

Yokai Septet



3~4



10+



30min

ここは封建時代の日出ずる国、妖怪などの^{ち み もうりょう}魑魅魍魎が暗闇に紛れ人々に恐怖の種を蒔いていた頃。妖怪たちは人々に直接的な危害は与えなかったが、火災・洪水・落雷・疫病などの厄災を招くとして恐れられていた。

ある日陰陽師である貴方のもとへ妖怪の被害に悩まされている隣村から使いが助けを求めにやってきた。五行思想と占星術の知識を駆使し妖怪たちの沈め方を発見したあなたは隣村に赴き妖怪の退治に邁進する。数ヶ月後、無事に村を救うことができた貴方の元へ悲報が届く...

留守にしている間、故郷の村も妖怪の被害にあい廃れ始めていた。そこで村長は仕方なく他所の陰陽師に助けを求めているのだ。貴方にとって他の陰陽師の助けを借りるなど侮辱であり、一刻も早く故郷に戻り村の民を助けなくてはならない。

村の英雄として名を残すため、持てる知識を活用し妖怪を退治しろ。

1. ゲーム概要

「妖怪セブテット」の目的は手札の妖怪たちを上手く扱い、得点の高いボス妖怪達を集めていくことです。毎ターン、プレイヤーは手札から「トリックテイキングゲーム」のルールに従いカードを選び、場に出していきます。（「トリックテイキングゲーム」という単語に親しみがない方も大丈夫です。本ルールブックで詳しく説明していきます。）

プレイヤー全員が手札からカードを順に1枚ずつ場に出し合った後にそのターンの勝者を決めます。勝者は場に出ているカードを全て回収して、また次のターンを始めます。そうやって、ラウンド終了条件が満たされるまでカードを出し合い、カードを収集していきます。

このゲームを4人で遊ぶ時は2対2のチーム戦で遊びます。3人で遊ぶ時は個人戦となります。4人で遊ぶ場合、ラウンドを勝利するためにはボス妖怪カードを4枚以上集めてください。3人で遊ぶ場合はボス妖怪カードを3枚以上集めれば勝利します。ただしボス妖怪カードを規定数集める前に7回勝利してしまうとラウンドに負けてしまいます！ターンごとに勝ち負けを上手に使い分けましょう。

ラウンドに勝利すると既定の点数を得ることができ、ゲーム中で2点以上（上級者ルールでは7点以上）獲得できたらこのゲームに勝利します。手札の妖怪たちを上手く扱いより多くのボス妖怪を集めましょう。

2. 内容物

・カード49枚（7種各7枚）



オモテ



ウラ

・得点チップ18枚

・プレイエイド4枚

・リードプレイヤーカード1枚

・ルールブック1冊

3. カード詳細

- カードは7色(7スート)あり、各色ごとに7枚あります。
- 色(この先はスートと呼びます)ごとにカード値の幅が異なります。

	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
緑(風)	●	●	●	●	●	●	●						
紫(地)		●	●	●	●	●	●	●					
桃(色)			●	●	●	●	●	●	●				
黄(雷)				●	●	●	●	●	●	●			
黒(闇)					●	●	●	●	●	●	●		
赤(炎)						●	●	●	●	●	●	●	
青(雪)							●	●	●	●	●	●	●

- 各スートの〈7〉は特別なカードで、「ボス妖怪カード」と呼びます。
- ボス妖怪カードはカード値の隣に得点アイコンがあります。得点アイコンは「上級者ルール」で使われます(詳しくは8章を参照)。
- 緑のスートには〈A〉の値を持つ特殊なカードがあり、このカードを「スーパートランプカード」と呼びます。
- その他のカードは特別な呼び名はなく、「妖怪カード」と呼びます。

カード値



カード値の幅



左記のカード値メーターはカードのスート内での強さを表します。
印が一番上にあるカードは「スート内で一番強いカード」ということです。



得点アイコン

注意: 緑のボス妖怪カードには得点アイコンがありません。

4. ゲームの前に

本ゲームは3人から4人用です。本ルールブックでは4人用ルールを基本として説明していきます。



3人用のルールはこのような形式で併記していきます。
4人で遊ぶ時は無視して下さい。

ゲームを始める前に...

- 各プレイヤーにプレイエイドを配ります。
- 本ゲームは2対2のチーム戦で遊びます。任意の方法で2チームに分かれてください。チームが決まったら**チームメートが向かい合わせ**になるように座ります。



チーム戦ではなく、各プレイヤーが個別に競い合います。

5. ラウンドの準備

各ラウンドの前に...

- 49枚のカードを良く混ぜ、各プレイヤーに**12枚ウラ向き**に配ります。**残った1枚をオモテ向き**に全員が見える位置に置きます。このオモテ向きのカードが本ラウンドのトランプスートを決めます。
- 各プレイヤーは**手札から任意の3枚**を選びます。全員が選び終わったら選んだカードをチームメートに**同時にウラ向き**にして渡します。



各プレイヤーに16枚ウラ向きで配ります。
各プレイヤーは手札から3枚選び、左隣のプレイヤーにウラ向きにして渡します。

最初のリードプレイヤーを決めます...

本ゲームの最初のラウンドの場合:

- **カード値が〈A〉のカードを配られたプレイヤー**が本ゲーム最初のリードプレイヤーになります。そのプレイヤーは〈A〉のカードを全員に見せ、リードプレイヤーカードを取ります。もし、どのプレイヤーも〈A〉カードを持っていない場合は青の〈13〉を持っているプレイヤーが最初のリードプレイヤーになります。(注意: カードを見せたプレイヤーは見せたカードを最初の手番で使う必要はありません。手札に戻し、後で使っても構いません。)

2回目以降のラウンドの場合:

- 前ラウンドで**最後にリードプレイヤーカードを持っていたプレイヤー**が本ラウンドの最初のリードプレイヤーになります。

ラウンドを始める準備が整いました!

6. ゲームの遊び方

本ゲームのラウンドは複数の「トリック」と呼ばれるターンで構成されます。トリックでは各プレイヤーが手札より1枚カードを選び、下記のルールに従って手札を場に出していきます。

- **リードプレイヤーカードを持つプレイヤー** (この先はリードプレイヤーと呼びます) から**時計回りに**各プレイヤーは1枚ずつ場にカードをオモテ向きに出していきます (この行為を「プレイ」と呼びます)。
- リードプレイヤーは手札から任意のカードを1枚プレイします。
他のプレイヤーはリードプレイヤーが出したカードと同じスートのカードを手札から選び、プレイしなければいけません。
- **リードプレイヤーと同じスートのカードが手札にない場合は任意のカードを手札から選びプレイしてください。**

各プレイヤーがカードを1枚プレイした後にトリックの勝者を決めます。

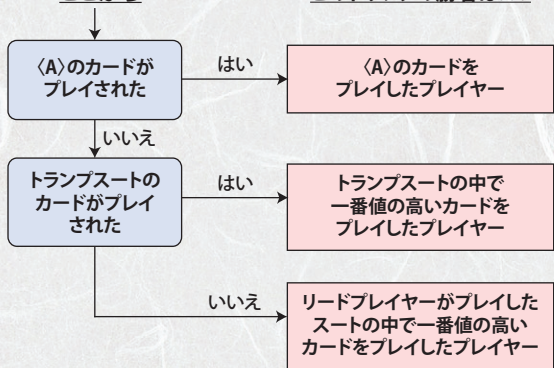
トリックの勝者

以下の順番でトリックの勝者を決めます。

- 1) 〈A〉のカードをプレイしたプレイヤーがいたらそのプレイヤーが勝者です。
- 2) トランプスートカードと同じスートのカードをプレイしたプレイヤーがいたら、そのスートの中で一番値の高いカードをプレイしたプレイヤーが勝者です。
- 3) どちらもいない場合、リードプレイヤーと同じスートをプレイしたプレイヤーの中で一番値の高いカードをプレイしたプレイヤーが勝者です。

ここから

このトリックの勝者は...



トリックの勝者は下記の手順を順番に行います。

- 1) このトリックでプレイされた**全て**のカードを取ります。(4人で遊んでいる場合は4枚、3人の場合は3枚)
ボス妖怪カード(カード値が〈7〉のカード)が含まれていたらボス妖怪カードを全て**オモテ向き**で自分の前に置きます。それ以外のカードは全てウラ向きで自分の前に1トリックずつ別の束を作り置いておきます。
- 2) リードプレイヤーカードを取ります。
- 3) ラウンド終了条件(7章を参照)を満たしているか確認します。
- 4) ラウンドが終了しなかった場合、次のトリックに進みます。この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。



獲得したボス妖怪カードはオモテ向きに置き、どのカードが獲得されたのか全員にわかるように置きましょう。



それ以外のカードはトリックごとに束を作り、各プレイヤーが何トリック勝ったのかわかるように置きましょう。

トリックの例

トリックの勝者を決める例です。
トランプスートは紫です。



トランプスートカード

トリック1

アリス(リード)



バーバラ



チャーリー



デビッド



勝利!

バーバラがリードプレイヤーのスート(緑)の中で一番値の高いカードをプレイしたため、バーバラがこのトリックに勝利します。デビッドのプレイしたカード値のほうがバーバラのカード値より高いのですが、リードプレイヤーのスートではないのでこのようになります。

トリック2

バーバラ(リード)



チャーリー



デビッド



アリス



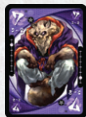
勝利!

デビッドはトランプスート(紫)の中で一番値の高いカードをプレイしたため、デビッドがこのトリックに勝利します。

トリックの例

トリック3

チャーリー(リード)



デビッド



アリス



バーバラ



勝利!

アリスは〈A〉のカードをプレイしたため、このトリックに勝利します。〈A〉のカードは全てのカードに勝つことのできる特別なカードですが、いつでもプレイできるわけではなくリードプレイヤーがプレイしたカードと同じスートのカードを手札に持っている場合はそれをプレイしなくてははいけません(この場合は紫)。

トリック4

アリス(リード)



バーバラ



チャーリー



デビッド



勝利!

アリス以外のプレイヤーが全員リードプレイヤーのスート(青)以外をプレイしたため、アリスのカードが必然的にリードプレイヤーのスートの中で一番値の高いカードとなるため、このトリックはアリスが勝利します。

7. ラウンドの終了条件

トリックの勝者を決めた後に以下の**いずれか**の条件が整っていたらラウンドを終了します。

- 条件1: どちらかのチームがボス妖怪カード(カード値が<7>のカード)を**4枚以上獲得**していたら。
- 条件2: どちらかのチームが**7トリック勝利**していたら。
- 条件3: プレイヤーの手札がなくなったら。

以上いずれの条件にも当てはまらない場合は次のトリックに進みます。
(トリックの詳細は6章を参照)

ラウンドの勝者

ラウンドの勝者は以下の順番で決定します。

- 1) どちらかのチームがボス妖怪カードを**4枚以上獲得**していたら、**そのチームが勝者**です。
- 2) どちらかのチームが**7トリック勝利**していたら、**相手チームが勝者**です。勝利チームは全員の手札に残っているボス妖怪カードを回収し、ラウンド中に勝利したボス妖怪カードの束に加えます。
- 3) いずれも当てはまらない場合は**最後にトリックを勝利したプレイヤーのチームが勝者**です。



★ ラウンドの終了条件と勝利条件が以下に変わります。

- 1) いずれかのプレイヤーがボス妖怪カードを**3枚以上獲得**していたら、そのプレイヤーが勝者です。
- 2) いずれかのプレイヤーが**7トリック勝利**していたら、その他の2プレイヤーが勝者です。
- 3) いずれも当てはまらない場合は最後にトリックを勝利したプレイヤーが勝者です。

8. 得点計算

ラウンドの勝者のみ点数を得ます。

勝者は次のルールに従って点数を得ます。

- 本ゲームを始めて遊ぶ時や、トリックテイキングゲームの初心者と遊ぶ時は**通常得点ルール**で遊んでください。
- トリックテイキングゲームの上級者が集まって遊ぶ時は**上級得点ルール**で遊んでください。

通常得点ルール

勝者は〈1点〉獲得します。得点チップを1枚獲得してください。

チームの**合計得点が2点**に達したらそのチームがゲームに勝利します。どちらのチームも2点に満たない場合はラウンド準備(詳細は5章を参照)に戻り新しいラウンドを始めてください。

上級得点ルール

得点を計算する為にラウンド中に獲得したボス妖怪カードを見てください。各ボス妖怪カードには0から2個の★アイコンが描かれています。4人で遊ぶ時は★アイコンは無視してください。

勝者は★アイコン1個につき〈1点〉獲得します。ただしランプスートのボス妖怪カードの得点は0点です。

勝利チームは得点分の得点チップを獲得します。

チームの**合計得点が7点**に達したらそのチームがゲームに勝利します。どちらのチームも7点に満たない場合はラウンド準備(詳細は5章を参照)に戻り新しいラウンドを始めてください。

スート	
緑	
紫	
桃	★
黄	★
黒	★
赤	★ ★
青	★ ★

上級得点ルール例

例1

アリスとチャーリーのチーム対バーバラとデビッドのチームで遊んでいます。

アリスとチャーリーが合計4枚のボス妖怪カードを獲得したのでラウンドが終了しました。

それぞれが獲得したボス妖怪カードは緑〈7〉、黄〈7〉、赤〈7〉、青〈7〉でした。合計で5個の★アイコンがありますが、赤はトランプスートのため0点です。従ってこのチームはこのラウンドで3点獲得します。

アリスが獲得したボス妖怪カード



無し=0点



1個=1点

チャーリーが獲得したボス妖怪カード



トランプスート=0点



2個=2点

合計得点:3点

上級得点ルールの例

例2

アリスとチャーリーは本ラウンド中それぞれ3トリックずつ勝ちました。そして今、チャーリーが4トリック目を勝利したため、チームの合計が7トリックとなりこのラウンドが終了しました。

勝者はバーバラとデビッドのチームです。

バーバラとデビッドは全員の手札に残っているボス妖怪カードを回収し、自分たちがラウンド中に勝ったボス妖怪カードの束に加えます。バーバラとデビッドが獲得したボス妖怪カードは黒<7>、紫<7>、黄<7>、赤<7>、桃<7>でした。合計で5個の★アイコンがありますが、黄はトランプスートのため0点です。従ってこのチームはこのラウンドで4点獲得します。

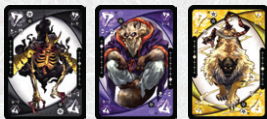
アリスは3トリック勝利



チャーリーは4トリック勝利



バーバラとデビッドは全員の手札に残るボス妖怪カードを回収し、自分たちがラウンド中に獲得したボス妖怪カードの束に加えます。



ラウンド中に獲得したカード



手札から回収したカード

★ 8. 得点計算

ラウンドの勝者のみ点数を得ます。

3人で遊ぶ時はラウンドの勝者が2人いる場合があります。

どのプレイヤーが得点するかはラウンドがどのように終わったかによって変わります。

通常得点ルール

- 1) いずれかのプレイヤーが7トリック勝利してラウンドが終わった場合は、**その他2人のプレイヤーが〈1点〉ずつ**獲得します。
- 2) それ以外の理由でラウンドが終了した場合は、勝者が〈1点〉獲得します。

勝者は得点チップを1枚獲得してください。

いずれかのプレイヤーの**合計得点が2点**に達したらそのプレイヤーがゲームに勝利します。

もし2人が同時に2点に達した場合は、最後のラウンドで7トリック勝ったプレイヤーの左隣のプレイヤーがゲームに勝利します。

いずれのプレイヤーも2点に満たない場合はラウンド準備(詳細は5章を参照)に戻り新しいラウンドを始めてください。

★ 上級得点ルール

- 1) いずれかのプレイヤーが7トリック勝利してラウンドが終わった場合は、**その他2人のプレイヤーが〈3点〉ずつ獲得**します。
- 2) それ以外の理由でラウンドが終了した場合は、ラウンドの勝者がラウンド中に獲得したボス妖怪カードに描かれている  と  アイコン1個につき〈1点〉獲得します。ただしトランプスートのボス妖怪カードの得点は0点です。

勝者は得点分の得点チップを獲得します。

いずれかのプレイヤーの**合計得点が7点**に達したらそのプレイヤーがゲームに勝利します。

もし2人が同時に7点に達した場合は、最後のラウンドで7トリック勝ったプレイヤーの左隣のプレイヤーがゲームに勝利します。

スート	
緑	
紫	
桃	
黄	 
黒	 
赤	  
青	  

いずれのプレイヤーも7点に満たない場合はラウンド準備(詳細は5章を参照)に戻り新しいラウンドを始めてください。

デザイナーからの一言

「Yokai Septet」は2015年春に別名で日本でリリースされた作品で、今でもトリックテイキングの入門、そして定番として多くの人に楽しんでいただいています。

直感的で理解しやすく、瞬間決着があるスリリングなタイトルに、今回はより戦略的に遊べるアドバンスルールを追加しました。海の向こうでも『トリックテイキングの定番』になれば幸いです。



ゲームデザイン： 横内 宗幸

デベロッパー： イリクンデ、操られ人形館

イラストレーター： U

グラフィックデザイン： 長谷川登鯉、ナカヤマ皐月

アートディレクション： 梶タ郎

発行人： 小林 大

スペシャルサンクス： プレイテストに協力してくれた方々、そして
Kickstarter のバックカーの皆様

Rochelle Mantanona, yannick citharel, Gael Stevenson, Shingo Ishikawa, William Suzuki, Mary Sutton, 물천사, Tomoki Takeuchi, Nerep Cire, Masanobu, Hiko, Andrew V42B "Kyubey" Ma, 齊藤 翔, Brandon Snyder and Joseph Williams, Doug Bass, Rod Holdsworth, tarokichi1030, Jeffrey Hellrung, ユーサク, 林昭文, Diana Harris, Benjamin Bord, Chris Reimer, Chris Wray, Matt (TechGeek) Travis, Michael 'Esker' Burborough, Markus Nowak, Lara Ming Qi Reinartz, ちのまさる, Stéphane Henry, shyn, Toshiiji Nagoshi, ひげくまごろう, Azlunare, Rodolphe Peccatte, Lil' Boy, Mr Jan Silverudd, Denislav Mievski, Paul Lenkic, Daniel Garsia Rezza, Ian Hopkins, Brian W. Lenz, Timo 'Korttikuningas' Lindi, Ryosuke Tsutsui

説明書の訂正などウェブサイトでフォローしますので、お手数ですが遊ぶ前に一度ご覧ください。

NINJA STAR
<https://www.ninjastargames.com>



Yirlikumde

**SEVEN
SERIES**