ゲームに慣れるまで、初期パーティを使用してください。

キングナンバーが最も小さいプレイヤーはスタートプレイヤーカードを獲得して、キングの左隣に置きます。



### 3 BID(ビッド) Bid

KQJは自分の手元に置き、3枚のキャラカードを手札と一緒に手に持ちます。

3枚のキャラカードの中からBIDに使用する1枚を選択し、  
いっせいに裏(BID)にして、自分の手元に出します。

次に残り2枚のキャラカードを表にして自分の手元に出します。

### 4 Set Up(セットアップ) Set Up

自分の手元キャラのセットアップを行います(P31~)(ギャンブラー、バーサーカー)。

### 5 トリックの開始 Lead Play Turn Skill

スタートプレイヤーカードを持っているプレイヤーが、1トリック目のリードプレイヤー(トリックで最初にカードを出すプレイヤー)となり、時計回りの順でカードを1枚ずつ表にして場に出していきます。トリックに勝ったプレイヤーが次のトリックのリードプレイヤーになります。手札がなくなるまで、5回のトリックを行います。

### 6 勝利点の獲得 Gain VP

BIDの成功などに応じて勝利点を獲得します。

(1) BID成功による得点

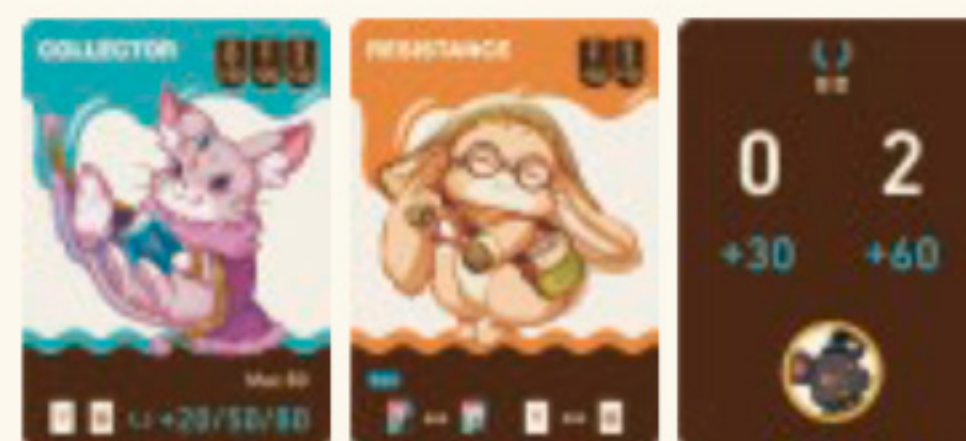
(2) 勝利数による得点

ジャック0勝~3勝、  
ハーミット0勝、バーサーカー 1勝、  
忍者2勝、デビル3勝(マイナス点)

(3) ギャンブラーのBID成功

(4) トリックでとったカードによる得点

ヒーラー、コレクター、キング(裏面)



自分の手元

## ■ラウンド1のパーティ編成(オープンドラフト)

### ■パーティ編成(オープンドラフト)

5人プレイ時の例

KQJとキャラカード(キャラ専用カード含む)を場に並べます。



ジャンケンなどで勝ったプレイヤーから時計回りの順で「KQJのセット」か「キャラカード1枚」を獲得します。全員が1回ずつ獲得したら、最後に獲得したプレイヤーから反時計回りの順で1回ずつ獲得します。再び、最初のプレイヤーから時計回りの順で1回ずつ獲得し、最後に反時計回りの順で1回ずつ獲得します。計4回獲得します。同じキャラカードを獲得することはできませんが、「KQJのセット」は1人1回ずつしか獲得することができません。選択されなかったキャラカードは、このラウンドでは使用しないため、脇に寄せます。

【1回目】1→2→3→4→5      【2回目】5→4→3→2→1

【3回目】1→2→3→4→5      【4回目】5→4→3→2→1



1 プレイングカードの配布 (ラウンド1同様)

2 パーティ編成(オープンドラフト)

[2-a] キャラカードの返却

各プレイヤーは、BIDに使用したキャラカードをひっくり返して、表面にします。その後、3枚のキャラカードを場の中央に寄せます。

[2-b] キャラカードの追加

前のラウンドで選択されなかったキャラカードを場の中央に置きます。

[2-c] キャラカードの獲得

キングナンバーが最も小さいプレイヤーはスタートプレイヤーカードを獲得します。キングナンバーの小さいプレイヤーから順番に、1枚ずつキャラカードを獲得します。ただし、自分が前のラウンドで使用した3枚のキャラカードを獲得することはできません。例えば、前のラウンドでギャンプラーとレジスタンスとコレクターを使用していた場合、まず、この3枚のキャラカードを場の中央に寄せます。この3枚のキャラカードは獲得できませんが、他のプレイヤーの前にあるギャンプラーなどは獲得することができます。

全員が1枚ずつキャラカードを獲得したら、再びキングナンバーの小さいプレイヤーの順番でキャラカードを1枚ずつ獲得します。全員が3枚のキャラカードを獲得するまで続けます。選択されなかったキャラカードは、このラウンドでは使用しないため、脇に寄せます。

3 BID(ビッド) (ラウンド1同様) **Bid**

4 Set Up(セットアップ) **Set Up**

自分の手元キャラのセットアップを行います。前のラウンドでクイーンを使用していた場合、裏面に記載された勝利点を支払うことでクイーンを表面に戻し、再び使用できる状態に戻すことができます。

5 トリックの開始 (ラウンド1同様) **Lead Play** **Turn** **Skill**

6 勝利点の獲得 (ラウンド1同様) **Gain VP**

■パーティ編成(オープンドラフト)





## ■ラウンド3

1 プレイングカードの配布 (ラウンド2同様)

2 パーティ編成(オープンドラフト) (ラウンド2同様)

3 BID(ビッド) **Bid**

3枚のキャラカードとジャックを手札と一緒に手に持ちます。

ラウンド3では、ジャックをBID(裏)で使用することができます(P14)。

3枚のキャラカードとジャックからBIDに使用する1~2枚を選択し、  
いっせいに裏(BID)にして、自分の手元に出します。

次に残り2~3枚のキャラカードを表にして自分の手元に出します。

4 Set Up(セットアップ) (ラウンド2同様) **Set Up**

5 トリックの開始 (ラウンド2同様) **Lead Play** **Turn** **Skill**

6 勝利点の獲得 (ラウンド2同様) **Gain VP**

キングを使用していない場合(表)、得点が入ります(P9)。

7 ゲームの勝利者を決定する

最も得点が多いプレイヤーがゲームに勝利します。

同点の場合は、キングナンバーが小さいプレイヤーがゲームに勝利します。



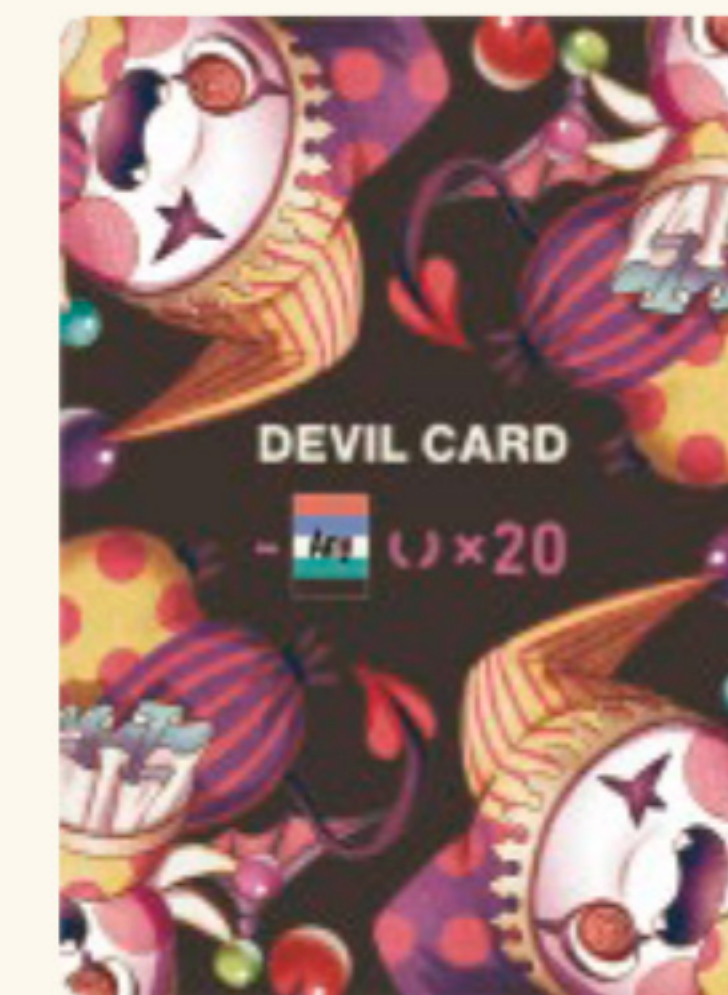
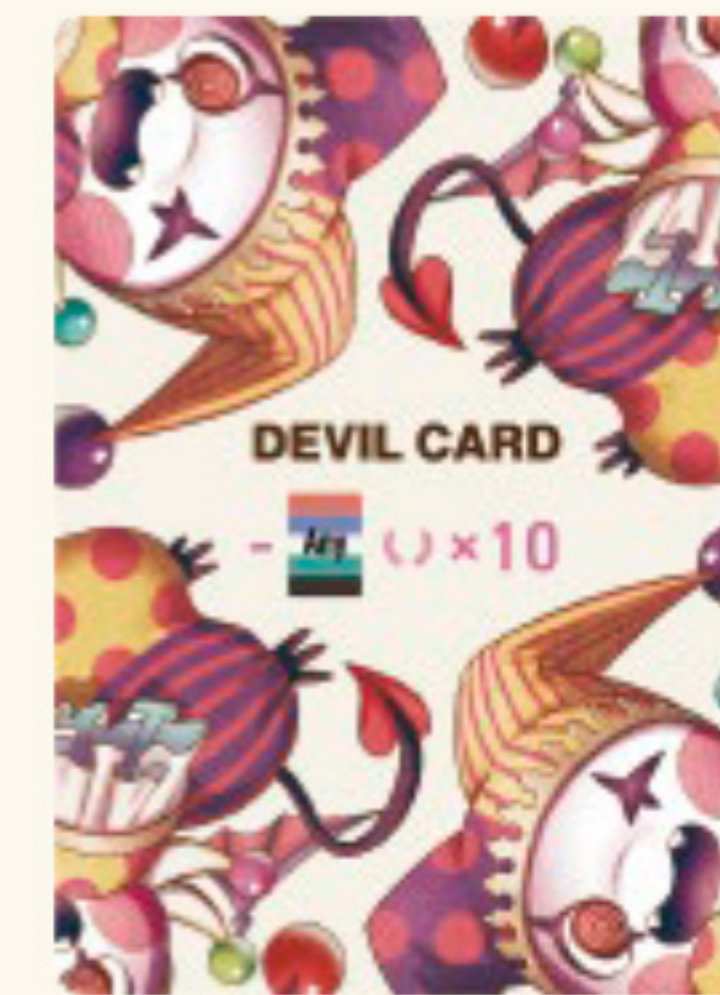
## ■拡張ルール: デビルとの契約

### ■デビル契約カード

プレイヤーが選択しなかったキングがデビルと契約をします。

デビルと契約をしたキングカードは、デビル契約カードの横に置きます。

デビルと契約したキングの色のカード(デビルカード)は、勝利点獲得時にトリックでとったカードがマイナス点になります。先にプラス点の処理をしてから、マイナス点の処理をします。  
ラウンド3では、デビル契約カードを裏返して黒の面にします。マイナス点が20点になります。



### ●4人プレイ 拡張ルール

プレイヤーが選択しなかったキングがデビルと契約をします。

ただし、ラウンド1では、デビル契約カードは使用せずに、ラウンド2から使用します。

### ●3人プレイ 拡張ルール

ラウンド1のパーティ編成(オープンドラフト)時に獲得されなかったキングが、デビルと契約をします。ラウンド1では、デビル契約カードは使用せずに、ラウンド2から使用します。  
キングナンバーの小さいキングがラウンド2で契約をし、大きい方がラウンド3で契約をします。

### ●2人プレイ

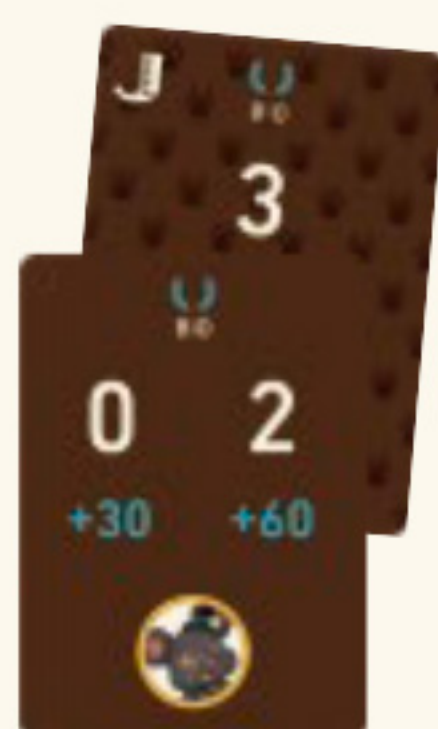
プレイヤーが選択しなかったキングがデビルと契約をします。(P23、24)。

ラウンド1からデビル契約カードを使用します。



## ゲーム変更点

- 手札9枚で9トリックを行います。
- 前のラウンドで使用したキャラカードを次のラウンドでも獲得できます。
- ジャックは表で使用すると、任意のタイミングでBIDの数字を+3できます。任意のタイミングとは勝利点獲得時でも構いません。+3をする場合は、ジャックを裏向きで数字3が見えるようにBIDカードの下に差し込みます。例えば、ギャンプラーのBIDは0、2、3、5勝で成功になります。  
※トリック勝利数ではなく、BIDの数字を+3することに注意してください。
- ジャックはラウンド1から裏で使用することができます。ただし、ジャックを裏で使用すると、BIDの数字+3をすることはできません。ジャックを裏で使用すると、3枚のキャラカードは表で使用します。
- ラウンド3でもBIDは1枚しかできません。ただし、BIDの得点は2倍です。
- ラウンド3開始時に100点以上の差がある場合、他のキングが応援にきます。
- デビル契約カードを使用します(P22)。



## ゲームの準備

1 各プレイヤーに50点の勝利点を配ります。

2 KQJセットの獲得

各プレイヤーがどのKQJセットを使用するのは「話し合い」か「ランダム」で決めてください。ランダムで決める場合は、各プレイヤーにプレイングカード13(K)を裏向きで1枚ずつ配り、表と同じキングのKQJセットを獲得してください。獲得されなかったJQは箱に戻します。

3 デビルカードの決定

プレイヤーに獲得されなかったキングはデビルと契約をします。デビルと契約する順番を決めるために、プレイングカード13(K)を使用します。各プレイヤーが使用するキングと同じ色のプレイングカード13(K)を抜き、裏向きで混ぜ、表向きにしてキングの順番を確認します。同じ順番になるようにキングを表向きで3枚重ねます。これをキング山札と呼びます。キング山札の横にデビル契約カードを置きます。キング山札の一番上のキングの色がラウンド1のデビルカードになります(P22)。プレイングカード13(K)は箱に戻します。  
※2枚目がラウンド2のデビルカード、3枚目がラウンド3のデビルカードになります。  
※キング山札がどの順番で重なっているのかは、いつでも確認できます。

4 キャラカード(8枚)の準備

ギャンプラー、ハーミット、レジスタンス、バーサーカー、サムライ、忍者、ヒーラー、コレクターを各1枚ずつ使用します。

【バーサーカーの変更点】黒10は1枚ではなく2枚を手札に入れ、手札から2枚を捨てる

5 プレイングカード(28枚)の準備

数字カード6789を抜いたプレイングカードを裏向きでよく混ぜ、山札をつくります。

## ラウンド1

1 プレイングカードを9枚ずつ配布

2 パーティ編成(オープンドラフト)

キングナンバーの小さいプレイヤーはスタートプレイヤーカードを受け取ります。キングナンバーが小さいプレイヤーから交互にキャラカードを1枚ずつ獲得します。お互いに3枚のキャラカードを獲得するまで続けます。余ったキャラカードはこのラウンドでは使用しません(デビル契約カードの下に入れておく)。

3 BID

3枚のキャラカードとジャックからBIDに使用する1枚を選択し、いっせいに裏(BID)にして、自分の手元に出します。残りのキャラカードを表にして自分の手元に置く。

4 Set Up

5 トリック

6 勝利点の獲得

## ラウンド2

1 キング山札の一番上のキングを山札の一番下にします。

キング山札の一番上のキングの色がデビルカードになります。

2 プレイングカードを9枚ずつ配布

3 パーティ編成(オープンドラフト)

8枚のキャラカードを場に戻します。前のラウンドで使用したキャラカードを獲得できます。

4 BID

5 Set Up

6 トリック

7 勝利点の獲得

## ラウンド3

1 ラウンド2と同様にデビルカードを決定します。

その後、デビル契約カードを裏返して黒の面にします。-20点になります。

2 プレイングカードを9枚ずつ配布

3 パーティ編成(オープンドラフト)

4 相手プレイヤーと100点の差があるごとに、ラウンド1とラウンド2でデビルと契約した好きなキングカードを1枚獲得できます(最大2枚)。獲得したら、表向きでキングを自分の手元に置き、通常のキングと同じように使用できます。

5 BID (BIDの得点は2倍)

6 Set Up

7 トリック

8 勝利点の獲得(未使用のキングカードの勝利点を獲得するのを忘れないでください)

9 得点が多いプレイヤーがゲームに勝利します。

同点の場合はキングナンバーの小さいプレイヤーがゲームに勝利します。





## ゲームの概要と変更点

- 伝統的トリックテイキングゲーム『オンブレ』のKINGsリメイクルールです(3人専用ゲーム)。
- 手札9枚で9トリックを行います。
- 毎ラウンド「キングと切り札の決定権」を競ります(オークション)。
- 競り勝ったプレイヤーが「キング」となります。残りの2人を「ライバル」と呼びます。
- キングは「5種のキングカード」から1種を選択します。選択したキングの色が切り札になります。
- ※通常ルールであれば、3色よりも黒が強いカード(切り札)ですが、他の色が強くなります。
- ※例えば、赤キングを選択した場合、3色(青=緑=黒)よりも赤が強いカード(切り札)になります。
- キングプレイヤーはライバルたちよりも多くのトリックに勝つことを目指します。
- 3ラウンド終了後、得点が多いプレイヤーがゲームに勝利します。
- 白旗1枚を抜いたプレイングカード4枚を使用します。
- キャラカードは使用しません。 ■キングの裏面の効果は使用しません。

## ラウンドの流れ

### 1 KQJセットの準備 5種のKQJを場に並べます。

### 2 プレイングカード9枚(+3枚)の配布

9枚+3枚を配り、プレイヤーは9枚の手札を見ます(山札7枚が残ります)。  
3枚をオークションカードと呼び、競りに使用します(表面は見えてはいけません)。

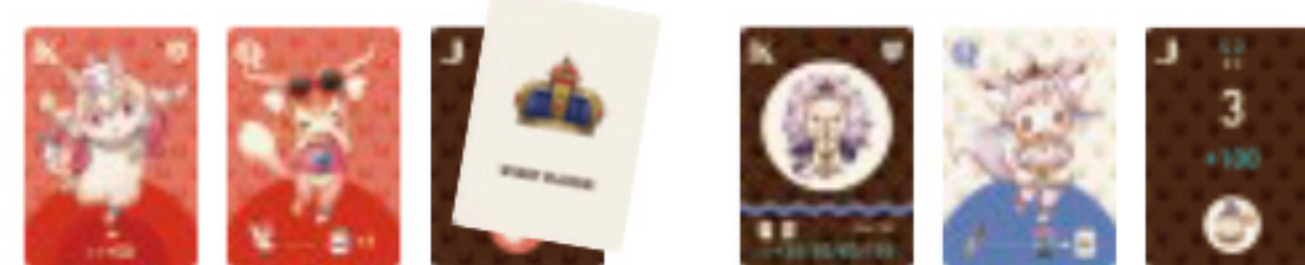
### 3 オークション(キングと切りの決定権を競る)

ラウンド1では、ジャンケンなどで勝ったプレイヤーが競りの開始プレイヤーになります。  
次のラウンドでは、競りの開始プレイヤーは時計回りで移ります。  
つまり、3回のラウンドで、競りの開始プレイヤーを1回ずつ担当します。

### 4 KQJセットの獲得

- キングプレイヤーは好きなKQJセットを獲得します。
- 獲得したKQJセットの色が、今回のラウンドの切り札(3色より強いカード)になります。
- キングプレイヤーはスタートプレイヤーカードを受け取り、ジャックの上に重ねます。
- ※キングプレイヤーはジャックを使用することができません。
- ライバルは、キングプレイヤーから時計回りの順番でKQJセットを獲得します。
- ライバルはキングカードとジャックカードを裏面にします。(3勝で100点を獲得)
- ※ライバルはキングカードを使用することができません。

### 5 9回のトリック



キングプレイヤー

### 6 勝利点の獲得

- キングのトリック勝利数が単独1位だった場合+100点。  
【キングボーナス】5勝以上で+100点。
- ライバルはキングプレイヤーの単独1位を阻止すると+100点。  
【ライバルボーナス】3勝びったりで+100点。



ライバル

## ■オークション(キングと切り札の決定権を競る)

- 競りの開始プレイヤーは、必ず「キング」を宣言します。(オークションカード0枚)
- キングを宣言する時には「I am KING (私がキングです)」と言います。
- 次のプレイヤーは、「キングを宣言する」か「パス」をすることができます。
- 「キングを宣言する」場合は、オークションカード1~3枚を裏向きで場に出します。
- 次のプレイヤーが「キングを宣言する」を上書きする場合は、  
同数かそれ以上のオークションカードを場に出す必要があります。
- 「パス」をした場合は、競りに参加する権利を失います(ハードパス)。
- 2人がパスをするまで競りを続けます。
- 【ヒント】競りの開始プレイヤーは同数でキング宣言を上書きすると、必ず競りに勝てます。
- キングプレイヤーは競りに使用しなかったオークションカードを手札に加えます。
- 加えた枚数分だけ、手札から捨て札にします(手札は9枚になります)。
- ※3枚のオークションカードを競りに使用したら、手札交換はできません。
- ライバルは、競りに使用した/使用しなかったに関わらず、  
3枚のオークションカードを手札に加えて、手札から3枚を捨てます。
- 捨てるタイミングは、KQJセットを獲得した後でも構いません。

## ■白キング(ルールの変更点)

- 白キングを選択した場合、切り札はなしになります(赤=青=緑=黒)。
- 白キングをどのカードの上にも出すことができます(通常ルールと異なる)。
- まず手札から通常どおりカード1枚をプレイします。
- マストフォローのルールを守ります。
- プレイしたカードの上に白キングをのせます。



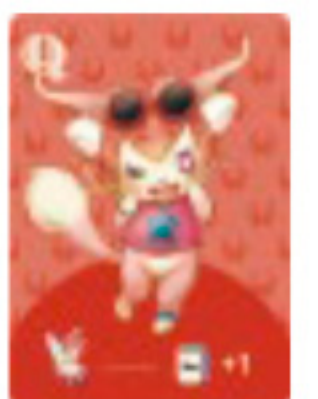
## ■白旗(ルールの変更点)

- 白旗はレアに勝利します(通常ルールと異なる)。
- レアに勝利するごとに即時で+100点。
- 場に白旗とレアがある場合、白旗がトリックに勝利します。
- ※場に白旗、レア、キングカードがある場合、キングがトリックに勝利します。
- ※場に白旗と2枚のレアがある場合+200点。
- ※白クイーンの効果でカードをレアに変更した場合も有効です。
- ※青クイーンの効果でカードを白旗に変更した場合も有効です。
- ※場に2枚の白旗(青クイーン)とレアがある場合、  
先に出した白旗がトリックに勝利します。



## ■赤クイーン(ルールの変更点)

- 自分のターン時に赤クイーンを使用して、  
かつ、トリックに勝利した場合に赤クイーンの効果が発動します(通常ルールと異なる)。





## ゲームの概要と変更点

- 伝統的トリックテイキングゲーム『ホイスト』のKINGsリメイクルールです(4人専用ゲーム)。
- 2人vs2人で対戦します。チームでより多くのトリックに勝利することを目指します。
- ゲームは2~3ラウンド行います。
- キングとクイーンの効果はゲーム中に1回しか使用できません。
- 手札11枚で11トリックを行います。
- 44枚の全てのプレイングカードを使用します。
- ジャックの代わりにプレイングカード11(J)を使用します。
- キャラカードは使用しません。
- キングの裏面の効果は使用しません。

## ラウンド1

### 1 チームを分ける

適当な方法で2チームに分かれて、同じチームは対面に座ります。

### 2 「KQJセット」と「白旗とレア」の準備

ジャックをプレイングカード11(J)に変更して、KQJを場に並べます。  
白旗2枚、レア2枚を場に並べます。

### 3 プレイングカード9枚の配布

40枚のプレイングカードから9枚ずつ配ります(山札4枚が残ります)。

### 4 「KQJセット」と「白旗かレア」の獲得

■ジャンケンなどで勝ったプレイヤーから時計回りの順で「KQJセット」か「白旗かレア1枚」を獲得します。  
全員が1回ずつ獲得したら、最後に獲得したプレイヤーから反時計回りの順で1回ずつ獲得します。

- 「プレイングカード11(J)」と「白旗かレア」を手札に加えます(手札は11枚になる)。  
→キングとクイーンは各自の手元に置きます。
- キングナンバーが最も小さいプレイヤーはスタートプレイヤーカードを獲得します。
- 獲得されなかった1種のKQJは箱に戻します。

### 5 11回のトリック

### 6 勝利点の獲得

より多くのトリックに勝利したチームが100点を獲得します。  
赤クイーンの効果に成功し、トリック勝利数が同点の場合は、両チームとも100点を獲得します。



## 白旗(ルールの変更点)

- 白旗はレアに勝利します(通常ルールと異なる)。  
→場に白旗とレアがある場合、白旗がトリックに勝利します。  
→白旗が2枚ある場合は、先に出した白旗がトリックに勝利します。
- ※場に白旗、レア、キングカードがある場合、キングがトリックに勝利します。
- ※白クイーンの効果でカードをレアに変更した場合も有効です。
- ※青クイーンの効果でカードを白旗に変更した場合も有効です。



## 赤クイーン(ルールの変更点)

- 自分のターン時に赤クイーンを使用して、かつ、トリックに勝利した場合に赤クイーンの効果が発動します(通常ルールと異なる)。



## 緑クイーン(ルールの変更点)

- ゲーム中に2回使用することができます(通常ルールと異なる)。  
1回目を使用したら、クイーンのカードを横に向けます。2回目を使用したら、裏向きにします。

## 白ジャック(プレイングカード11)

- 白ジャックはマストフォローのルールを無視して、好きな時に出せます。
- 白ジャックはリードカラーと同じ色になります。リードが白ジャックの場合は、次のプレイヤーはどのカードを出してもかまいません。次のプレイヤーが数字カードを出したならば、そのカードがリードカラーとなり、白ジャックの色が決まります。
- 白ジャックの上に白キングをのせることができます。



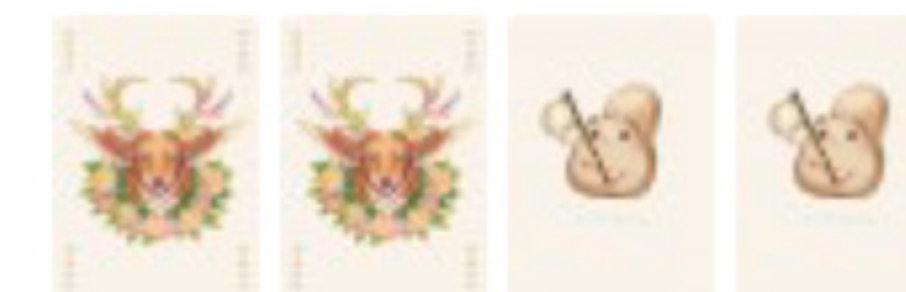
## ラウンド2(3)

### 1 プレイングカード11(J)の配布

自分の色のプレイングカード11(J)を手札にします。

### 2 「白旗とレア」の準備

### 3 プレイングカード9枚の配布



### 4 「白旗かレア」の獲得

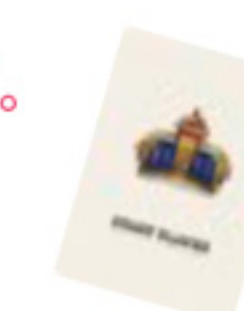
キングナンバーが最も小さいプレイヤーはスタートプレイヤーカードを獲得します。  
キングナンバーが小さいプレイヤーから順番に「白旗かレア1枚」を獲得します。

### 5 11回のトリック

### 6 勝利点の獲得

### 7 ゲームの勝利チームを決定する

100点ずつの同点の場合は、ラウンド3を開始します。  
200点を獲得したチームがゲームに勝利します。  
200点ずつの同点の場合は、合計キングナンバーが小さいチームがゲームに勝利します。





## ゲームの概要と変更点

- 伝統的トリックテイキングゲーム『ナポレオン』のKINGsリメイクルールです(5人専用ゲーム)。
- 2人vs3人で対戦します。より多くの勝利点を獲得したチームがゲームに勝利します。
- ゲームは2ラウンド行います。
- キングの効果はゲーム中に1回しか使用できません。
- 手札9枚で9トリックを行います。
- 44枚の全てのプレイングカードを使用します。
- ジャックの代わりにプレイングカード11(J)を使用します。
- クイーン代わりにプレイングカード12(Q)を使用します。
- キャラカードは使用しません。

## ラウンド1

## 1 「KQJセット」の準備

ジャックをプレイングカード11(J)に変更します。  
クイーンをプレイングカード12(Q)に変更します。  
KQJを場に並べます。

## 2 プレイングカード8枚の配布

44枚のプレイングカードから8枚ずつ配ります。  
(山札4枚が残ります)。

## 3 「KQJセット」の獲得

- 手札から数字カード(1~10)1枚を選択し、裏で場に出します。全員が出したら、表にします(捨て札にする)。
- 数字が大きい順番で「KQJセット」を獲得します。
- 同数の場合は、黒→赤→青→緑の順番で獲得します。
- 「白と黒」「赤と青と緑」がチームになります。
- 獲得したプレイングカード11(J)と12(Q)は手札にします。
- 白キングは山札4枚をとり、手札4枚を捨てます。
- 白旗、レア、ジャック、クイーンは捨てるできません。
- 白キングはスタートプレイヤーカードを獲得します。
- ※白キングを「エンペラー」と呼び、黒キングを「パートナー」と呼びます。

## 4 ジャックの派遣

白ジャックと黒ジャックを交換します。  
赤青緑チームは、時計回りにジャックを渡します。

## 5 9回のトリック

## 6 勝利点の獲得



## ■白ジャック &amp; クイーン(プレイングカード11 &amp; 12)

- 白ジャック & クイーンはマストフォローのルールを無視して、好きな時に出すことができます。
- 白ジャック(クイーン)はリードカラーと同じ色になります。リードが白ジャック(クイーン)の場合は、次のプレイヤーはどのカードを出してもかまいません。次のプレイヤーが数字カードを出したならば、そのカードがリードカラーとなり、白ジャック(クイーン)の色が決まります。
- 白クイーンの上に白キングをのせることができます。
- リードで白ジャックの上に黒キングをのせることはできません。リードカラーが黒の場合のみ、白ジャックの上に黒キングをのせることができます。



## ■勝利点の獲得

- 1トリック +10点
- トリックでとったキングと同じ色のカード(キングの裏面) +10点
- トリックでとった「ジャック」「クイーン」「レア」 +10点
- トリックでとった「白旗」 -10点 (プラスの処理をしてからマイナスをする)
- ラウンド2のみ、キングが未使用なら +60(50/40/30/20)点

## ラウンド2

## 1 プレイングカード11(J)と12(Q)の配布

自分の色のプレイングカード11(J)と12(Q)を手札にします。  
キングナンバーが最も小さいプレイヤーはスタートプレイヤーカードを獲得します。

## 2 プレイングカード7枚の配布

44枚のプレイングカードから7枚ずつ配ります(山札9枚が残ります)。  
白キングは山札4枚をとり、手札4枚を捨てます。  
勝利点が少ないチームの黒か赤キングは山札4枚をとり、手札4枚を捨てます。  
→白旗、レア、ジャック、クイーンは捨てるできません。

## 3 ジャックの派遣

## 4 9回のトリック

## 5 勝利点の獲得

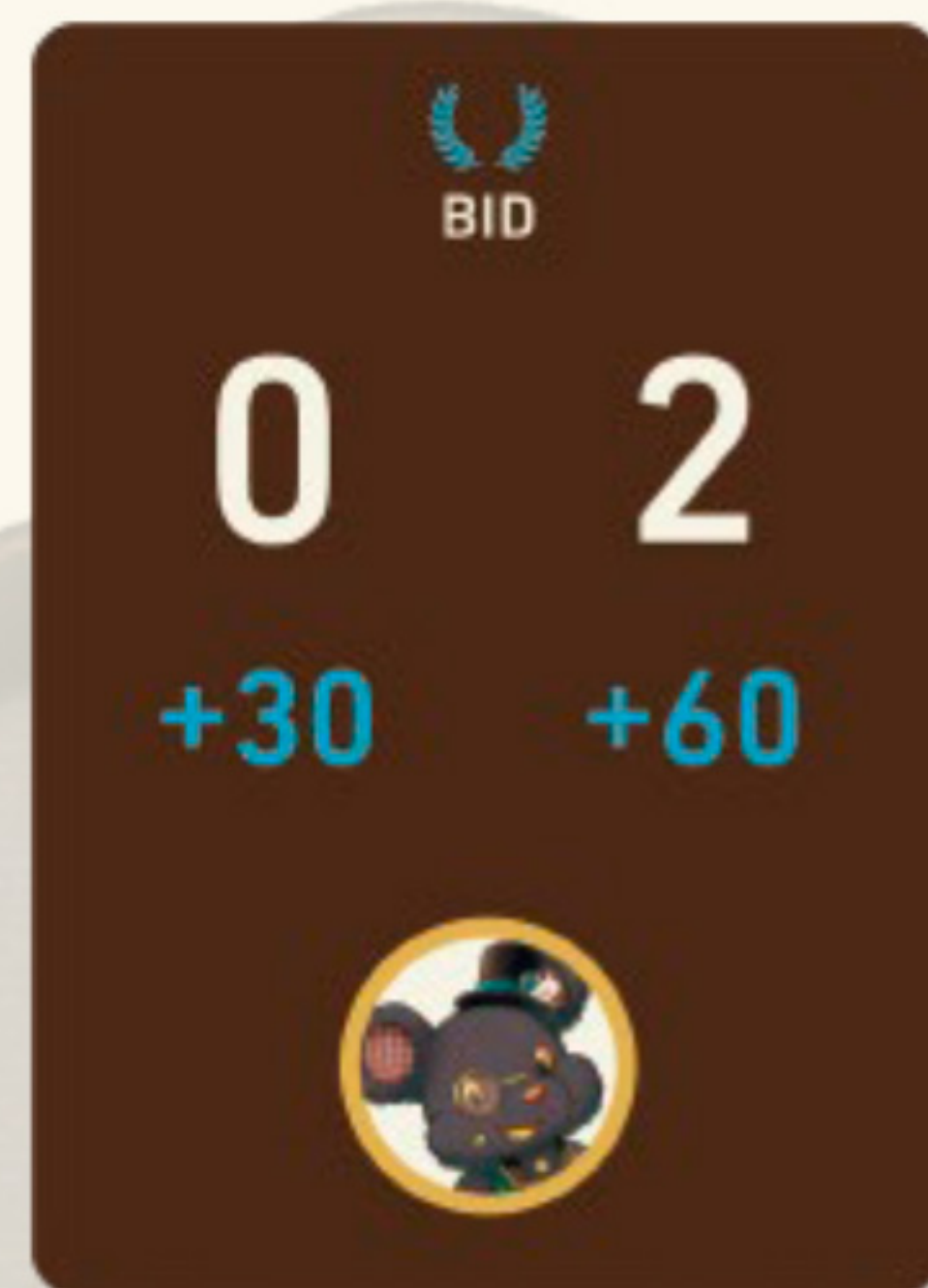
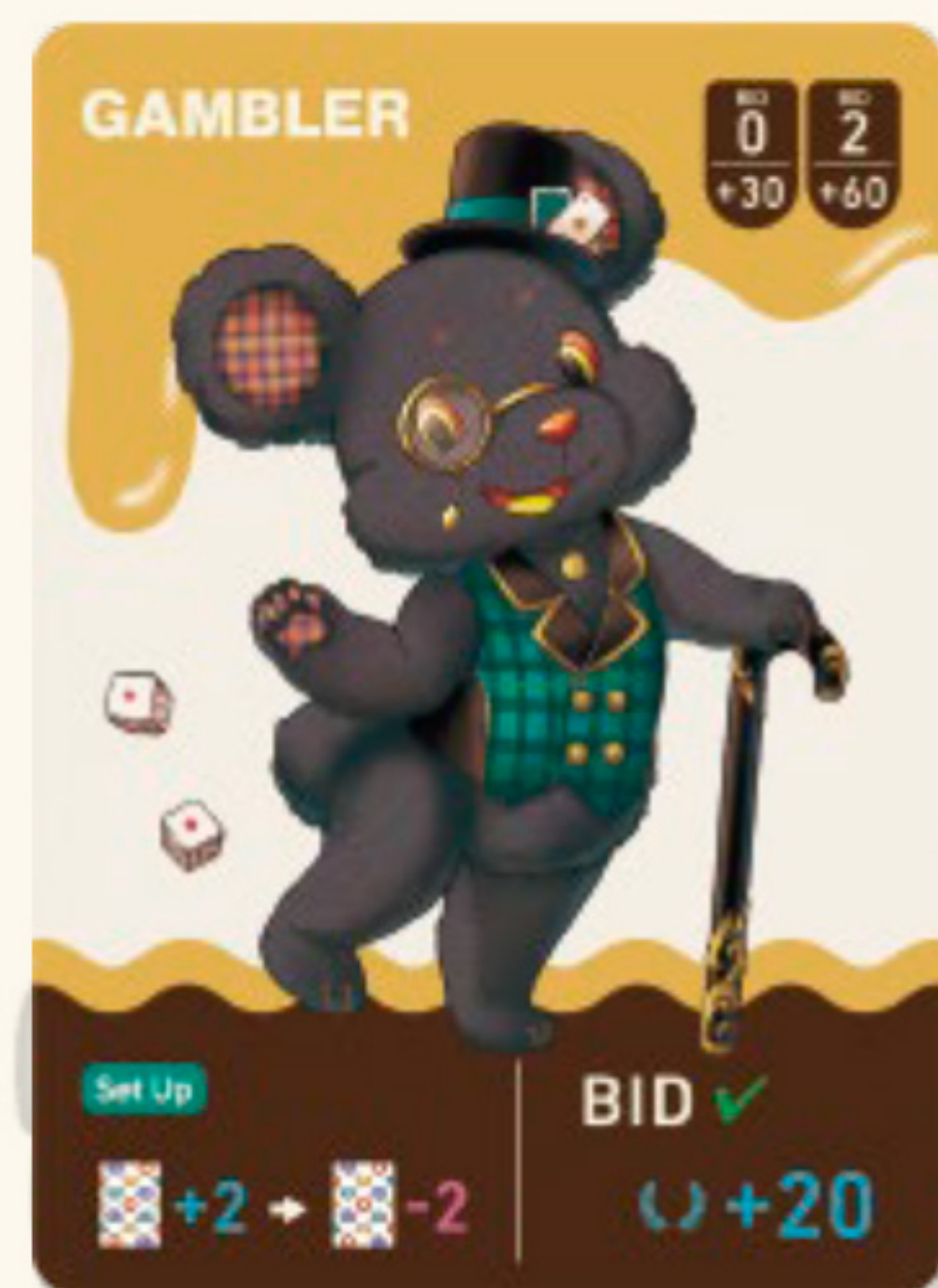
## 6 ゲームの勝利チームを決定する

勝利点が多いチームがゲームに勝利します。  
同数の場合は、チームでキングナンバーを足して合計キングナンバーが小さいチームがゲームに勝利します。キングナンバーも同数の場合は、エンペラーがゲームに勝利します。





## ■ギャンブラー

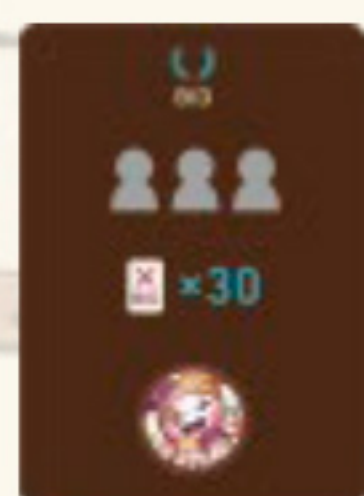


**Set Up** セットアップ時、山札から2枚とり、手札から2枚捨てる

**勝利点獲得時** BIDが成功なら+20点

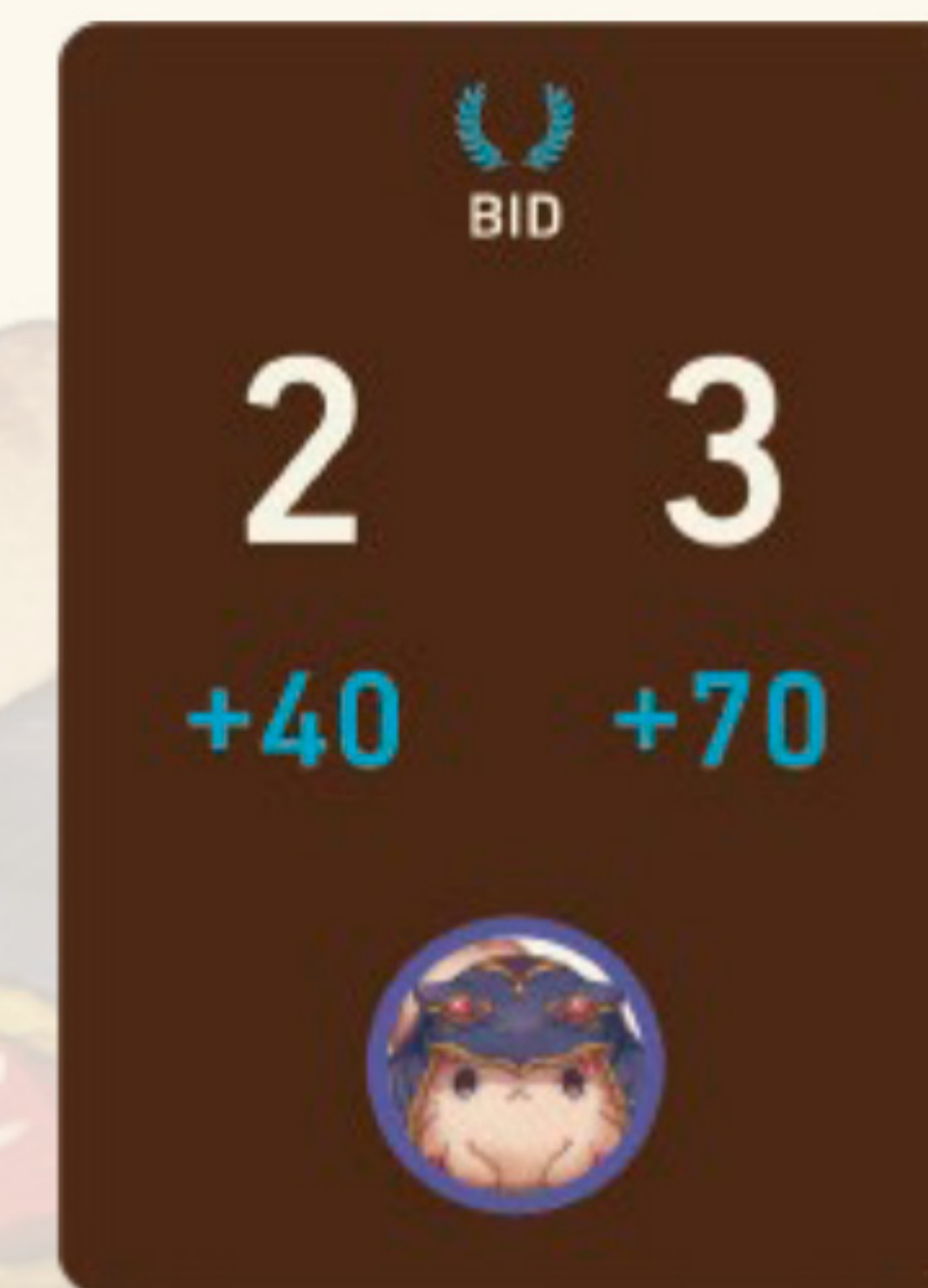
**【注意】**BIDの成功が対象です。  
例えば、ジャックの表の勝利数による得点は対象外です。

**【注意】**ラウンド3で、2枚をBIDして両方成功したとしても、  
獲得できるのは20点です。



デビルのBID(裏)を使用した場合、他プレイヤーが誰か1人でも  
BIDを外すと、ギャンブラーのBID成功は発動する。

## ■ハーミット



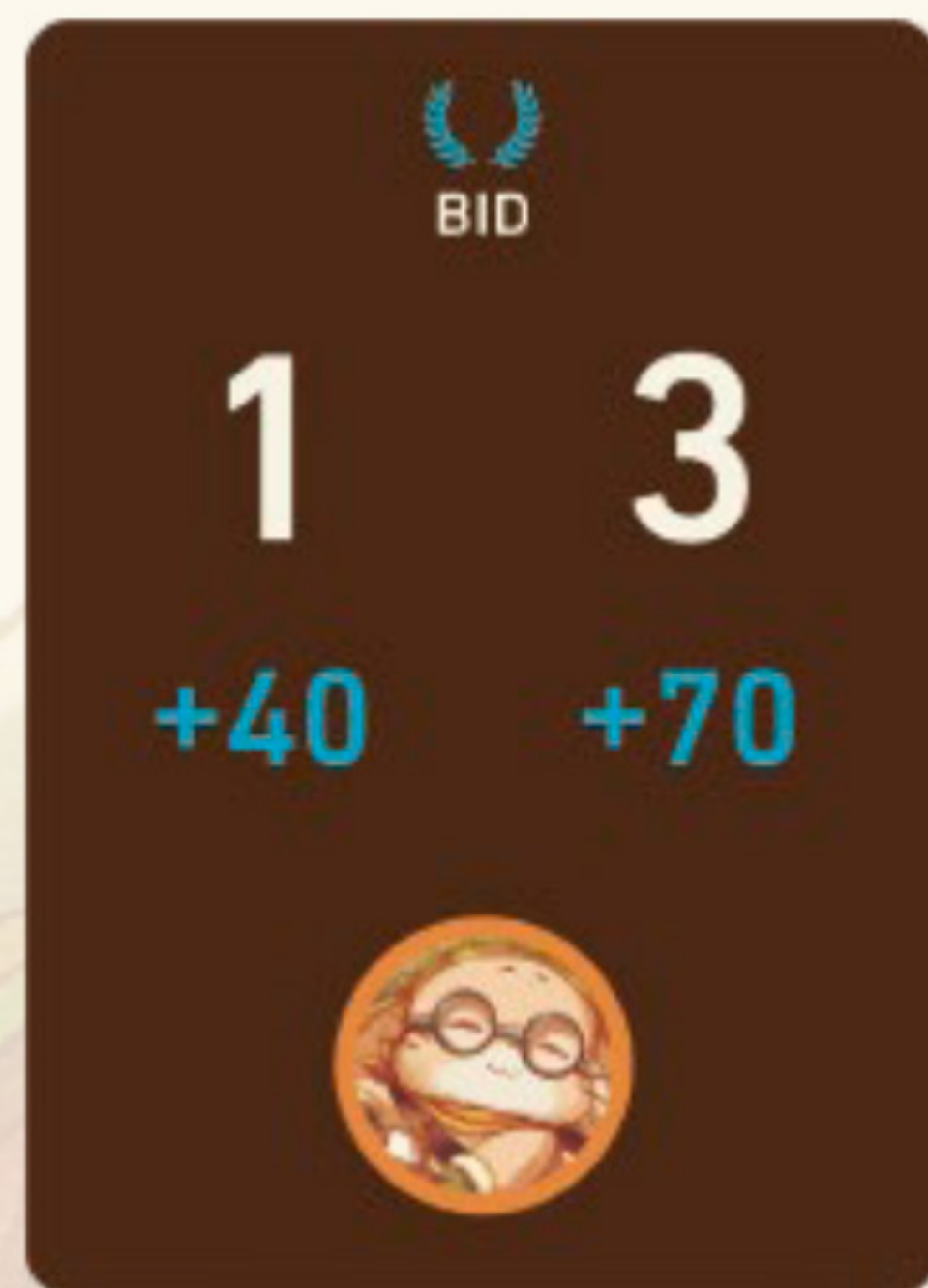
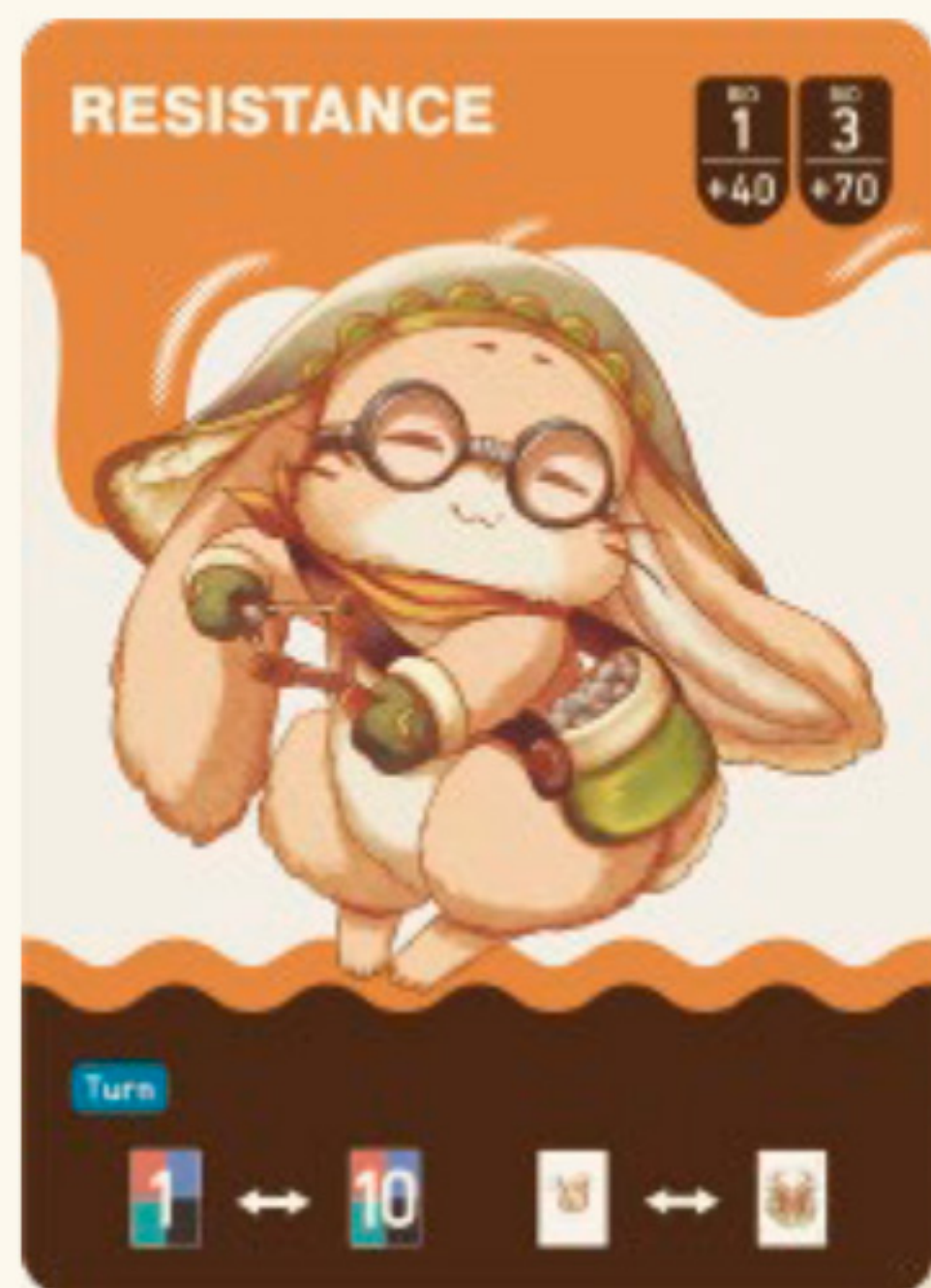
**Turn** x1

- ・自分のターン時に使用できる
- ・山札から3枚とり、手札から3枚捨てる
- ・1ラウンドで1回しか使用できない
- ・使用したら、キャラカードを横に向ける

**勝利点獲得時** 0勝なら+20点



## ■レジスタンス



### Turn

自分のターン時に何度でも使用できる

- 「数字1」を出す時に「数字10」として出せる。
- 「数字10」を出す時に「数字1」として出せる。
- 「白旗」を出す時に「レア」として出せる。
- 「レア」を出す時に「白旗」として出せる。

プレイングカードを場に出す時に口頭で宣言する。

カードの強さを変更しないで出すこともできる。例:レアをレアのまま出す。

※数字を変更して出す場合は、色は変更できないので注意。

赤1は赤10にしか変更できない。

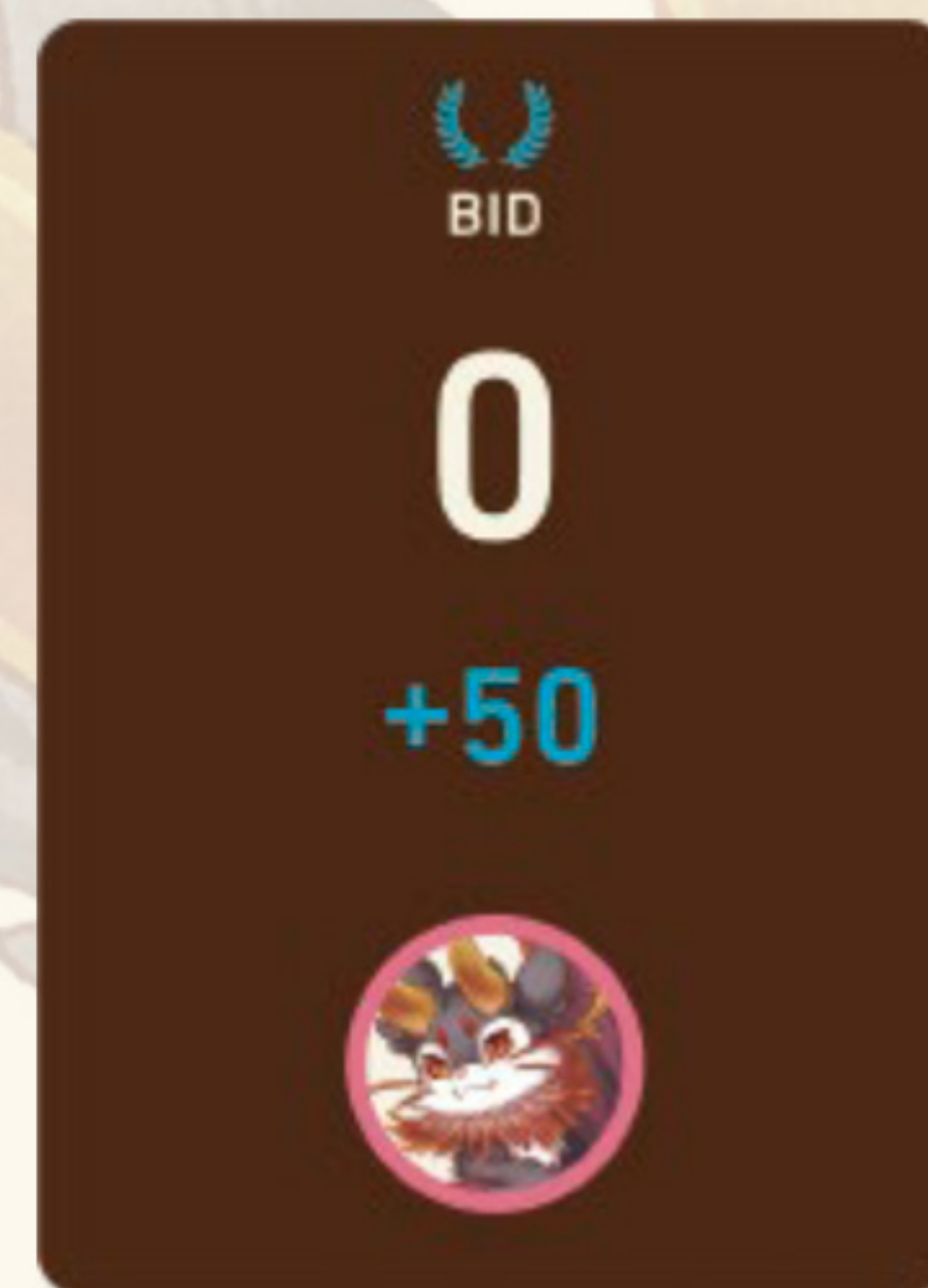
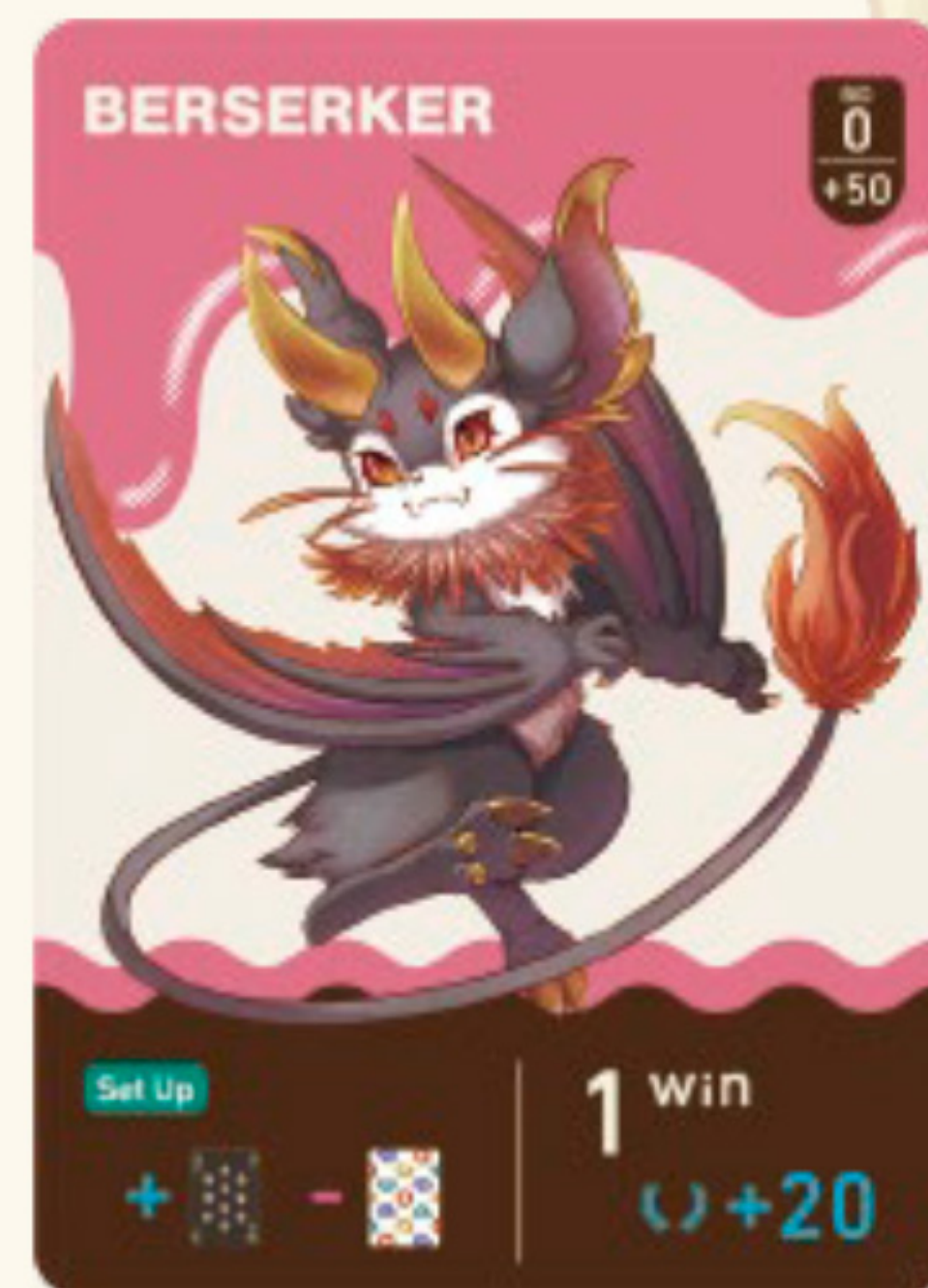


白クイーンを使用して、カードをレアに変更した後に、レジスタンスの能力で白旗に変更できる



青クイーンを使用して、カードを白旗に変更した後に、レジスタンスの能力でレアに変更できる

## ■バーサーカー



### Set Up

セットアップ時、バーサーカー黒10を手札に入れ、手札から1枚を捨てる

バーサーカー黒10を手札に入れ、バーサーカー黒10を捨ててもよい。

【2人プレイ】バーサーカー黒10を2枚手札に入れ、手札から2枚を捨てる。

### 勝利点獲得時

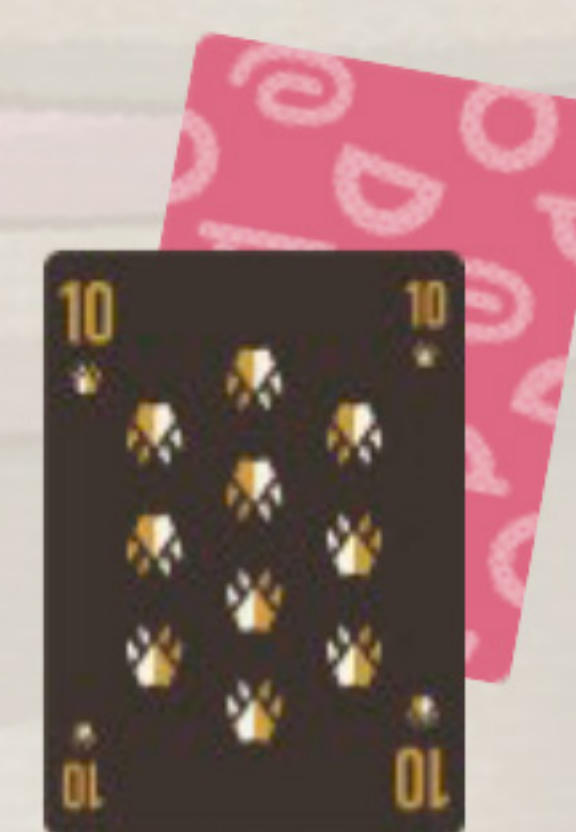
1勝なら+20点



バーサーカー黒10をプレイした後、レジスタンスの効果で黒1に変更できる。

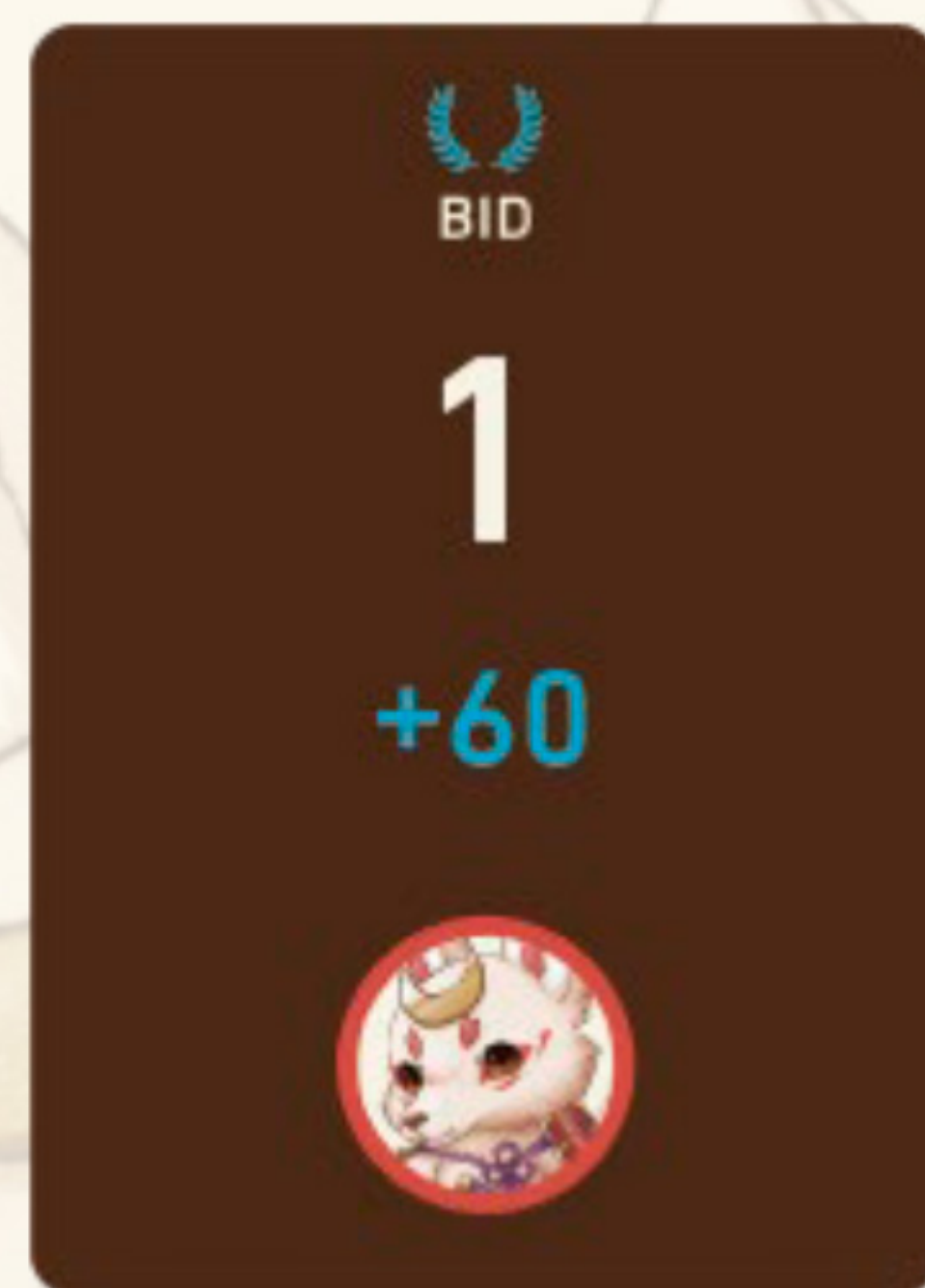
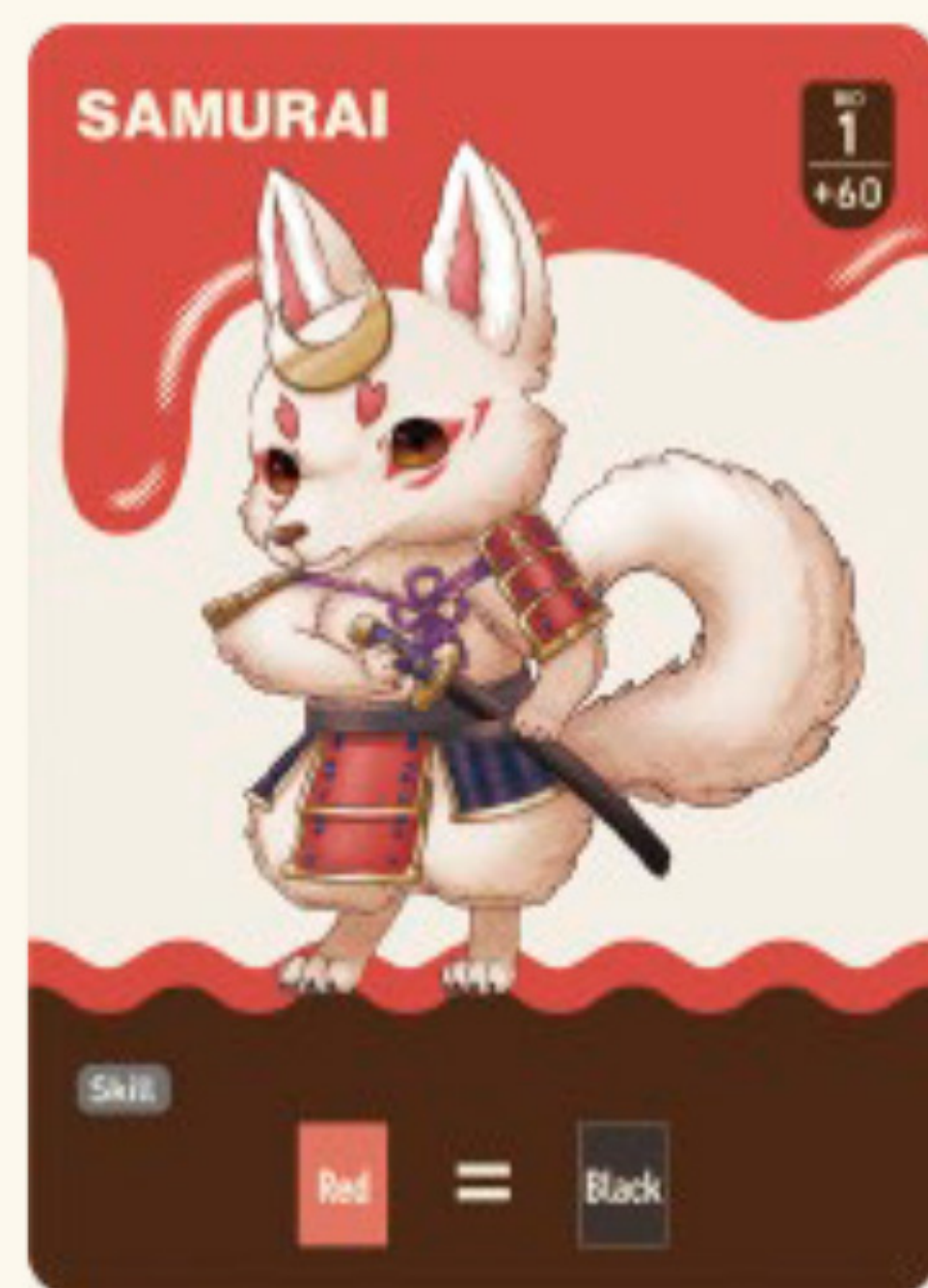


バーサーカー黒10をプレイした後、黒キングのカードをのせることができる。





## ■サムライ



**Skill** 赤カードは黒カードと同じ強さになる

### サムライの能力は必ず発動する

- 赤のカードを、赤のカードの強さのまま出すことはできない。必ず黒のカードの強さになる。トリックで負けたい時にも勝ってしまうことがあるので注意。
- サムライの赤10は黒10と同じ強さになる。場にサムライの赤10と黒10がプレイされた場合、先にプレイした方がトリックに勝つ(先出し優先のルール)。

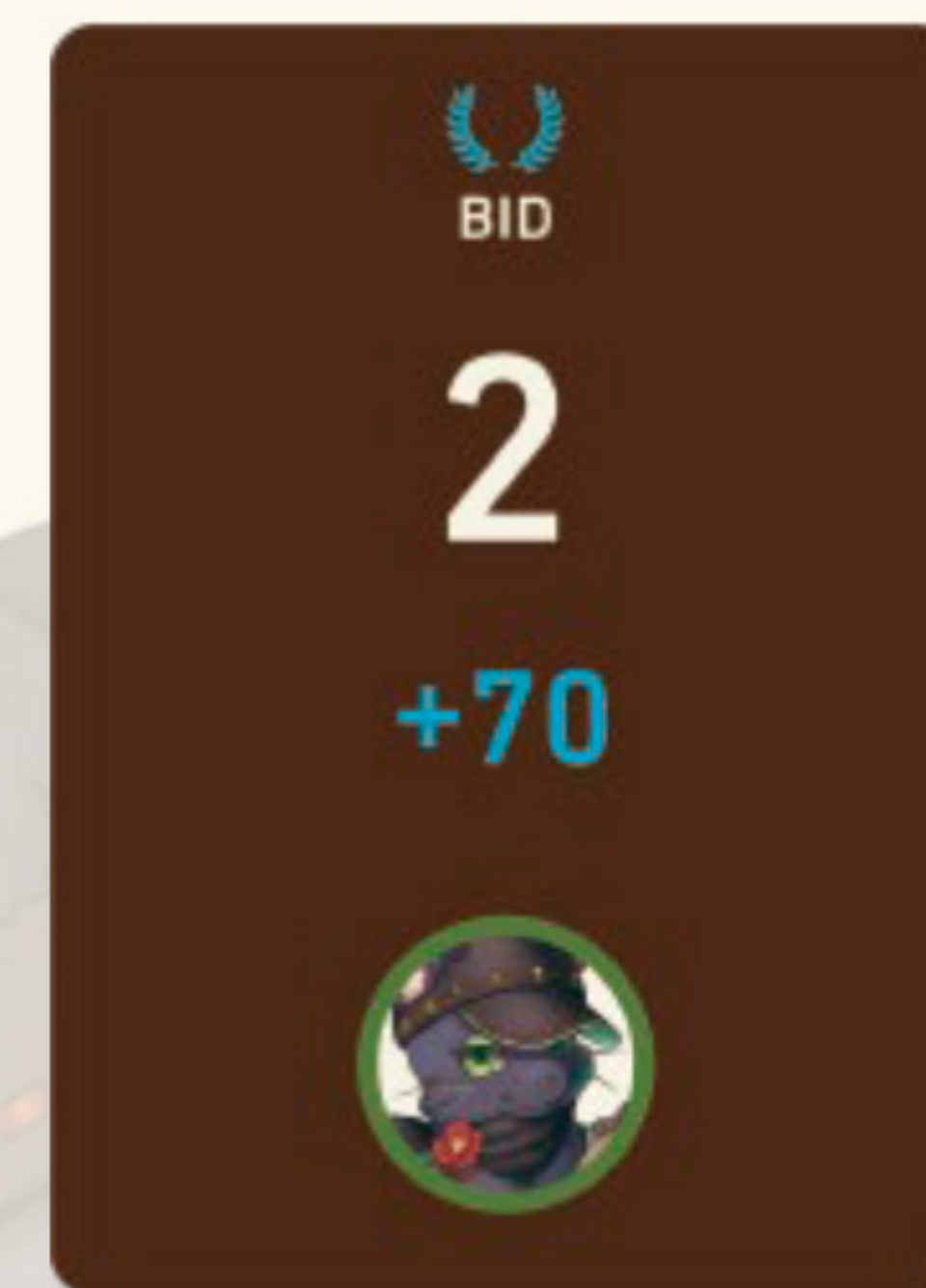
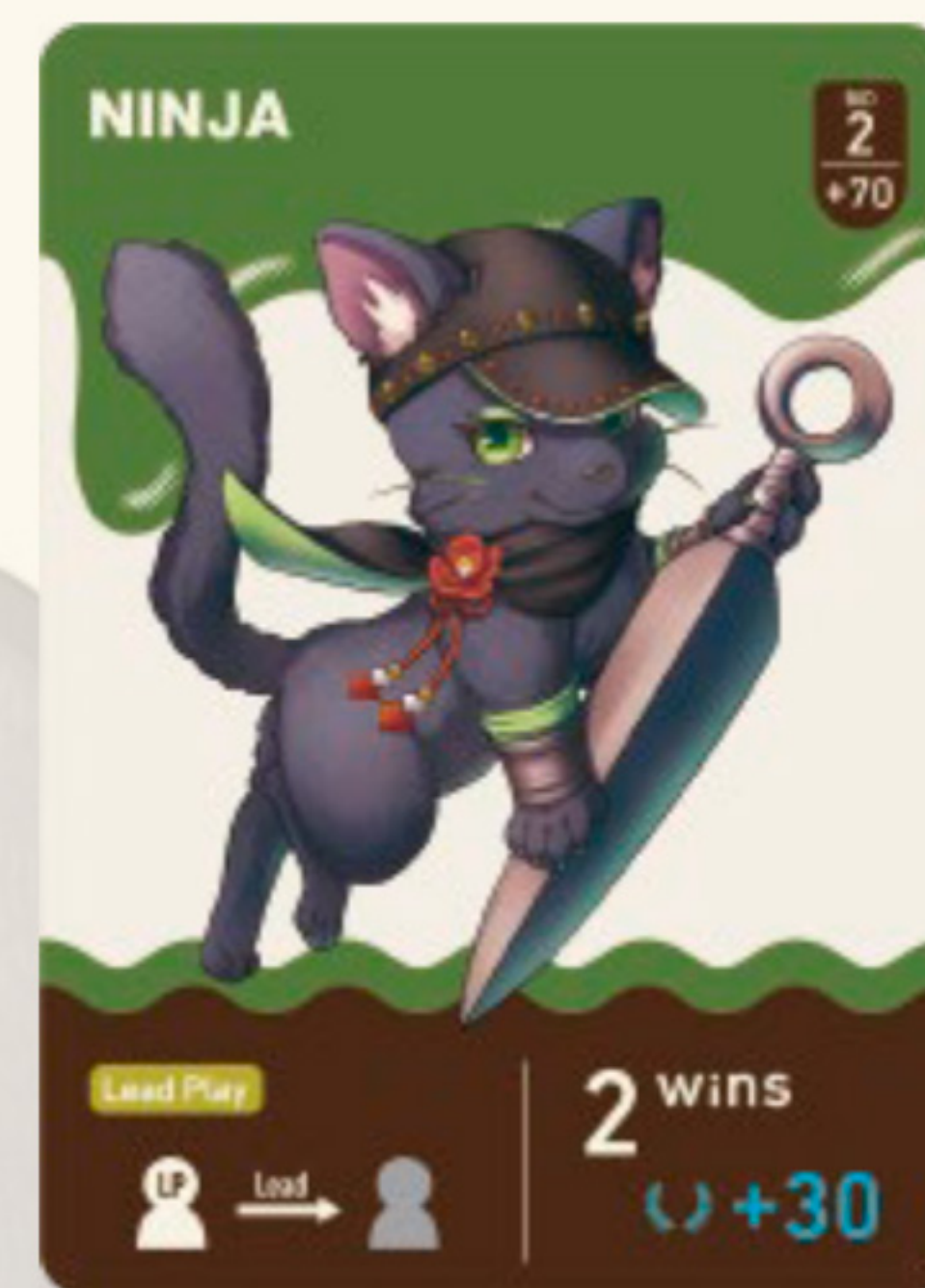
### 赤のカードであることに変わりはない

- サムライが赤でリードした場合は、赤のマストフォローとなる。
- サムライが出した赤のカードをトリックでとった場合、赤のカードをとったことになる。
- サムライの出した赤のカードの上に「赤キング」を出すことはできる。
- サムライの出した赤のカードの上に「黒キング」を出すことはできない。

### 黒のカードが赤のカードの強さになるわけではない

- サムライが黒のカードを出しても、カードの強さは黒のままなので注意。

## ■忍者



### Lead Play

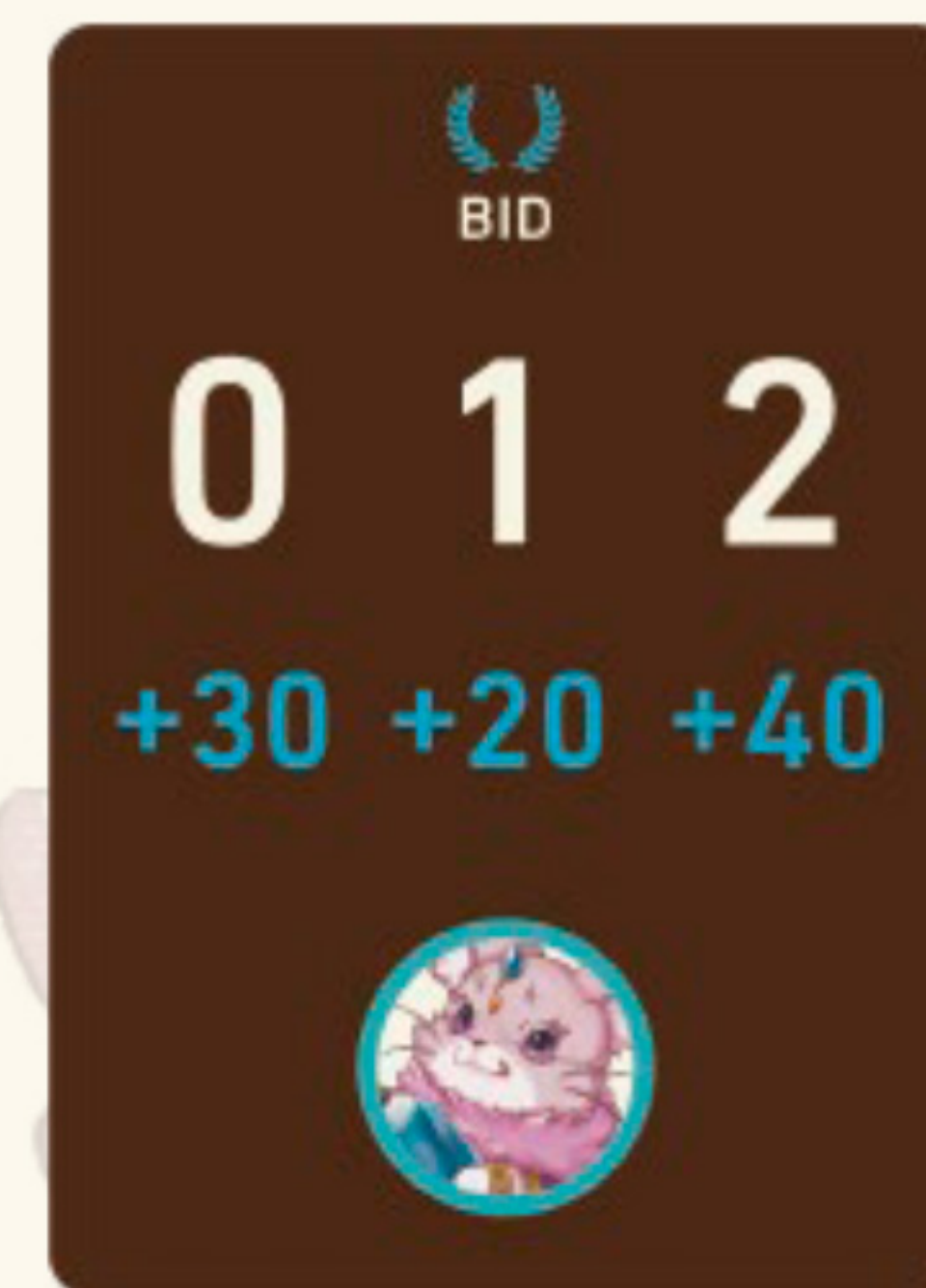
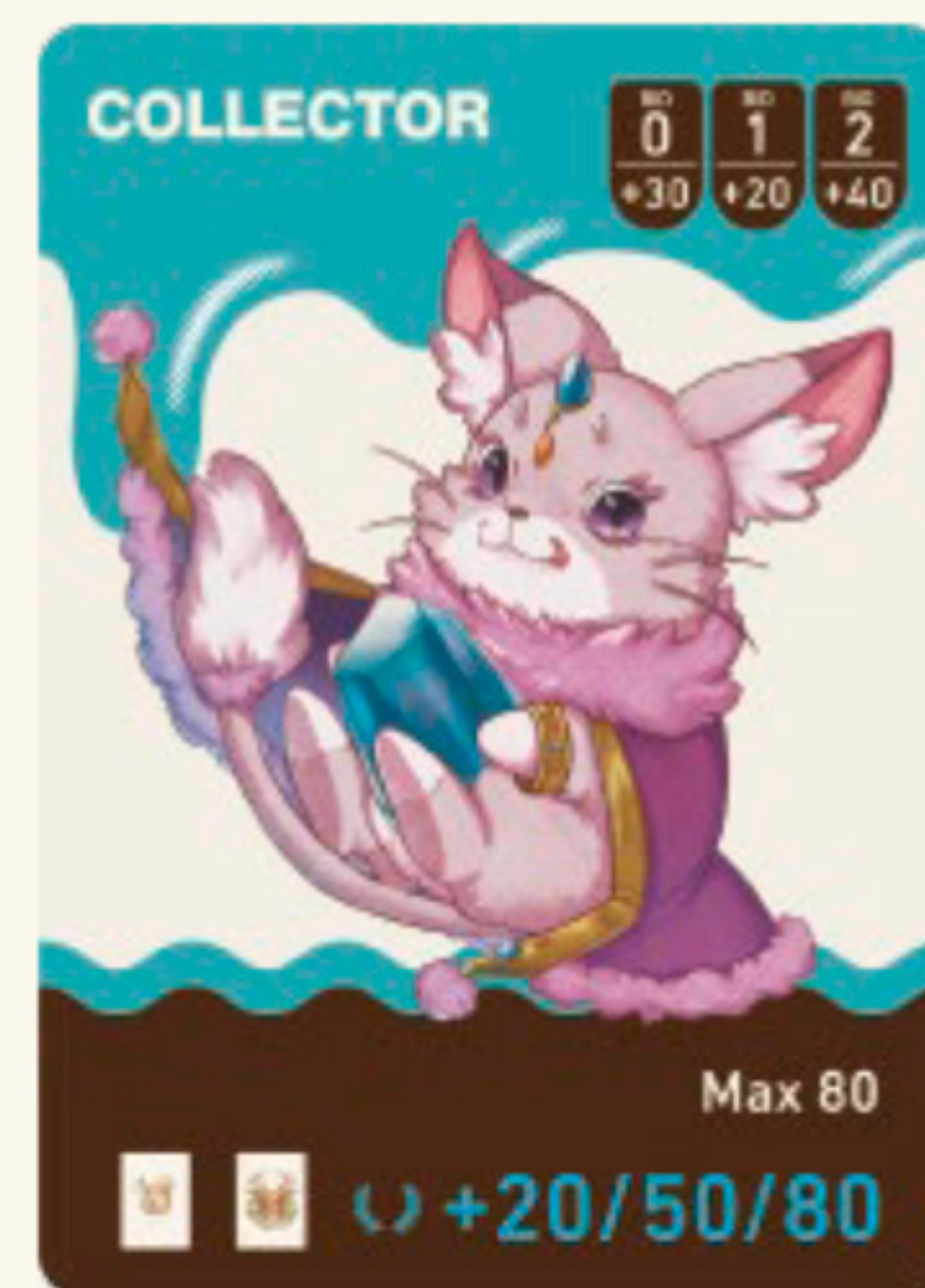
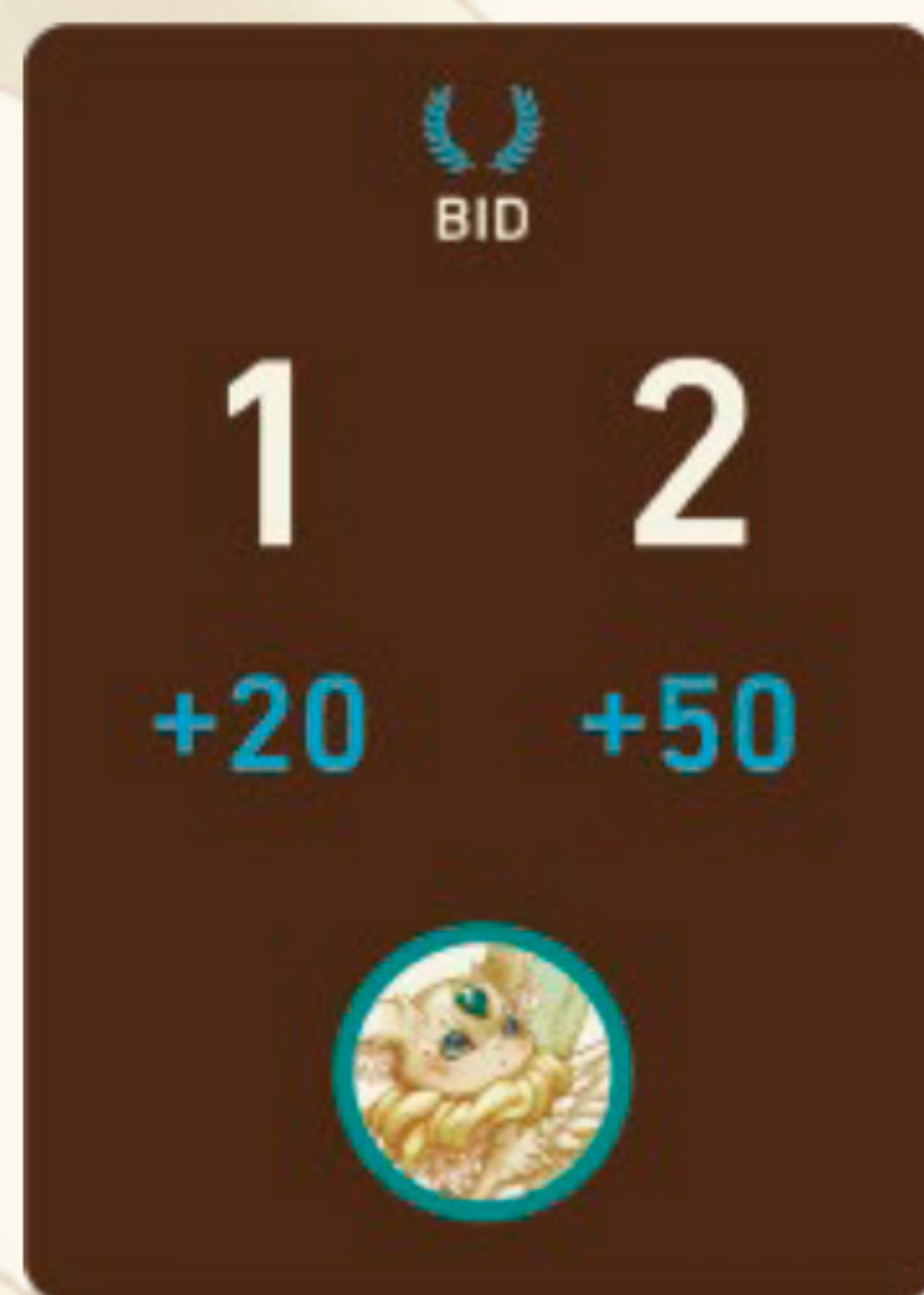
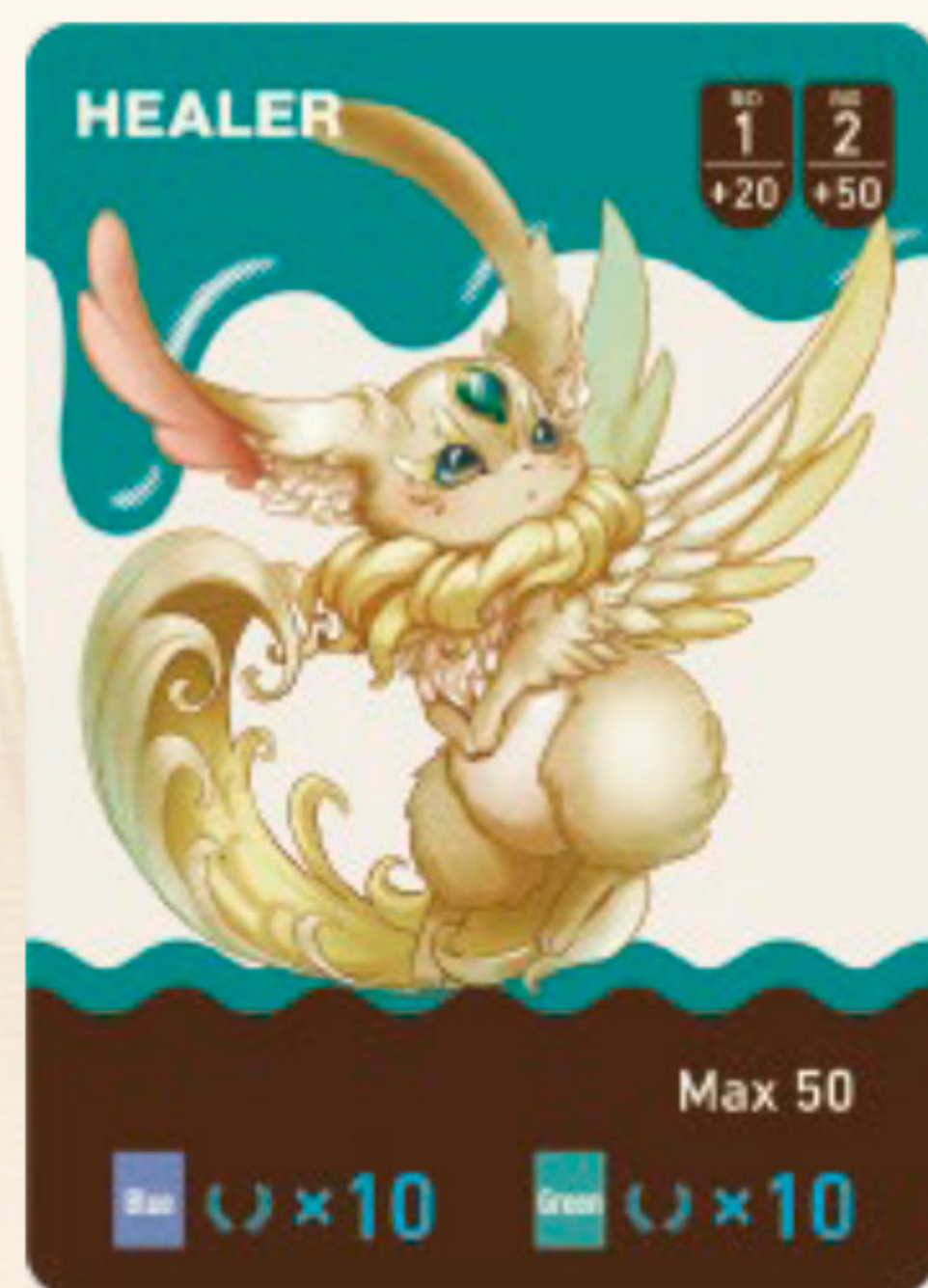
自分がリードプレイヤーの場合、他のプレイヤーをリードプレイヤーに指名できる何回でも使用できる

- 他のプレイヤーをリードプレイヤーに指名せずに、自分がリードプレイヤーになってもよい。
- 他の忍者プレイヤーを指名した場合、指名された忍者は他のプレイヤーをリードプレイヤーに指名できる。

### 勝利点獲得時

2勝なら+30点





勝利点獲得時

トリックでとった青や緑のカード1枚につき+10点  
最高50点まで

勝利点獲得時

白旗やレアをとるごとに+20/50/80点と上昇  
最高80点まで

【例】青1枚、緑2枚をトリックでとった。30点を獲得した。

(青1枚×10点+緑2枚×10点=30点)

【例】青3枚、緑3枚をトリックでとった。50点を獲得した。

(青3枚×10点+緑3枚×10点=60点だが、上限は50点のため)

【例】白旗2枚をトリックでとった。50点を獲得した。

【例】白旗1枚、レア1枚をトリックでとった。50点を獲得した。

【例】白旗2枚、レア2枚をトリックでとった。80点を獲得した。

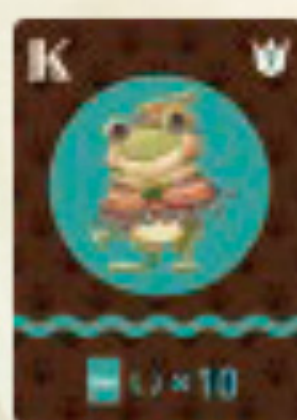
白旗2枚とレア2枚で4枚を獲得しているが、上限は80点のため。



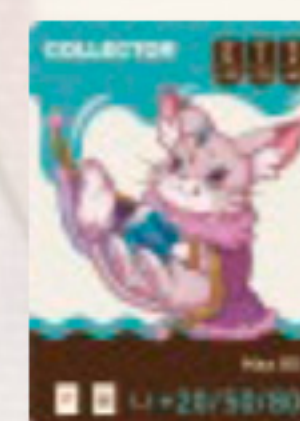
ヒーラーの効果は重複する(ヒーラーを表で2枚使用)。  
例えば、青のカード3枚をトリックでとった場合、  
60点(10点×3枚+10点×3枚)を獲得する。



青キングの効果は重複する。  
例えば、青のカード3枚と緑のカード1枚を  
トリックでとった場合、70点を獲得する。  
ヒーラー:40点 青キング:30点



緑キングの効果は重複する。  
例えば、緑のカード7枚をトリックでとった場合、  
120点を獲得する。  
ヒーラー:50点 緑キング:70点



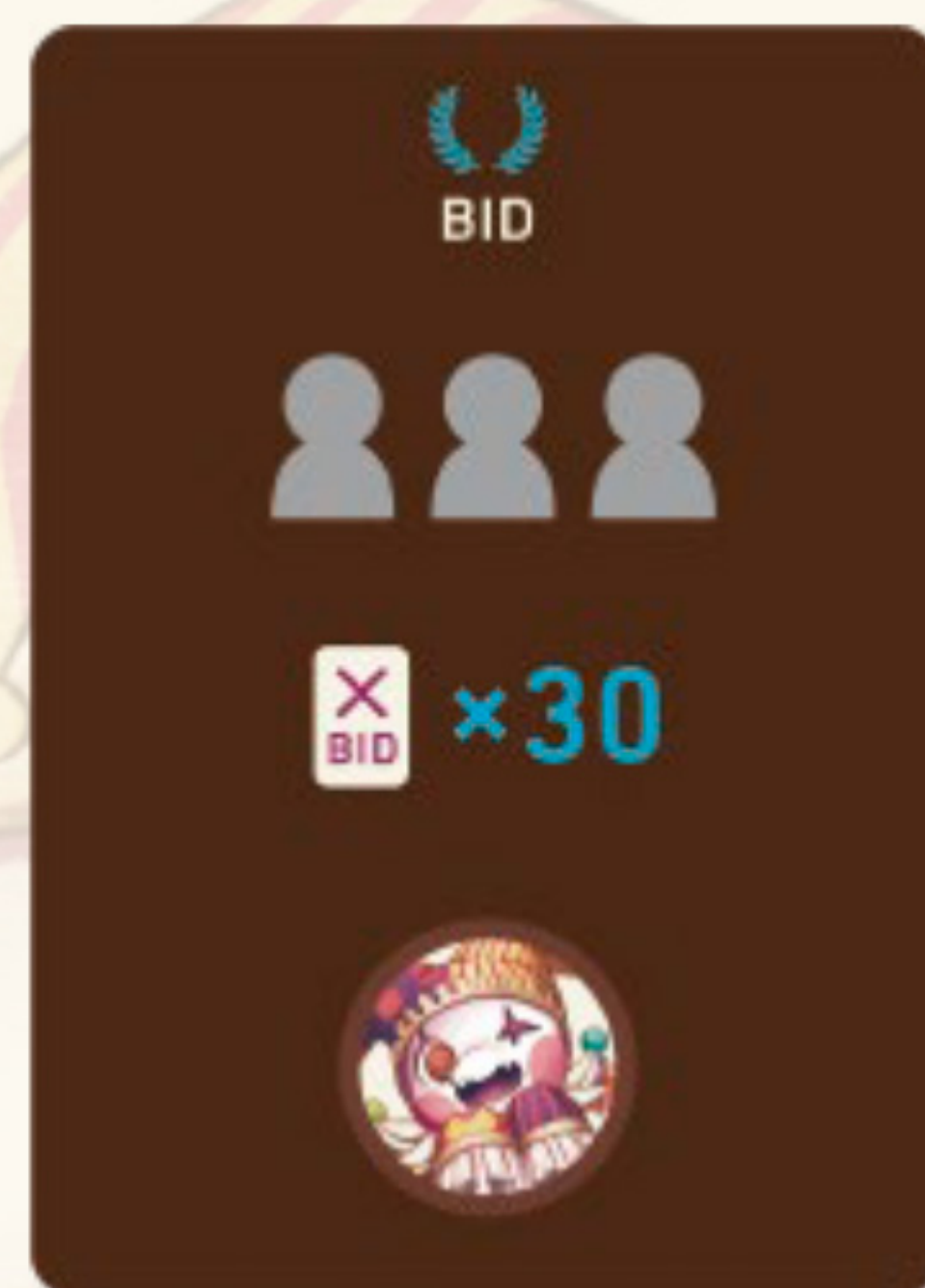
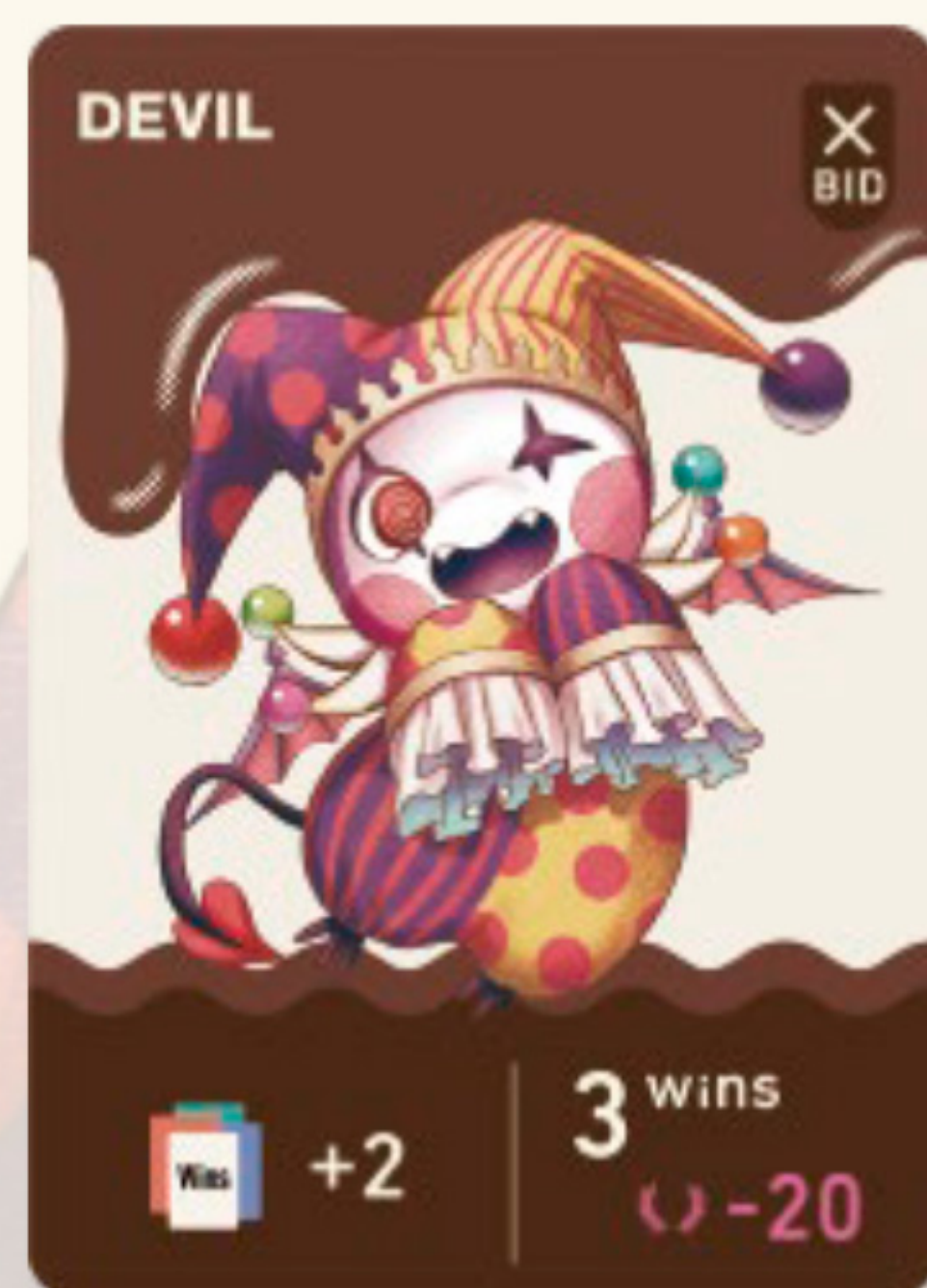
コレクターの効果は重複する(コレクターを表で2枚使用)。  
例えば、白旗2枚とレア1枚をトリックでとった場合、  
160点(80点+80点)を獲得する。



白キングの効果は重複する。  
例えば、白旗2枚とレア2枚をトリックでとった場合、  
230点を獲得する。  
コレクター:80点 白キング150点



## ■デビル



### 勝利点獲得時

トリック勝利数が2増える

デビルの能力は必ず発動する

■常時発動しているため、BIDの0勝や1勝を成功させることはできない。



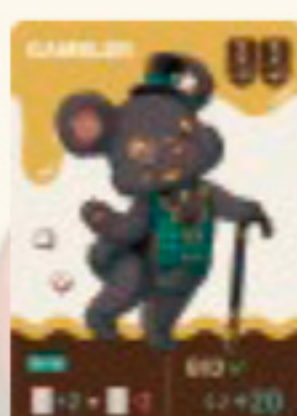
赤クインの効果は重複する。  
例えば、赤クインを使用した状態で5トリックを終了した場合、1度もトリックに勝利していなくても、トリック勝利数は3となる。

### 勝利点獲得時

3勝なら-20点  
先にプラス点の処理をしてから、マイナス点の処理をする

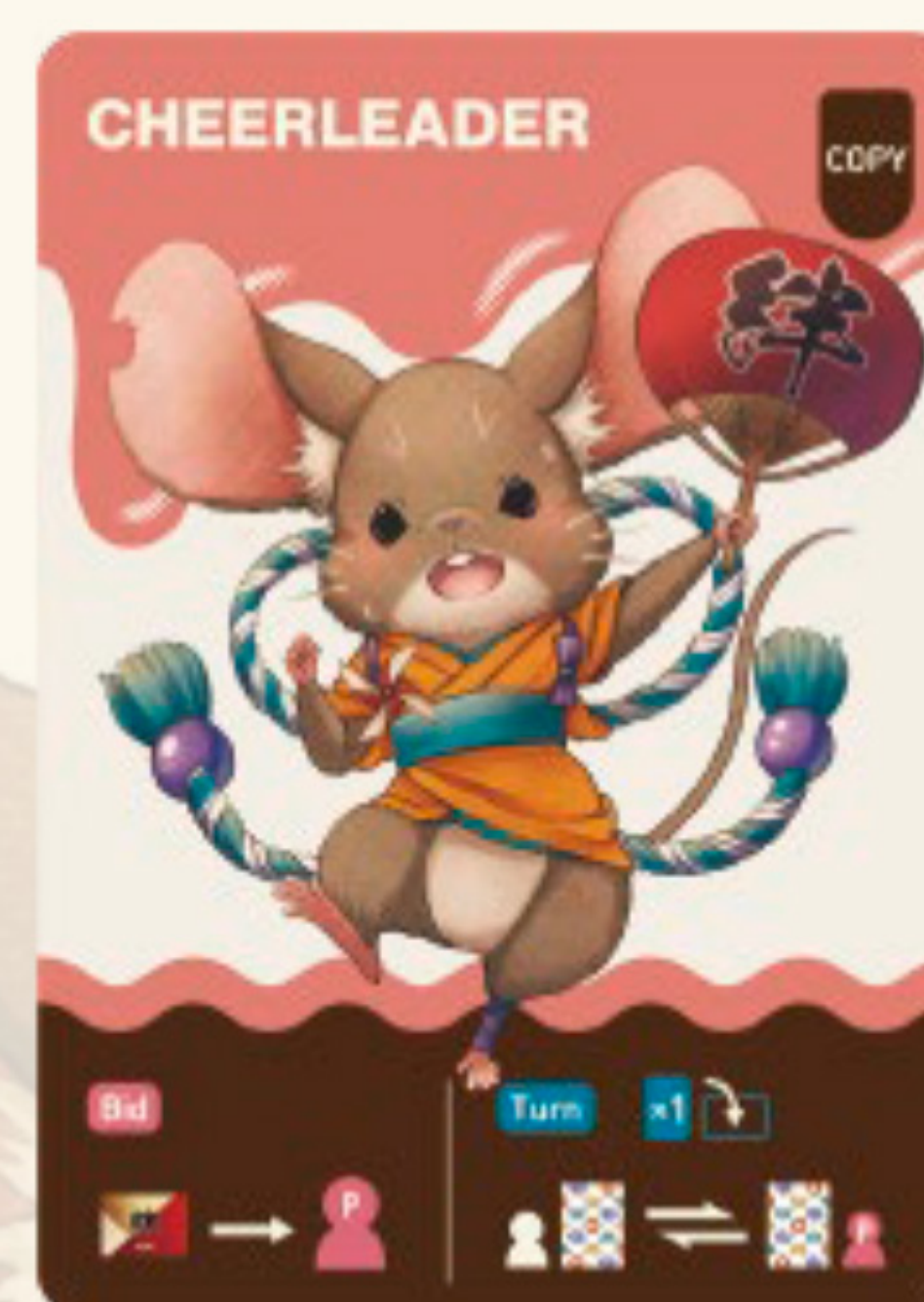


他プレイヤーが外したBIDの数×30点  
例えば、BIDを外した他プレイヤーが2人いる場合、60点(2人×30点)を獲得する。



他プレイヤーが誰か1人でもBIDを外すと、  
ギャンブラーのBID成功は発動する(+20点)。

## ■チアリーダー(拡張キャラ)



### チアリーダーを表で使用した場合

#### Bid

- チアリーダーを表で使用する場合はBIDができない。チアリーダー以外の2キャラの能力を使用できる(表)。
- 他プレイヤーのBID後に、他プレイヤー1人を選択し「絆(KIZUNA)カード」を渡す。そのプレイヤーをパートナーと呼ぶ。

#### Turn



自分のターン時に使用できる  
パートナーと手札を交換できる  
1ラウンドで1回しか使用できない  
使用したら、キャラカードを横に向ける

- パートナーに手札1枚を裏向きで渡す。パートナーはそのカードを見た後、パートナーの手札から1枚を裏向きで渡す。パートナーは渡されたカードを戻してもよい。
- 手札交換のタイミングの話はしてもよいがカードの強さに関する情報は話してはならない。





## ■絆 (KIZUNA) カード 【チアリーダーを表で使用】

## ■コピー (COPY) カード 【チアリーダーを裏(BID)で使用】

### 勝利点獲得時

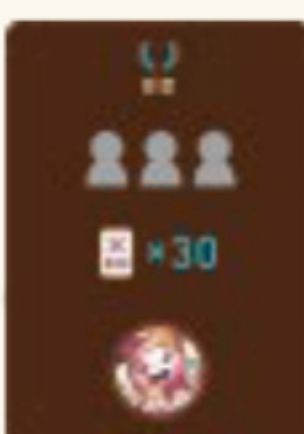
- チアリーダーがトリックでとったカードやトリック勝利数は勝利点獲得時に参照しない。代わりにパートナーの「BID」「トリックでとったカード」「トリック勝利数」を参照する。そのため、パートナーのBIDが成功するように協力する。
- トリックでとったカードによって得点できる能力は、パートナーがトリックでとったカードを参照する(ヒーラー、コレクター、キングの裏面)。
- ラウンド3でパートナーがBIDを2枚していた場合は、2枚を参照する。



赤クイーンをチアリーダーが使用しても、パートナーが使用してもパートナーのトリック勝利数が1増える。

### 上級ルール

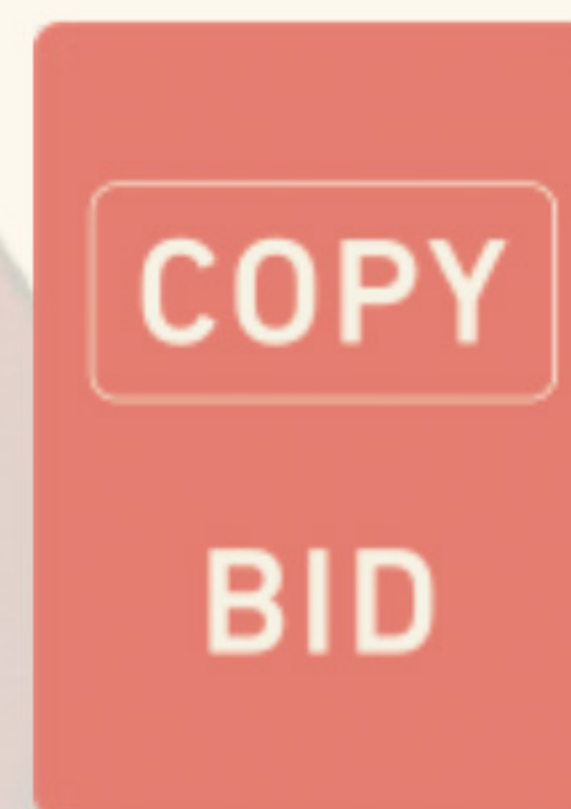
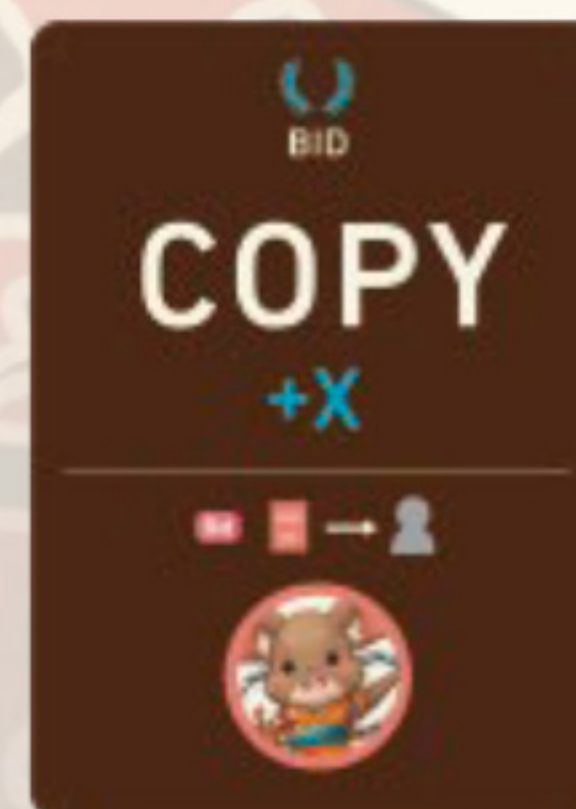
- 赤クイーンを使用したプレイヤーのみトリック勝利数が1増える。例えば、チアリーダーが使用した場合、チアリーダーだけがパートナーのトリック勝利数に1を増やす。



パートナーがデビルのBIDを使用した場合、パートナーとチアリーダー以外のプレイヤーがBIDに成功したのかを確認する。他プレイヤー全員がBIDに成功した場合、チアリーダーとパートナーは勝利点を獲得できない。



白キングプレイヤーは赤キングプレイヤーのBIDとトリックでとったカードを参照する  
※白キングプレイヤーはBID成功



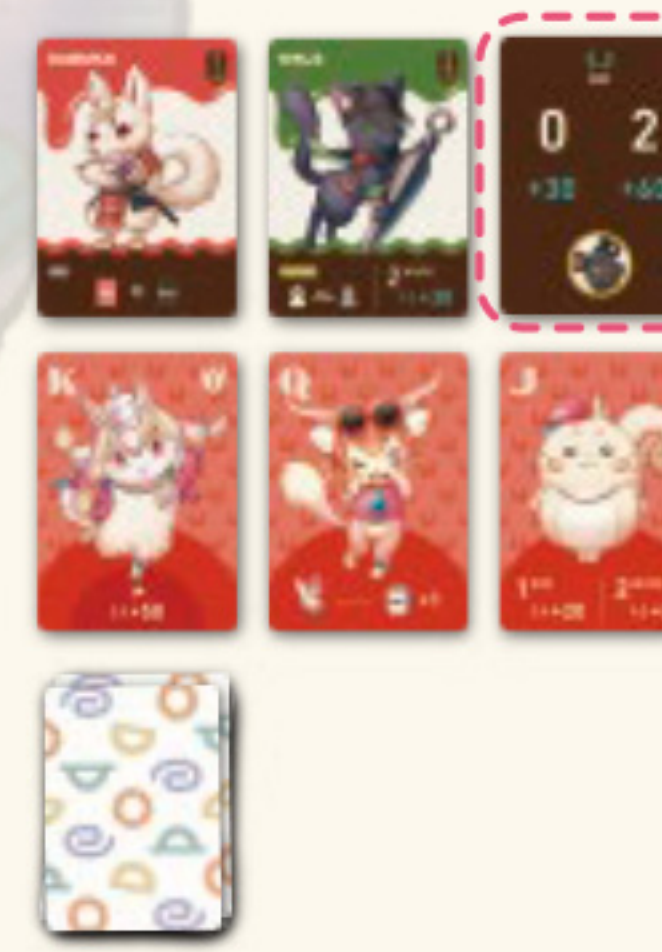
### チアリーダーを裏(BID)で使用した場合

- 他プレイヤーのBID1枚をコピーする。
  - 他プレイヤーのBID後に、他プレイヤーのBID1枚を選択して、そのカードの近くに「コピー (COPY) カード」を置く。
- ※チアリーダープレイヤーのトリック勝利数を参照する。

Bid

パートナーの場合と同じ処理を行う。

デビルのBIDをコピーした場合、デビルのプレイヤーとチアリーダー以外のプレイヤーがBIDに成功したのかを確認する。他プレイヤー全員がBIDに成功した場合、チアリーダーとデビルプレイヤーは勝利点を獲得できないことに注意。



白キングプレイヤーは赤キングプレイヤーのBIDを参照する  
※白キングプレイヤーはBID成功