

トランパンブラックジャック

難易度
★★☆

プレイ人数
3～6人

プレイ時間
15～30分

概要

場に出されたカードを、合計が21に近づくよう
に集めるゲームです。カードの合計値によって
得点を獲得し、3ラウンドの得点で勝負します。

準備

手札としてカードを各プレイヤーに4枚ずつ配ります。さらに得点記入用として、カードを1枚ずつ配ります。

適当な方法で最初の親プレイヤーを決めます。

ラウンドの流れ

各プレイヤーは**4枚の手札すべてに好きな数字とマーク**(以下ストートと呼ぶ)を記入します(このゲームではストートは関係ないため、記入しなくてもかまいません。カードの重複も可能です)。

カードの値は以下のように扱います。

A(エース)：1か11の好きな方を選択
2～10：数字そのままの値として計算
J, Q, K：10として計算

- 親プレイヤーは手札から**1枚裏向き**に出します(場札と呼びます)。
- 親の**左隣のプレイヤー**から時計回りの順で、そのカードを**獲得するかしないかを選択**します。



- 獲得を宣言したプレイヤーは、**場札を表向き**にし、自分の前に**持ち札**として置きます。



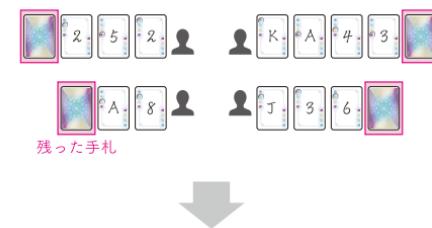
- 誰も獲得することを選択しない場合、場札は**親プレイヤーの持ち札**として置きます。



- 1.～4.の手順終了後、親の**左隣のプレイヤー**が次の**親プレイヤー**となり、1.から同じ手順を繰り返します。



親プレイヤーが**3周**(各プレイヤーが3回ずつ親プレイヤーを担当)したら、各プレイヤーは**残っている手札1枚も自分の持ち札に加え**、持ち札の合計を計算します。ただし、この時点で手札に**Aを残していたプレイヤー**は、このラウンドの得点が**0点**となります。



合計：18 1点	合計：23 0点	合計：21 6点	合計：20 0点 (手札にAを残したため)
-------------	-------------	-------------	-----------------------------

得点の獲得方法

各プレイヤーは持ち札の合計値によって以下のとおり得点を得ます。

合計値	得点
21	6点
20	3点
19	2点
18	1点
2～17または22以上	0点

手札として最後にAを残していた場合も0点になります。

得点を得点記入用のカードに記入し、次のラウンドを開始します。次のラウンドの最初の親プレイヤーは、現在のラウンドの開始時親プレイヤーの右隣のプレイヤーです。



終了条件

3ラウンド目が終了したらゲーム終了となります。**一番得点を獲得したプレイヤー**が勝利となります。同点の場合は勝利を分かち合ってください。

トランペントリックティキング		
難易度 ★★★	プレイ人数 3～5人	プレイ時間 20～30分

概要

1ラウンド3回の勝負(トリック)を3ラウンド、計9トリック行って点数を獲得するトリックティキングです。ラウンドの最初に配られた3枚のカードに数字を書き、出すときにマーク(以下ストートと呼ぶ)を記入します。マストフォロー、切り札ピットなしのトリックティキングです。

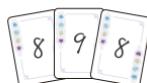
準備

得点記入用として、カードを1枚ずつ配ります。適当な方法で開始時のスタートプレイヤー(リードプレイヤー)を決めます。

ラウンドの流れ

ラウンドの開始時にカードを各プレイヤーに3枚ずつ配ります。3枚のカードにそれぞれ数字のみを記入し、非公開で手札とします。記入できる数字は人数によって異なります。

3人：A～7
4人：A～9
5人：A～J



1ラウンドに3トリックを行います。

※ A：エース(1でも可)

トリックの流れ

リードプレイヤーから時計回りに各プレイヤー1枚ずつカードを表向きに出します。



リードプレイヤーは手札を1枚選択し、ストートに丸をつけ、自分の前に出します。以後そのストートと同じストートを出さなくてはいけません(マストフォロー)。このストートをリードストートといいます。

また、自分の直前に出されたカードと同じ数字の手札がある場合、その手札をリードストートとは別のストートとして出すことができ、これもフォローしているとみなします。そしてリードストートが、自分が出したストートに変更になります。

すでに出された同じ数字で同じストートのカードは出すことができません。フォローして出せる手札がない場合は、出せるストートに丸をつけて手札を出します。

また、手札が出せない場合はパスをして、パス1回につきマイナス2点を獲得します。

各プレイヤーが1手番ずつ行ったら勝負を行います。勝負時点でのリードストートの中で一番大きい数字を出したプレイヤーがトリックの勝者となり、得点を獲得します。トリックの獲得点数は1、2ラウンド目は2点、3ラウンド目は3点になります。



リードプレイヤー
8
または8が
プレイ可能



2人目
5
または5が
プレイ可能



3人目
リード
ストートが
5
または5に
変更
リード
ストートが
5
または5が
プレイ可能



手番中のフローチャート

手札の数字が既にすべて出ている

↓ Yes
バス -2点

No

フォローできるカードがある

- 直前のカードと同じ数字 または
- リードストート

直前のカード
と同じ数字
↓ Yes
リードストート
No

その数字の
カードを、
ストートを選ん
で○をつけて
出す
以後リード
ストートが変更

手札から数字
を選び、リード
ストートに○
をつけて出す

トリックが終わったら、このトリックで出されたカードを手番順に、ストートごと、数字ごとに場の中央に並べ、どのカードが既に出てるかが分かるようにします。このとき、縦(数字)の一列が揃うカードを出したプレイヤーはマイナス1点を獲得します。横(ストート)の一列が揃うカードを出したプレイヤーは2点を獲得します。



ストートを最後に出した人
2点

数字を最後に出した人
-1点

トリックの勝者が次のトリックのリードプレイヤーになります。

※リードプレイヤーが出せない場合
リードプレイヤーが手札を出せない場合は、バスをして次のプレイヤーがカードを出します。そのカードのストートがリードストートになります。

3トリック行ったらラウンド終了になり、次のラウンドに移ります。

終了条件

3ラウンド目が終了したらゲーム終了となります。
一番得点を獲得したプレイヤーが勝利となります。
同点の場合は勝利を分かち合ってください。

裏面へ続く→

各ゲームのルール動画公開中！



くじらだま ホームページ
<https://kujiradama.net/portfolio/trumpen/>

得点の獲得方法

- トリックで勝つ
1、2ラウンド : 2点
3ラウンド : 3点
- 縦(数字)を揃える : -1点
- 横(ストート)を揃える : 2点
- パス1回につき : -2点

Q&A

Q. リードストートと違うストートを好きに書いて出していいですか。

A. マストフォローであるため、フォローできる手札を持っている場合、必ずフォローするように出してください。フォローとは、現在のリードストートと同じストートか、直前に出されたカードと同じ数字を出すことです。

Q. 前のプレイヤーがパスした場合、直前に出されたカードはどのカードになりますか。

A. 同じ数字をフォローする対象となる直前に出されたカードは、前のプレイヤーがパスしている場合、そのさらに前のプレイヤーが出したカードです。

Q. 1トリック中にリードストートが変わるのは1回だけですか。

A. 直前のカードと同じ数字を出すフォローをする限り、何度もリードストートが変わります。

Q. 出したカードが一度リードストートではなくなった後再度リードストートになった場合、トリックの勝敗に関係しますか。

A. 関係します。最後のリードストートと同じストートで出されたカードのうち、一番大きい数字を出したプレイヤーが勝利となります。

Q. フォローできずに別のストートを出した後、そのストートがリードストートになった場合、トリックの勝敗に関係しますか。

A. 関係します。最後のリードストートと同じストートで出されたカードのうち、一番大きい数字を出したプレイヤーが勝利となります。

Q. 1ラウンド終了後、場の中央に並べたカードは片付けますか。

A. 片付けません。場の中央に並べたカードは全て出されたものとして、同じカードを出すことはできません。

Q. 2ラウンド目、3ラウンド目の最初のリードプレイヤーは誰ですか。

A. 前ラウンドの、最後のトリックの勝者になります。

トランペ恩スピード

難易度
★★☆☆ | プレイ人数
2~4人 | プレイ時間
5分

概要

場のカードに数字がつながるように、すばやく自分のカードに数字を記入して出します。できるだけ早く自分のカードをなくしたプレイヤーが勝利となります。

準備

カードを各プレイヤーに13枚ずつ配り、裏向きで各プレイヤーの山札にします。山札は自分の取りやすい位置に置きます。各プレイヤーの担当のマーク(以下ストートと呼ぶ)を決めます。任意の方法でプレイヤーを2人決め、そのプレイヤーに追加でカードを1枚ずつ配り、最初に出すカードとします。最初に出すカードの数字とストートを記入します。

プレイ方法

追加でカードを配られたプレイヤーは、掛け声(「セーの」など)とともに最初に出すカードを場の中央に置きます。これを台札と呼びます。プレイヤーは台札の数字に繋がるような数字のカードを重ねて置きます。この時、出す数字を声に出しながら置いてください。使う数字はA~Kで、AとKは繋げることが可能です。台札と同じ数字は置くことができません。

カードは山札から1枚手に持って記入します。自分の担当ストートにも必ず丸をつけてください。記入したカードは台札に重ねて置くか、4枚までの前に置くことが可能ですが(台札と呼びます)。



場札

手に持っているカードに記入した数字は、いつでも書き直すことができます。また、場札も手に持つことで、いつでも書き直すことができます。

終了条件

いずれかのプレイヤーの配られたカードが全てなくなったらゲーム終了です。**一番最初にカードがなくなったプレイヤー**が勝利となります。

クレジット

ゲームデザイン : 渚くじら
アートワーク : Poko
制作 : くじらだま



スペシャルサンクス:
テストプレイにご協力いただいた皆様

メールアドレス : kujiradama.kujira@gmail.com
ホームページ : https://kujiradama.net