

Voodoo prince(ブードゥプリンス)簡易ルール

内容物:

ブードゥカード 80 枚 (数字は各色0~15。5色あります)
切札表示カード 5 枚 (5色あります)
参加人数によるゲーム初期値の早見表。(ドイツ語です。)

カードの配布:

プレイヤー人数によって使用するブードゥカードの数字カードと、初期手札が違います。以下のようにゲームを用意して、各プレイヤーにブードゥカードをランダムに裏向きに決められた枚数を配ります。

プレイヤー人数 2 人、3 人:

使用するブードゥカードは各色 0~10。初期手札は各プレイヤーに 13 枚。

プレイヤー人数 4 人:

使用するブードゥカードは各色 0~12。初期手札は各プレイヤーに 13 枚。

プレイヤー人数 2 人、3 人:

使用するブードゥカードは各色 0~15。初期手札は各プレイヤーに 14 枚。

切札の色の決定:

次に、切札カードをよく裏向きにシャッフルして最初のラウンドの切札の色を決めます。

ゲームの開始:

適当な方法でスタートプレイヤーを決めます。

スタートプレイヤーから時計回りに、各プレイヤーは 1 枚ずつブードゥカードをプレイします。

マストフォロー:

スタートプレイヤーは最初にプレイしたブードゥカードの色に注目です。他のプレイヤーは基本的にその色のブードゥカードをプレイしなくてはなりません。このことをマストフォローと言います。

全員が 1 枚ずつブードゥカードをプレイしたら、一番大きな数字のブードゥカードをプレイしたプレイヤーが勝利者となります。(このことをトリックを取ると言います)

先ほどプレイしたすべてのブードゥカードを一つの山にして自分の前に並べます。こうすることで各プレイヤーがいくつトリックを取っているかわかるようにしてください。(トリックを取った数だけ山ができます)

例題:(切札の色は赤、スタートプレイヤーはAとします。)

Aは「黄3」をプレイ。黄色のブードゥカードをマストフォローです。Bは「黄5」、Cは「黄6」をプレイ。Cが一番大きな数字のブードゥカードをプレイしたのでトリックを取ります。

トリックを取ったプレイヤーが次のスタートプレイヤーとなり、新たにゲームを開始します。トリックを取ったプレイヤーが規定のトリックを取ったことでゲームを抜けた場合(後述)は、その左隣のプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。

マストフォローできない場合:

マストフォローできない場合(スタートプレイヤーと同じ色のブードゥカードを持っていない場合)のみ、違う色のブードゥカードをプレイできます。その場合は切札の色のブードゥカードをプレイしたとき以外はトリックを取ることはできません。

例題:(切札の色は赤、スタートプレイヤーはAとします。)

Aは「黄3」をプレイ。黄色のブードゥカードをマストフォローです。Bは「黄5」、Cは黄色のブードゥカードを持っていなかったため「青6」をプレイ。Bがマストフォローの色で一番大きな数字をプレイしたためトリックを取ります。

切札の色のブードゥカードのプレイ:

切札の色のブードゥカードは他の色のブードゥカードよりも、強いランクとして扱います。全員のブードゥカードがプレイされて、切札の色のブードゥカードが1枚しかなかった場合は、切札の色のブードゥカードをプレイしたプレイヤーがトリックを取ります。複数の切札の色のブードゥカードがプレイされた場合は、一番大きな数字の切札の色のブードゥカードをプレイしたプレイヤーがトリックを取ります。

例題:(切札の色は赤、スタートプレイヤーはAとします。)

Aは「黄3」をプレイ。黄色のブードゥカードをマストフォローです。Bは「黄5」、Cは黄色のブードゥカードを持っていなかったため「赤2」をプレイ。Cが唯一切札の色をプレイしたためトリックを取ります。

例題:(切札の色は赤、スタートプレイヤーはAとします。)

Aは「黄3」をプレイ。黄色のブードゥカードをマストフォローです。Bは黄色のブードゥカードを持っていなかったため「赤1」をプレイ。Cも黄色のブードゥカードを持っていなかったため「赤2」をプレイ。Cが切札の色で一番大きな数字をプレイしたためトリックを取ります。

ですので、マストフォローできなかったときは、切り札の色のブードゥカードをプレイすればトリックを取ることができるかもしれませんが、切り札の色以外のブードゥカードをプレイしたならトリックを取ることはできません。

ゲームの勝ち抜け:

指定されたトリック数を取ったプレイヤーはゲームから抜けれます。

参加プレイヤー数によりゲームから抜けるためのトリック数は違います。2人のときは7、3人のときは4、4人と5人のときは3つのトリックを取ったときにゲームを抜けます。

その際に、その時点での他のプレイヤーが取ったトリックの数の合計が勝ち点となります。

ただし、最後までゲームに残ってしまったプレイヤーは、自分の取ったトリックの数だけしか勝ち点を得ません。なので、なるべく遅い順でゲームを抜けることがより多い勝ち点を得やすくなりますが、最後までゲームを抜けることができなければ、獲得できる勝ち点は少なくなるでしょう。

このように全員の勝ち点が確定したら、このラウンドを終了します。

例題:(3人プレイの場合)

Aはトリックを1つ、Bはトリックを2つ取っています。この状態でCが4つ目のトリックを取りました。Cは他のプレイヤーの取ったトリックの合計値3の勝ち点を得ます。

例題:(3人プレイの場合)

Aはトリックを4つ、Bはトリックを3つ、Cはトリックを2つ取っています。Aはすでにゲームを抜けています。この状態でBが4つ目のトリックを取りました。Bは他のプレイヤーの取ったトリックの合計値6の勝ち点を得ます。(既にゲームを抜けたプレイヤーの取ったトリックの数も参照します)

Cは最後までゲームを抜けることができませんでしたから、Cの勝ち点は自分の取ったトリックの数の2となります。

特殊な数字のブードゥカード:

「5」と「7」の数字のブードゥカードにはカードを破ったようなアイコンが書かれています。この数字でトリックを取った場合は、2つのトリックを取ったとして扱います。5と7の数字でトリックを取ったプレイヤーはその時プレイされたブードゥカードを2つの山にして自分の前に並べます。

この事により、ゲームを抜けるために必要なトリックの数を超えてトリックを取ることもありえます。

例題:(3人プレイの場合)

Aはトリックを3つ、Bもトリックを3つ、Cはトリックを2つ取っています。この状態でAが「5」のブードゥカードでトリックを取りました。Aは他のプレイヤーの取ったトリックの合計値5の勝ち点を得ます。

次のゲームでBがトリックを取り、他のプレイヤーの取ったトリックの合計値の7の勝ち点を得ます。

Cは最後までゲームを抜けることができませんでしたから、Cの勝ち点は自分の取ったトリックの数の2となります。

「0」の数字のブードゥカードには稲妻のアイコンがあります。「0」は通常最弱のブードゥカードですが、その時に最強の数字のブードゥカードがプレイされていたときだけ、「0」は最強となります。ただし、切り札の色のルールも適用されるのでご注意ください。

例題:(切り札の色は赤、スタートプレイヤーはAとします。)

Aは「黄10」をプレイ。黄色のブードゥカードをマストフォローです。Bは「黄5」をプレイしました。Cは「黄0」のブードゥカードをプレイしました。3人プレイの場合、「10」は通常は最強の数字ですが、この場合は「黄0」が「黄10」よりも強いカードとして扱われますので、Cがトリックを取ります。

例題:(切り札の色は赤、スタートプレイヤーはAとします。)

Aは「黄10」をプレイ。黄色のブードゥカードをマストフォローです。Bは黄色のブードゥカードを持っていなかったので「赤1」をプレイしました。Cは「黄0」のブードゥカードをプレイしました。Bがトリックを取ります。

例題:(切り札の色は赤、スタートプレイヤーはAとします。)

Aは「黄10」をプレイ。黄色のブードゥカードをマストフォローです。Bは黄色のブードゥカードを持っていなかったので「赤10」をプレイしました。Cも黄色のブードゥカードを持っていなかったので「赤0」をプレイしました。Cがトリックを取ります。

次のラウンドの開始:

全員の勝ち点が決定したら、これまで使用したブードゥカードも含めてすべてのブードゥカードをシャッフルして、各プレイヤーに初期手札の枚数のブードゥカードを配布します。

先のラウンドで最後まで残ったプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、自分の手札を確認した後に、このラウンドの切り札の色を決定します。そして、次のラウンドを開始します。

最終勝利者:

このようにして5ラウンドを終了したら、その5ラウンドの勝ち点の合計が一番多かったプレイヤーが最終勝利者となります。同点の場合は同順となります。

2人で遊ぶ場合:

2人で遊ぶ場合は若干勝ち点の計算方法が違います。各ラウンドでどちらかのプレイヤーが7つのトリックを取るまで行い、先に7つのトリック取ったプレイヤーは相手の取ったトリックの数が勝ち点となります。最後まで残ったプレイヤーの勝ち点は、7-(自分が取ったトリックの数)となります。

例題:

AとBの2人プレイです。Aが7つ目のトリックを取ったとき、Bは5つのトリックを取っていました。Aの勝ち点は5、Bの勝ち点は2となります。

参加人数によるゲーム初期値の早見表:

プレイヤー数	2人	3人	4人	5人
使用するブードゥカード	0~10	0~10	0~12	0~15
初期手札	13枚	13枚	13枚	14枚
ゲームを抜けるトリック数	7	4	3	3

注意:

このゲームルールは自分が製品版の英語版ルールを、自分がプレイするために再構築して翻訳したものです。ルールの解釈の違い、誤字脱字などありましたら、私までご連絡ください。

Masayuki Kunimitsu

e-mail : gga01172@nifty.com

twitter : @lancer9232