

Yokai Septet



3~4



10+



30min

ここは封建時代の日出ずる国、妖怪などの魑魅魍魎^{ち み もうりょう}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。

ボス妖怪カードを規定数以上集めるとラウンドに勝利し、得点を得ることができます。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。

このルールブックでは4人で遊ぶ場合のルールを説明します。3人で遊ぶ場合は**8. 3人用のルール**を参照してください。

2. 内容物

- カード 49枚 (7種各7枚)



オモテ



ウラ

- フォイルカード 7枚 (各色の7) (キラキラカード)



- 得点チップ 20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

カードには7色(7スート)あり、各色ごとに7枚あります。各カードにはカード値(ランクと呼びます)があり、カードの色(スートと呼びます)ごとにランクの幅が異なります。**風**のスートは一番ランクが低く弱く、**雪**のスートが一番ランクが高く強いです。プレイエイドの片面に各スートのランク幅が明記してあります。

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。ボス妖怪カードはランクの隣に得点アイコンがあります。★は全てのゲームで使用され、☆は3人で遊ぶ場合のみ使用します。

風のスートの一番下のランクは**A**という特殊なランクで、このゲームで一番強いカードです。



4. ゲームの前に

ゲームを始める前にプレイヤーにプレイエイドを配ります。そして任意の方法で2チームに分かれてください。2対2のチーム戦です。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。

各スートの**7**は普通のカードかフォイル加工されたカードかどちらか好きな方一枚を使用してください。

5. ラウンドの準備

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。

これが最初のラウンドの場合、**Aのカードを配られたプレイヤーは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**を持っていない場合は**13**を持っているプレイヤーがリードプレイヤーカードを取ります

6. ゲームの遊び方

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、各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、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（リードプレイヤーと呼びます）が最初に任意のカードを手札から選び、場にカードをオモテ向きに出します。（この行為を**プレイ**と呼びます）

その他のプレイヤーは、時計回りに**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。もし**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。

トリックの勝者

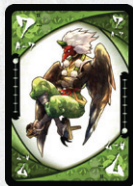
全てのプレイヤーがカードを出したらトリックの勝者を決めます。**A**をプレイしたプレイヤーがいたらそのプレイヤーが勝者です。

誰も**A**をプレイしておらず、**トランプスートカードと同じスートのカード**がプレイされていたら、そのスートの中で**一番ランクの高いカード**をプレイしたプレイヤーが勝者です。

どちらもいない場合、**リードプレイヤー**と同じスートで一番ランクの高いカードをプレイしたプレイヤーが勝者です。誰もリードプレイヤーと同じスートのカードをプレイしていない場合はリードプレイヤーが勝者です。

トリックの勝者はこのトリックでプレイされた**全て**のカードを取ります。**ボス妖怪カード**が含まれていたらそれらを全て**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。このラウンドで何トリック勝ったらわかるようにしておいてください。

各チームは、どちらのプレイヤーがカードを獲得したのかに関わらず、チームが獲得したカードをまとめて配置しておくとうわかりやすいです。



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、何トリック勝ったのかわかるように置きましょう。

その後、勝者はリードプレイヤーカードを取ります。まだラウンドが終了していない場合は**(ラウンド終了条件は次のページ)**次のトリックに進みます。

7. ラウンドの終了条件

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てラウンドの勝者を決めます。

- チームがボス妖怪カードを**4枚以上獲得**したら。そのチームが勝者です。
- チームが獲得したボス妖怪カードが**3枚以下で7トリック勝利**したら。相手チームが勝者です。
- プレイヤーの手札がなくなったら。リードプレイヤーカードを所有しているプレイヤーのチームが勝者です。

得点計算

ラウンドの勝者のみ点数を獲得します。相手チームはボス妖怪カードを何枚獲得していたとしてもこのラウンドでは点数を獲得できません。



チームがボス妖怪カードを3枚以下しか獲得せずに7トリック勝利して敗北した場合、勝利した相手チームは**全員の手札に残っているボス妖怪カードを回収**し、ラウンド中に獲得したボス妖怪カードの束に加えます。

勝利チームは獲得した**ボス妖怪カード**を確認します。**トランプスートカードと同じスートのボス妖怪カードは得点計算に使いませんので破棄**します。残りのボス妖怪カードの★アイコン一つにつき1点を獲得します。★アイコンは無視してください。(3人で遊ぶ時に使用します)
風と土のカードには★アイコンが記載されていない為、これらのカードからは点数を獲得しません。

ゲームの終了

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**5. ラウンド準備**に戻り、新しいラウンドを始めてください。リードプレイヤーカードは現在の所有者のまま新ラウンドを開始します。

得点計算の例

例1

チームAは次の4枚のボス妖怪カードを
獲得し、ラウンドに勝利しました。



トランプーストカード



★ 無し
0点



★ 一つ
1点



トランプースト
0点



★ 二つ
2点

合計得点:3点

例2

チームAはボス妖怪カードを4枚獲得する前に7トリック勝って
しまいラウンドに敗北しました。全員の手札に残っているボス
妖怪カードをチームBの獲得済みカードに加えます。

チームBがラウンド中に獲得したカード

手札に残っていたカード



★ 無し
0点



★ 一つ
1点



トランプースト
0点



★ 一つ
1点



★ 二つ
2点

合計得点:4点

8. 3人用のルール

3人で遊ぶ場合は以下のルールが変わります。

- チーム戦ではなく**個人戦**です。
- ラウンドの初めに各プレイヤーに配る枚数は**16枚**です。
- カードが配られた後、手札から3枚を**左隣のプレイヤー**に渡します。
- ラウンドの終了条件と勝者の決め方が異なります。
 - ボス妖怪カードを**3枚以上**獲得できればラウンドに勝利します。
 - 獲得したボス妖怪カードが**2枚以下で7トリック**勝利した場合は**残りの2人**がラウンドに勝利します。
 - 手札が無くなったらその時点でリードプレイヤーカードを所有しているプレイヤーが勝利します。
- 得点計算の方法が異なります。
 - ボス妖怪カードを3枚以上獲得しラウンドの勝者が一人の場合はそのプレイヤーが獲得したボス妖怪カードの得点を計算します。**トランプスートカードと同じスートのボス妖怪カードは得点計算に使いませんので破棄します。**残りのボス妖怪カードの  と  アイコン一つずつにつき1点を獲得します。**風**のカードには得点アイコンが記載されていない為、このカードからは点数を獲得しません。
 - ボス妖怪カードを2枚以下しか獲得せずに7トリック勝利してラウンドに敗北した場合は、**残りの2人が3点ずつ獲得します。**ボス妖怪カードからの得点は計算しません。
- いずれかのプレイヤーの**合計得点が7点**に達したらゲームが終了し、一番得点の高いプレイヤーがゲームに勝利します。
 - 一番得点の高いプレイヤーが2人いる場合は、**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。

8.4人用バリエントルール：セブン・スーターズ

7のカードを2セット使った4人専用のバリエントルールです。
全員が基本ルールで遊び、ゲームをよく理解してから遊ぶことをお勧めします。

ゲーム概要

このゲームの目的は相手チームより早く全てのスートのボス妖怪を「封印」することです。ボス妖怪を封印するには**同じスートの7を二つとも同ラウンド中に獲得する必要があります**。(あくまで同ラウンド中であって、同トリック中に両方とも獲得する必要はありません。)

ゲームの前に

通常のゲームと同じように2対2のチーム戦です。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。

各チームはそれぞれプレイエイドの裏側(7スートの円が書かれている面)の種類の違う2枚をペアとして取り、どちらかのプレイヤーの前に置きます。一枚には4つの円が、そしてもう一枚には3つの円が描かれています。このカードを使ってスートを封印していきます。

各スートの7は**普通のカードとフォイル加工されたカード**の両方を使い、合計56枚のカードで遊びます。



各チームは上記のように2枚のプレイエイドをそれぞれ使います。
得点チップを配置しスートを封印していきましょう。

ラウンドの準備

56枚のカードを良く混ぜ、各プレイヤーに**14枚ウラ向き**に配ります。
カードは一枚も残りません。

各プレイヤーは**手札から任意の3枚**を選びそれぞれのプレイヤーに1枚ずつウラ向きにして渡します。

Aのカードを配られたプレイヤーは**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。

ゲームの遊びかた

リードプレイヤーが最初に任意のカードを手札から選び、場にカードをオモテ向きに出します。

ラウンドの最初にリードプレイヤーがプレイしたカードのスートがこのラウンドのトランプスートになります。

その他のプレイヤーは通常のルールと同じ方法でカードを手札からプレイしていきます。つまり、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プレイし、同じスートのカードが手札にない場合のみ任意のカードをプレイできます。

トリックの勝者

トリックの勝者は通常のゲームと同じように決まります。ただし、同じスートの7が同時にプレイされていて、どちらもトリックに勝てる場合は**先に7をプレイしたプレイヤー**が勝者になります。

トリックの勝者はこのトリックでプレイされた**全てのカード**を取ります。**ボス妖怪カード**が含まれていたらそれらを全て**オモテ向き**で自分の前に置きます。チームで同じスートの7を両方とも獲得していたら、プレイエイド上でそのスートの円の上に得点チップを配置し**封印**します。

その後、勝者はリードプレイヤーカードを取ります。手札の14枚のカードを全て使い切るまでトリックを続けます。

ラウンドの終了条件

手札の14枚のカードを全て使い切ったらラウンドが終了します。

どちらかのチームが7スート全てを封印できるまでラウンドを繰り返します。通常は数ラウンドかかります。

ゲームの終了

ラウンド中でもどちらかのチームが7スート全てを封印した時点でゲームが終了し、そのチームが勝利します。

ショートゲーム

ゲームが長いと感じる場合は、各チームがそれぞれ7スート全てを封印するのではなく、最初に同じスートの7を両方獲得したチームがスートを封印します。後からそのスートの7を両方獲得してもそのスートを封印することはできません。

最初に7つのうち4つのスートを封印したチームがゲームに勝利します。

クレジット

セブン・スーターズはChris Wray氏がデザインしたルールです。

ショートゲームのアイデアはW. Eric Martin氏が考案したものです。

このバリエーションルールをデザインし、妖怪セブテット第二版に含めることを快諾してくれたChris Wray氏と仲間たちに感謝いたします。

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、より戦略的に遊べるようルールを改定しました。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, Toshiji 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**