

ゲームデザイン：戸塚中央 企画・プロデュース・アートワーク：有我悟（秘教機械）

中世からルネサンス期において流行した馬上槍試合は、模擬戦争の意味合いを離れた娯楽として人々に熱狂をもたらしました。大貴族はお抱えの騎士団を競わせて荣誉を争う一方で、どの騎士団が最も活躍するかを密かに賭の対象としていました。

あなたは自身の騎士団の勝利と賭金を求め、馬上槍試合に挑みます。

概要

「トウルネイ」はトリックテイキングゲームです。

プレイヤーが手札から場に出し、最も強いカードを出したプレイヤーが全てのカードを獲得するミニゲームを行います。このミニゲームをトリックと呼び、手札がなくなるまでトリックを繰り返します。

「トウルネイ」は、トリックを獲得する事だけを目指すゲームではなく（トリックを取らない方が得点が高くなる場合すらあります！）、カードの強弱の予想を行い、予想を当てることでより多くの得点を得ます。

「トウルネイ」の特色は、ゲーム全体で何トリック獲得するかを予想するのではなく、カードのトリックにおける順位を、各トリックごとに予測することにあります。

内容物

カード 56枚 (4スート、1～14の数字が各1枚)
個人ボード 4枚

準備

最近馬に乗ったか、馬に乗った人を見た人がカードを配る人（以下、ディーラー）になります。

ディーラーは全てのカードをよく混ぜ、各プレイヤーに14枚ずつ配り、手札にします。

3人プレイ時には、残りの14枚をNPC用の手札として使用します。3人用のルールについては「3人戦」の項目を参照してください。

各プレイヤーに個人ボードを配布します。

ゲームの流れ

「トウルネイ」のトリックは、予想フェイズとプレイフェイズに分かれます。

1. 予想フェイズ

ディーラーの左隣の人からゲームを始めます。

トリックの最初にカードを出す人をリードプレイヤーと呼びます。リードプレイヤーは手札からカードを1枚、表にして場に出します（以下、場に表に出し、トリックに使うカードをプレイングカードと呼びます）。

続いて、残り手札からカードを一枚伏せて出します。

トリックに使用するのは表にしたカード、伏せたカードは予想に使用するカード（以下、予想カード）です。各トリックには手札を2枚使います。

では、プレイヤーは何を予想するのでしょうか？

予想するのは「自身が場に出したプレイングカードが、このトリックで何番目に強いカードか」です。

カードの強弱はトリック・予想共通で、以下のルールによって決定します。

- ①スートの強弱を比較します。
- ②スートが同じ場合は、数字の大小を比較します。数字が大きい方が強いカードです。




※常にスートの強弱（ルール①）が優先されます。

プレイングカード



予想カード

スートの種類と強弱・順位

ワイバーン	フルール・ド・リス	シャムロック	クロス
			
1位	2位	3位	4位
強		弱	

リードプレイヤー以外のプレイヤーは、リードプレイヤーが出したプレイングカードを見て、このトリックで自身が出すプレイングカードが何番目に強いカードになるかを予想して、カード1枚を伏せて場に出します。予想カードを出す順番は自由です。ただし、この時点ではまだプレイングカードは出しません！

予想にはカードのスートのみを使用します。数字は無視して下さい。

全員が予想カードを出したらプレイフェイズへ移行します。

2. プレイフェイズ

リードプレイヤーの左隣のプレイヤーから時計回りに、プレイングカードを1枚手札から表にして場に出します。

もし手札に、リードプレイヤーのプレイングカードと同じスート（以下、リードスート）のカードを持っていたら、必ず出さなければいけません。手札にリードスー

トのカードがなければ、好きなスートのカードを出してかまいません。

全員がプレイングカードを出したら、全プレイヤーのカードの強弱を比べ、強さ順を確認します。

注意：トリックを獲得した（最も強いカードを出した）プレイヤーに、すぐにカードを集めてはいけません！
全員のカード強弱順を確認し、順位を確定させ、予想カードとの一致を確認する必要があります。

順位を確定させたら予想カードを表にし、各プレイヤーのプレイングカードの順位と、予想カードのスートが示す順位が一致しているかを確認します。

各プレイヤーは、個人ボードへ予想カードを表向きに、

- ・順位と予想が一致したら上に
- ・順位と予想が不一致なら下に

数字が見えるよう置きます。この時、予想カードとボード上のスートを一致させるように配置します。

トリックを獲得したプレイヤーは次のトリックのリードプレイヤーになります。また、獲得したプレイングカードを、トリックごとにまとめて個人ボードの横に、予想カードと混ざらないように伏せて置きます。

→予想が的中した
カードはボードの上



→予想が的中しなかった
カードはボードの下



予想カードは、カードを出したプレイヤーが個人ボード上へ表向きに引き取ります。

プレイングカードは、トリックを獲得したプレイヤーが裏向きに引き取ります。

ゲームの終了と得点

全ての手札を使い切ったら得点計算を行います。

予想カードの的中による得点と、獲得したトリック数による得点の合計を得ます。

・予想カードの的中による得点

- 1位（ワイバーン） : 1枚につき2点
- 2位（フルール・ド・リス） : 1枚につき3点
- 3位（シャムロック） : 1枚につき3点
- 4位（クロス） : 1枚につき2点

・獲得したトリック数

- 1トリックにつき : 1点
- 1トリックも獲得できなかったら : 3点

点数計算が終わったら、ディーラーの左隣の人が新たなディーラーになります。

プレイヤー全員がディーラーを担当したら、ゲームは終了です。合計得点が高いプレイヤーが勝利します。

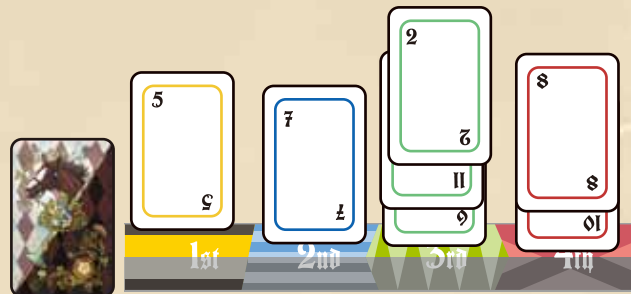
最多得点プレイヤーが同数いたら、勝利を分かち合しましょう。

3人戦

3人戦はNPCが入ります。

全員に14枚のカードを配るのは同じですが、残ったカードのうち7枚を表にし、NPC用個人ボードの前へスート毎に、数字が見えるよう無作為に置きます。カードの数字を並べ直してはいけません。このカードがNPCの使用する手札（=プレイングカード）となります。

残りの7枚は、脇に伏せて山札とします。このカードはNPCの予想カードです。



NPCのカードの出し方

- ・リードスートが手札にある場合、そのスートを手前から場に出します。
- ・リードスートが手札になければ、残っている一番強いスートを手前から場に出します。
- ・NPCがトリックを獲得しリードプレイヤーになったら、手札の中で最も強いスートのカードを、手前から場に出します（獲得したトリックは箱にしまっておきます）。

毎トリック後に、NPCの予想カード山札を1枚、表にします。NPCの予想カードはゲームにいかなる影響もたらしません。NPCの予想カードをNPCの手札と混ざらない位置に置いて下さい。



発行 : A.I.Lab. 遊

mail : yugu07@gmail.com

HP : <https://ailab-game.sakura.ne.jp/ailab/>

X : @AILab1

企画 : 秘教機械

HP : <http://tantramachine.com>

Special Thanks

名古屋テストプレイ会 / 円卓P / 翔 /
さいとうあきら / ななゆか / 糸畑要 /
池田りるは（順不同敬称略）

...and you.

