



トレーディング ポーカー Trading Poker

プレイ人数：3-5人
推奨年齢：10歳以上
プレイ時間：20分

トランプゲームのポーカーを一味違う形に仕上げてみました。

内容物

- ・ルールブック 1枚
- ・得点札 27枚



役名 得点札を獲得することで得点します。得点札には役名(ハンド)・得点・獲得条件が描かれています。
得点 獲得条件のイラストはあくまで1例です。獲得条件が難しいほど高得点となっています。
獲得条件 得点札は全てで11種類あります。

- ・ワンスモアカード 1枚



使用することで、もう一度手番(行動)を行うことができます。使用すると他のプレイヤーへ使用権が移ります。

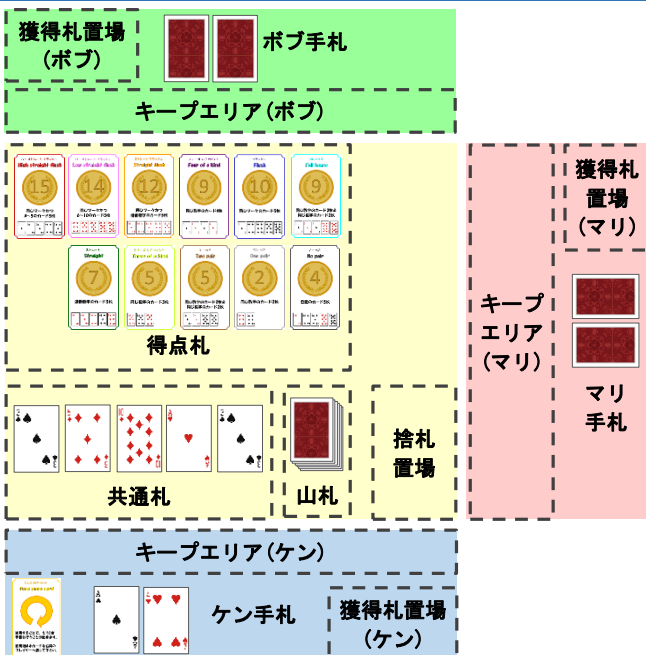
ご用意いただく物

- ・トランプ(プレイングカード) 2セット
本ゲームでは、各マーク(スート)のA~10の計80枚とJoker1枚を使用します。以後、トランプの事をカードと呼びます。
※2セットはカード裏面が同じものをご用意ください。

ゲームの準備

- カード2セットから、A~10までの数字のカードを抜き取ります。更に、Jokerを1枚抜き取ります。(計81枚)
上記以外のカードは使用しませんので、混ざらないように除けておきます。箱にしまっていたいただいても構いません。
- Joker以外のカードを裏向きのまま良く混ぜ、一つの山とします。以後、この山を山札と呼びます。
- 山札から各プレイヤーにカードを裏向きのまま2枚ずつ配ります。以後、配られたカードを手札と呼び、自分だけが見えるように手に持ちます。
※ゲームを通して、手札は他のプレイヤーから見えないように管理してください。
- 山札から5枚めくり、場の中央に表にして並べます。以後、並べられたカードを共通札と呼びます。
- 山札にJoker1枚を裏向きで追加し、山札を再度良く混ぜます。
- ゲームを始めるプレイヤーを決めます。以後、スタートプレイヤーと呼びます。
- スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーに、ワンスモアカードを渡します。
- 得点札を場に並べます。得点札は役毎に表向きに重ねておきます。なお、得点札は同じ役でも得点が異なります。得点の高いものから上に来るように置いてください。

準備が終わった時の例(3人プレイ時)



用語の補足

- ・キープエリア
プレイヤー毎にある、カードをいったんキープする場所です。キープエリアに置かれているカードのことをキープ札と呼びます。
- ・獲得札置場
プレイヤー毎にある、獲得した得点札を置く場所です。獲得した得点札は獲得札と呼びます。
- ・捨札置場
手札から使用されたカードを捨て札と呼び、捨札置場に重ねて置かれます。

ゲームの目的と流れ

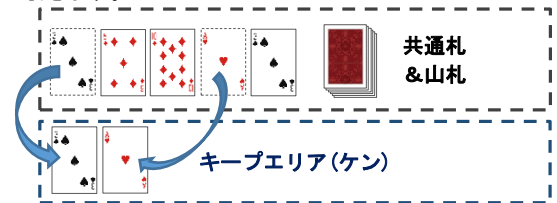
本ゲームは通常のポーカーと異なり、役での勝負は行いません。役毎に得点札があり、カードを集めながら多くの得点札を獲得することが本ゲームの目的となります。カードは、共通札もしくは山札からキープエリアへカードを補充し、ワンクッション後に手札にすることができます。キープエリアへ置かれている間は他プレイヤーの手札になってしまうこともあり注意が必要です。手札でポーカーの役を作ることができたら、得点札を獲得できます。なお、得点札は早い者勝ちです。以上の手順を繰り返していき、もっとも得点したプレイヤーの勝利となります。

ゲーム開始

各プレイヤーは自身の手番で以下の処理を順に行います。ゲーム開始時はスタートプレイヤーから手番を行い、以降時計回りに手番が移動します。

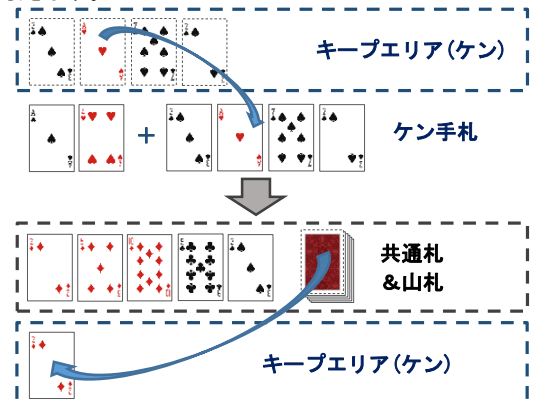
- メインアクション
手番プレイヤーはA/B/C/Dからいずれか1つを選択し実行します。
※パスすることはできません。

- カードキープ
手番プレイヤーは山札もしくは共通札からカードを2枚選び、自身のキープエリアに表向きに置きます。2枚の組合せは自由であり、どちらかから2枚・どちらとも1枚ずつを選べます。1枚目を山札から引いてカードを確認した後、2枚目にどのカードを取るかを定めることもできます。ただし、山札にカードがない場合は共通札からしか選べません。キープエリアにカードを置く際は1枚ずつ横に並べて表向きに置いてください。山札からJokerを引いたら端によけておき、変わりのカードを引きます。



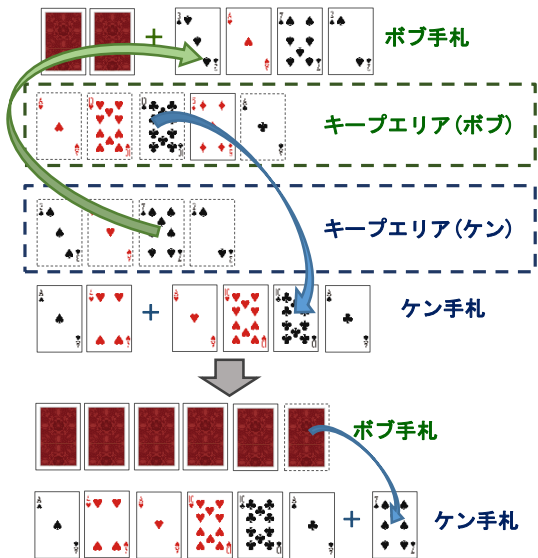
例) ケンはカードキープを選択しました。共通札から2枚を選択し、キープ札へ追加しました。
※山札から選択することも可能です。

- キープ札獲得(自身)
自身がキープ札を持っている場合に選択できます。手番プレイヤーは自身のキープ札全てを手札にします。その後、山札もしくは共通札からカードを1枚選び、自分のキープエリアに表向きに置きます。ただし、山札にカードがない場合は共通札からしか選べません。キープエリアにカードを置く際は1枚ずつ横に並べて表向きに置いてください。山札からJokerを引いたら端によけておき、変わりのカードを引きます。



例) ケンはキープ札獲得を選択しました。まずケンのキープ札を全て手札に追加します。その後、山札から1枚めくりキープ札へ追加しました。
※共通札から選択することも出来ます。

- C. キープ札交換 & 獲得
 自身がキープ札を持っている場合に選択できます。
 同じくキープ札を持っているいずれかのプレイヤー1人を指定します。
 手番プレイヤーと指定プレイヤー間でキープ札の交換を行います。
 手番プレイヤーは全てのキープ札を指定プレイヤーへ渡します。
 その後、渡したカードと同じ枚数まで、指定プレイヤーのキープ札を受取ります。
 受取るカードは手番プレイヤーが選ぶことができます。
※指定プレイヤーのキープ札が足りない場合は、それまでしか受取れません。
 それぞれのプレイヤーは受取ったカードを手札に追加します。
 その後、指定プレイヤーは手札から1枚選び、手番プレイヤーへ渡します。
※渡すカードは受取ったカードでも、既に手札にあったカードでもどちらでもかまいません。
 この1枚は裏向きのまま渡し、手番プレイヤーの手札へ追加します。



例) ケンはキープ札交換 & 獲得を選択しました。
 ケンのキープ札全て(4枚)をポブに渡し、ポブの手札に追加します。
 その後、ポブのキープ札から4枚をケンが選択し、ケンの手札に追加しました。
 更に、ポブは手札から1枚を選択しケンに渡し、ケンの手札に追加します。

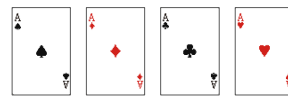
- D. 得点札の獲得
 手番プレイヤーは手札から条件を満たすカードを出すことで、得点札を獲得します。
 獲得札(獲得した得点札)は、自身の獲得札置場に表向きに重ねて置いてください。
 複数の得点札を取れる組合せを出した場合は、任意の1枚を獲得します。
 例えば、「Straight flush」を出した場合、「flush」もしくは「Straight」、更には「No pair」としても扱うことができます。
 また、「Four of a kind」を「Two pair」として扱うこともできます。
 手札から出したカードは捨札置場へ置かれます。
 得点札の獲得は、手札がある限り1度に何回でも行うことができます。
※既に場に無い得点札は獲得することができません。



例) ケンは得点札の獲得を選択しました。
 手札から以下の5枚を捨て札とします。
 A (ダイヤ・ハート・クラブ)、10 (ハート・クラブ)
 代わりに、「Full house」の得点札を獲得札に追加しました。
※同じ捨て札でも、Aを3枚で「Three of a kind」を獲得し、更に10を2枚で「One pair」を獲得することも出来ます。

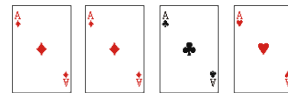
※1枚の得点札を獲得するのに同じカードを2枚使うことは出来ません。
 同じカードとは同じマークかつ同じ数字のカードを指します。
 例えば、ダイヤのAを2枚使用して「One pair」とすることは出来ません。
 同様に、クラブの5を2枚・クラブの6~8を1枚ずつの計5枚でも「Flush」とすることは出来ません。

「Four of a kind」は同じ数字カード4枚で獲得できます。
 ◎ 正しい組合せ



数字は同じでも、マークが全てバラバラであるため問題ありません。

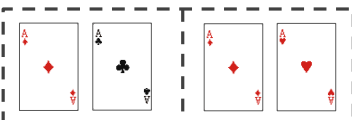
× 間違った組合せ



数字もマークも同じカード(ダイヤのA)が2枚使用されているためNGです。

上記の「間違った組合せ」でも「One pair」を2枚獲得できる組合せがあります。

◎ 正しい組合せ



左右で別々の「One pair」を獲得する場合、各得点札に対してはマークが重複していないため獲得できます。

- ゲーム終了判定
 この時点で場の得点札が6種類以下となっていた場合、即座にゲームが終了します。
- 共通札補充
 共通札が5枚になるように、山札からカードを補充します。
 共通札は表向きに横に並べてください。
 山札から Joker を引いたら端によけておき、変わりのカードを引きます。
- シャッフル処理
 この手番に Joker が出ている場合、以下の処理を行います。
 全てのプレイヤーは手札から半分のカード(小数切上)を捨て札としなければなりません。
 手番プレイヤーから順に、手札から半分の枚数のカードを裏向きに捨札置き場に置きます。
 全てのプレイヤーが捨てる処理を終えたら、捨て札・山札・シャッフルカードを裏向きに混ぜ、新たな山札を作ります。
※この時点で、稀に共通札が5枚並んでいないことがあります。その場合は、シャッフル処理を終えた後に再度3番から処理を行います。
- ワンスモアカード使用(任意)
 手番プレイヤーがワンスモアカードを持っている場合に使用することが出来ます。
 ワンスモアカードを使用することで、手番プレイヤーはもう一度手番を行うことができます。
 使うことを宣言したら右隣のプレイヤーへワンスモアカードを渡し、再度1番から処理を行います。
- 左隣のプレイヤーへ手番が移ります。

ゲーム終了と得点計算

ゲーム終了判定時に、場の得点札が6種類以下となっていた場合、即座にゲーム終了となります。
 続いて得点計算を行います。
 各プレイヤーは獲得札に描かれている点数を合計します。
 合計得点を比べ、もっとも高いプレイヤーの勝利となります。
 複数のプレイヤーが該当する場合は、該当プレイヤーの中でワンスモアカードを持っているプレイヤーの勝利となります。
 いずれのプレイヤーもワンスモアカードを持っていない場合、ワンスモアカードを持っているプレイヤーから右回りでもっとも近いプレイヤーの勝利となります。

補足

- 手札及びキープ札に上限は無く、何枚でも持つことが可能です。
- 獲得札は、自他に関わらずゲーム中いつでも確認することが出来ます。他プレイヤーから得点を聞かれた時は、正しい値を答えてください。
- 手番の移動が時計(左)回りに対して、ワンスモアカードの移動は半時計(右)回りとなっていて逆順となっていることに注意してください。
- 「Straight flush」及び「Straight」の獲得条件に「連番数字の5枚」とありますが、数字の10とAは連番とみなしません。
- イラストでは「ケンの手札」が表向きとなっていますが、これはケン視点での説明のためです。

終わりに

この度は、本ゲームを手にとったいただきありがとうございます。
 本ゲームについてのお問い合わせ先などを以下に記します。

TOSAKA GAMES (トサカ ゲームズ)
 メール: mail@tosaka-games.com
 ブログ: http://blog.tosaka-games.com

