

代償世パ

プレイ人数：2～4人 プレイ時間：10～15分

内容物

- ◆代償カード(黒)×28
- ◆代償カード(赤)×4

- ①代償名
- ②代償パワー
- ③代償効果
- ④プレーヤーテキスト



ゲームの概要

勝利すればするほど代償（デメリット）が増えていく、トリックテイキング系のカードゲームです。

全員が順番にカードを出し、カードの強弱によって勝敗を決める小さなゲーム（トリック）を繰り返して最終的な勝者を決めます。

ゲーム開始前に、自身の勝利数（トリック数）を予想し、それを達成できればボーナスなので、闇雲に勝つだけでは勝利できません！

ゲームの流れ

カードを全員に配る

手札をN枚脇に置き除外札とする

予想トリック数だけ除外札を表にする

手札が0枚になるまでトリックを行う

ラウンド終了時、得点を得る

これを数ラウンド繰り返す

セットアップ

まず親（スタートプレイヤー）を決めます。

- ・最近、かわいそうなことがあった人
- or じゃんけん

人数によって、1人に配る枚数と、手札から除外札とする枚数が異なります。

人数	配る枚数	除外札
2	16	6
3	10	3
4	8	2

カードを全員に配る

セットアップで書かれた枚数プレイヤーに配る。（説明書では3人プレイ想定で説明）



手札をN枚脇に置く

手札から、カードをN枚脇に裏向きで置く。



トリック数を予想する

自身がこのラウンドで何勝するか予想し、その分だけ除外札を表にする。



トリックの流れ

親から順番にカードを出す

代償パワーを比べる

勝った人がトリックを得る

勝った人が次の親となる

トリック

1. 親から順番にカードを出し、代償パワーを比べます。
2. パワーが最も大きい人が勝ちです。
(同値の場合、後出しが勝ちますが、親の場合は親が勝ちます)

親



勝てば、代償を得る

トリックを獲得した人は、自身の出したカードが一番上になるようにカードを重ねて、自身の手前に置きます。

そこに書かれている効果が【代償】として自身に降りかかります。

この例の場合、「以降、大小比べの時カードのパワーが-1」されるので、大小比べに勝ちづらくなってしまいます。



勝てば勝つほど、【代償】が増えていきます。どのカードでトリックを勝ち【代償】を受けるのか。逆にあえて負けることで相手に【代償】を受けさせることも大事な戦略です。

そして、赤いカードは、代償パワーが10~13と非常に強力なカードです。

その代わりに、【代償】が大きいうえに、裏面も赤いため持っていることすら相手に知られてしまうデメリットがあります。



ラウンド終了

全員の手札が0になるまでトリックを行えば、ラウンド終了です。

得点計算は以下の通りです。

- ・獲得したトリック数×1点
- ・予想トリック数と獲得したトリック数が同じであれば、ボーナス5点

これを3~5ラウンド程度(ここは任意)繰り返し、最終的な勝者を決めます。

予想トリックを成功することが出来れば、大きな得点になるため、勝ちすぎない戦略も必要になってきます。

効果一覧

- 1: このゲームに勝利する
- 2: 自身の除外札と自身の手札を入れ替える
- 3: 以降、大小比べの時にランダムでカードを出す
- 4: 以降、カードを出す前に「かわいそうは最高にかわいい!」と言わなければいけない。言い忘れて指摘されたら、点数が没収されそのラウンドも0点になる。
- 5: 以降、手札を全て相手に公開する
- 6: 以降、大小比べの時に出すパワーが-1
- 7: 自身の除外札を1枚裏向きにする。予想トリックが1減る。
- 7: 相手のトリックとこのトリックを入れ替える
- 7: 以降、大小比べの時に一番大きいパワーから使用しなければいけない
- 7: 以降、大小比べの時に同じパワーの場合は負けとなる
- 10: 以降、表になっているパワーが1以外の除外札も自身の代償として扱う
- 11: 以降、トリックを取る時獲得しているポイントをすべて失う
- 12: 次のトリックに勝利したプレイヤーは、使用したカードを裏向きにして置き、その代償を受けない
- 13: 自身の手札を1枚選び除外札に表向きで置く。予想トリックが1増える