

祓魂

HARATAMA

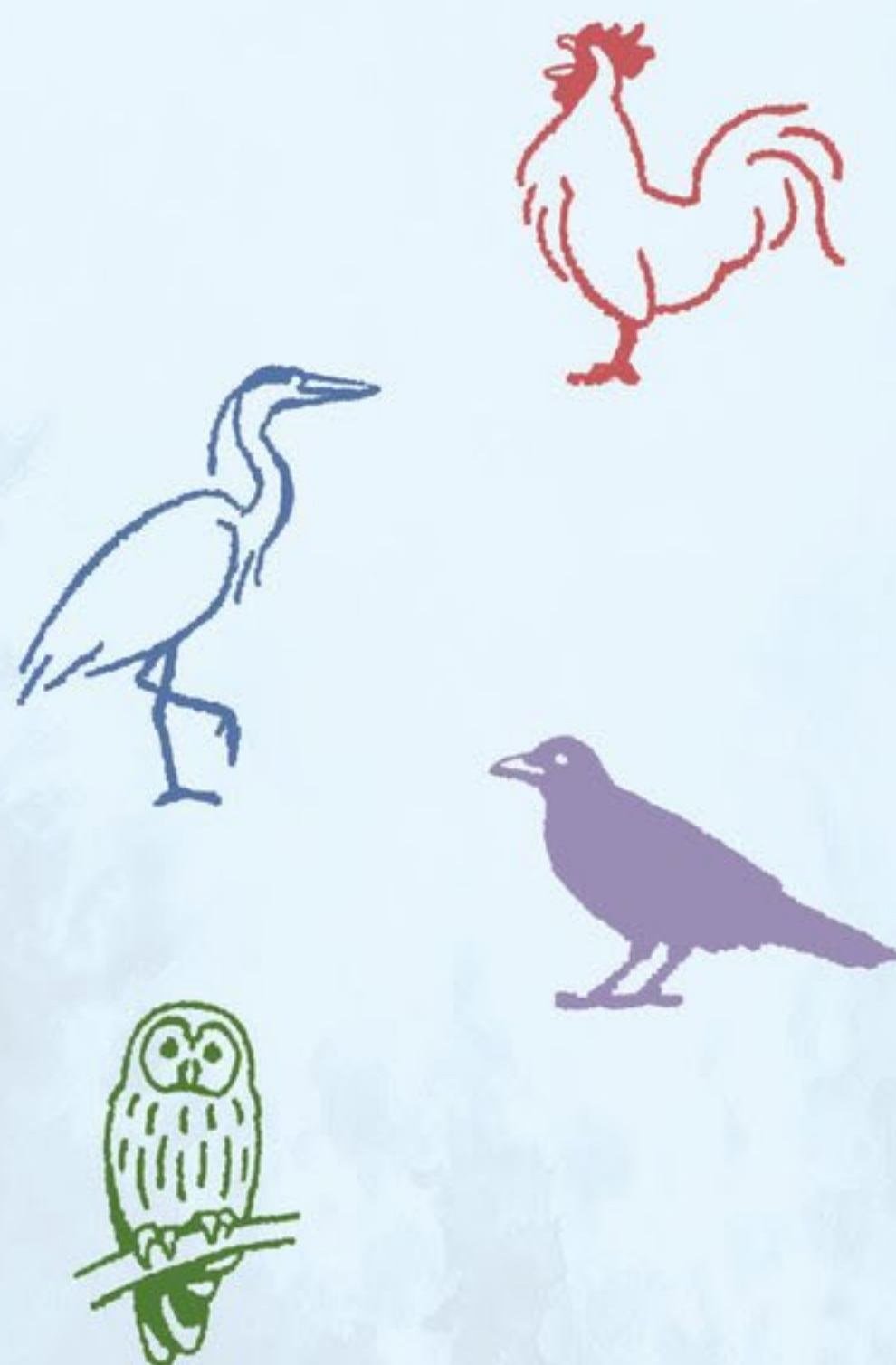
ゲームデザイン：しぶ カードデザイン：土屋 邦彦
ルール校正校閲：西田 誠 説明書DTP :はっくつ

3人～4人 20～30分 10歳以上

概要

「祓魂」は3～4人用のトリックテイキングゲームです。

プレイヤーは悪霊に憑りつかれて闇墜ち落ちした霊能者です。救出にやってくる新手の霊能者どもを振り返りにしてやりましょう。退魔の力を秘めた三種の神器にはくれぐれもご用心。しかし、わずかに残った理性が囁きます。多大な犠牲をばらえば神器の力で「祓魂(ハラタマ)」を起こし自分を取り戻せるかも知れません。



1. 内容物

• **プレイカード 52枚**
(以下、単に「カード」と呼びます)



4色(赤、青、紫、緑) 1～13 各1枚
(以下、色のことを「スーツ」、数値のことを「ランク」と呼びます)。

• **神器カード 10枚**



1～10のランクが書かれたカードが1枚ずつあります。

• **ブレイク表示カード 1枚**



用語解説

トリック:

スタートプレイヤーから順番に1枚ずつカードを表向きに出し、全員のカードが出揃った時点で勝敗を決めるミニゲームのことを『トリック』と呼びます。

ラウンド:

全員が手札を使い切るまでトリックを行うことを『ラウンド』と呼びます。このゲームは3ラウンドを行います。

2. ゲームの準備

1ラウンド目を始める前に、カードの枚数調整をプレイ人数に応じて以下のように行います。

人数	使うプレイカード	使う神器カード
3人	40枚 (4スートランク1～10)	8枚 (ランク1～8)
4人	52枚 (4スートランク1～13)	10枚 (ランク1～10)

3人プレイ時、使わないカードは箱にしまいます。

3. ラウンドの流れ

3.1. 神器カード、ブレイク表示カードの準備

すべての神器カードを裏返してよく混ぜます。そのうち3枚を表にし、テーブル中央に並べて置いておきます。これらは「三種の神器」と呼ばれ、このラウンドでのみ特別な力を発揮します。あまった神器カードは脇に避けておきます。

ブレイク表示カードを表面にして、三種の神器の隣に置きます。



三種の神器

3.2. 手札の配布と交換、最初のリードプレイヤーの決定

カードを全て裏向きにしてよく混ぜ、各プレイヤーに13枚ずつ配ります(3人プレイ時の余った1枚のカードは公開し、脇によけておきます)。各プレイヤーは自分に配られたカードを手札として、他のプレイヤーに見られないように持ってください。

続いて各プレイヤーは、自分の手札のうち2枚を選んで左隣のプレイヤーに渡します。渡したい2枚のカードを手札から選び、左隣のプレイヤーの前に伏せて出してください。

全員が出し終えてから、各自の前に置かれたカードを手札に加えます。

■空いた手でキツネを作る

左隣のプレイヤーから渡されたカードのうち、少なくとも1枚のランクが6以下であった場合、そのプレイヤーはカードを持っていないほうの手をキツネの形にして、他のプレイヤーに見せてください。こうすることで、このプレイヤーは低めのランクのカードを渡されたことがわかります。



その後、最初のリードプレイヤーが決まります。最初のリードプレイヤーは青の5(3人プレイ時に青の5が脇に避けられているなら青の6)を持っているプレイヤーです。

3.3.トリックテイキング

ラウンド終了条件を満たすまでトリックを繰り返して行います。各トリックは以下3.3.1.~3.3.3.を順番に行います。

3.3.1.カードプレイ

リードプレイヤーが、手札から任意のカード1枚を表向きで出します。リードプレイヤーが出したカードのスイートを「リードスイート」と呼びます。

■ブレイク

ゲーム開始時、悪霊の活動は夕暮れから明け方までに限られますが、戦いを重ねるうちに力が増して白昼堂々あらわれるようになります。

そのため各ラウンドの開始時点では、**昼を表す青をリードスイートにすることができません**。以下のどちらかの条件が満たされると、青をリードスイートにできるようになります。

- 誰かが(リード色をフォローできずに)青のカードを初めてプレイした
- リード時に手札のカードが全て青であり、青でリードせざるを得なくなった

どちらかの条件を満たし、青のカードを初めてプレイすることを「ブレイク」といいます。ブレイクが発生したらブレイク表示カードを裏返し、青をリードスイートにしてもよくなったことを示します。

その後、他のプレイヤーも時計回りの順で「マストフォロー」のルールに従ってカードを1枚出します。

マストフォロー

リードスイートと同じスイートのカードが手札にあれば、そのうち1枚を優先的に出さなければならないというルールです。同じスイートのカードがない場合に限り、任意のスイートのカードを出すことができます。このとき、**青のカードを出してブレイクを発生させることもできます**。

3.3.2.トリックの勝敗判定

全員がカードを1枚ずつ出したら、勝者を判定します。リードスイートのカードの中でランクが最も高いカードを出したプレイヤーが、そのトリックの勝者となります。



トリックの勝者は、次のトリックのリードプレイヤーとなります。

3.3.3.神器の獲得

各プレイヤーには悪霊が憑りついているため、神器を手にする事でダメージを受けてしまいます。

トリックの勝者は、いまプレイされたカードのなかに三種の神器と同じランクのものがあるなら、該当カード(以降「祓魂カード」と呼びます)だけを抜き出し表向きかつ横向きにして自分の前に置きます。これは自分が受けたダメージを示します。



既に祓魂カードを獲得していた場合、自分が何枚の祓魂カードを獲得しているかが全員に見えるように、少しずつ重ねて置きます。

それ以外のカードは全て集めて裏返し、テーブル中央に捨てます。

■全ての祓魂カードが獲得済みになったら

12枚ある祓魂カードが全ていずれかのプレイヤーによって獲得されているなら、手札が残っていたとしても即座にラウンドが終了し、得点計算に進みます。

残った手札は全てテーブル中央に捨ててください。

4.ラウンド終了と得点計算

トリックを繰り返し行い、全員の手札がなくなったらラウンドが終了します。

4.1.得点計算

■神器による失点

あなたが獲得した神器は、あなたにダメージを与えます。**獲得した神器1枚につき、10点を失います**。

■祓魂

あなたが神器を規定の枚数以上集めた場合、全ての穢れを消し去る「祓魂(ハラタマ)」が発生し、あなたは正気を取り戻します。祓魂の発生には、**4人プレイなら神器を8枚以上、3人プレイなら神器を9枚以上獲得しなければなりません**。

あなたが祓魂を発生させたら、神器からのダメージを受けなくなります。あなたのこのラウンドの失点は0点となります。

このとき他の全プレイヤーは、あなたが獲得した神器1枚につき10点を失います。なお祓魂が発生したとき、他の全員は**自身が獲得した神器からの失点を受けずに済みます**。

3.3.3.神器の獲得

いま終わったのが3ラウンド目でないなら、次のラウンドに進みます。「3.1.神器カード、ブレイク表示カードの準備」に進んでください。

ゲームの終了

3ラウンドが終わったらゲームが終了します。

合計失点が最も少ないプレイヤーが勝者です。

2人以上が同点最少なら、単独最少のプレイヤーが決まるまで追加のラウンドを繰り返し行ってください。

■オプションルール:終了条件

ゲームの終了条件を「3ラウンドが終わったら」ではなく「少なくとも1人の合計失点が200点に到達したら」に変更してもかまいません。(200点の部分も好きな値に変更することができます)。

このときも失点が最も少ないプレイヤーが勝者となり、同点最少のプレイヤーがいるなら追加のラウンドを行います。