

TRICKGEAR

トリックギア

— 映画 この素晴らしい世界に祝福を! 紅伝説 —

トリックギアとは?

トランプを使って様々な世界のキャラクターで戦いを勝ち抜き、能力バトルロワイアルゲームです。
手札から出したトランプの数字をキャラクターの「スキル」で増やし対戦相手にダメージを与えて最後に唯一自分のキャラクターが残ったプレイヤーがゲームに勝利します。
同じ数字同士がダメージを受ける「クラッシュ」や、絵札を使ってダメージ量を引き上げる「レート」など、多様なゲームシステムにより白熱したバトルが楽しめます。

内容物



- キャラクターカード 17 枚 ●遊び方説明書（本紙）1 枚
- ※本ゲームのプレイには、本製品の他にプレイヤー1人につきJOKER2枚を含む54枚のトランプ1組が必要となります。

カードの見方



- ①カード名**
キャラクターの名前。
- ②スートと数字**
キャラクターを象徴するトランプの札。そのキャラクターを使用している間、同じスートと数字のトランプは“第3の JOKER”として扱うことができる。
- ③スキル**
キャラクターが持つ特別な力。「コスト」を支払うことで効果が発揮される。
- ④LIFE (ライフ)**
キャラクターが持っているライフの初期値。
- ⑤HAND (手札)**
キャラクターが持っている手札の初期値。

ゲームのルール

1

トリックギアの流れは、まず始めに使用するキャラクターを選択する「セレクト」と、その後選択したキャラクターとトランプを使って戦う「バトル」の2つに分かれます。

セレクトには様々な方法がありますが、ここでは最もわかりやすく簡単な「スタンダードセレクト」を扱います。

▼セレクト

ースタンダードセレクトー

- ①1セット分のキャラクターカードを束にしてシャッフルします。
- ②じゃんけん等で選ばれた1人が束の上から人数と同じ枚数のカードを表面にします。
- ③②の人から順に時計回りで表面になったカードを1枚選び、自分のカードとします。
- ④一巡したら再び②を行います、このとき表面にする人は最初に行った人の次の人に移行します（時計回り）。
- ⑤全員のカードが4枚になるまで②と③を繰り返します。
- ⑥残ったカードは使用しないため箱に戻します。
- ⑦自分のカードの中からバトルで使用するキャラクターカードを3枚選び、残った1枚は手元に裏向きで伏せておきます。

スタンダードセレクトはこれで完了です！

ゲームのルール

2

バトルの準備

カード配置図



- ①1人1組のトランプをよくシャッフルし、裏面の山札にします。
- ②「セレクト」で選んだキャラクターカードの中から最初に戦うカード：**バトルキャラクター**を決めます。
- ③キャラクターカード3枚すべてを一度裏面の束にしてキャラクターエリアに置きます。このとき②で決めたカードが一番上に置いておきます。そして、全員の準備が整ったら同時に一番上のカード（②で決めたカード）を表に戻します。
- ④自分のバトルキャラクターの「LIFE」に記載されている数字と同じ枚数を山札から取り、裏面のままLIFEエリアに置きます。
- ⑤続いて「HAND」と同じ枚数のカードを山札から引き、手札とします。
*なお、各プレイヤーは一度だけ好きな枚数の手札を捨て、同じ枚数を引き直すことができます。

リロード 山札のカードがなくなったときに行います。

- ①捨て札エリアにあるトランプをすべてシャッフルし、新たな山札にします。
- ②自分のライフのカードを2枚裏面のまま選び、表面にして捨てます。ライフがなくなったらそのキャラクターはその場で退場します。
*スキルの効果を処理している最中で山札がなくなったら、効果を中断してすぐにリロードをします。その後、スキルの効果を再開します。
*参戦処理中にリロードする場合、ライフをすべて置き終わってから②を処理します。

ラウンドの流れ

バトル中、キャラクターごとに出す自分の強さを表すカードを「場札」と呼びます。1回の場札の比べ合いとその準備やダメージのやりとりを「ラウンド」と呼び、4つのフェイズで構成されます。

セットフェイズ

アクションフェイズ

クリンナップフェイズ

ダメージフェイズ

> NEXT

慣れてきたら他のセレクトルールで遊んでみよう！

詳しくは公式HPをCHECK!!

<https://jdd.localinfo.jp/posts/8308590>



1 セットフェイス

自分の場札を決め、公開するフェイズです。

- ①手札からカードを1枚選び自分のキャラクターの前に場札として裏面に置きます。その後全員の準備が整ったら同時に表に返します。
*このとき、JOKERを公開したプレイヤーは好きなトランプのスートと数字を宣言し、そのJOKERは宣言した札として扱います。
- ②「クラッシュチェック」を行います。クラッシュした場合、すぐに<4. クリナップフェイズ>に移行します。

クラッシュ

場札の数が他のプレイヤーと同じとき「クラッシュ」となり、その場札の数を比べることを「クラッシュチェック」と言います。クラッシュした場合、同じ数のキャラクター同士は1ダメージを受けます。なおJOKER同士もクラッシュし、その場合スートと数字の宣言はできません。

ジョーカー JOKER

トリックギアでは JOKER は非常に重要なカードです！

トランプに入っている通常の JOKER の他に、キャラクターカードに記載されているスートと数字が同じ札は「第3のJOKER」として使用することができます。柔軟なコストの支払いを可能にし、時には絵札としてレートを上げたりもできる最強のカードです。



3 ダメージフェイズ

アクションフェイズのやり取りの後、その結果を処理するフェイズです。

- ①クラッシュチェックを行います。クラッシュした場合、すぐに<4. クリナップフェイズ>に移行します。
- ②場札の数で勝敗を決めます。場札が最大のキャラクターが勝利です。敗北したキャラクター全員は、レートと同じ数のダメージを受けます。ダメージを受けたら、レートの数ぶん自分のライフのカードを表面にして捨て札エリアに置きます。

キャラクターの退場

キャラクターのライフが0になった時点でそのキャラクターは退場となります。退場したキャラクターは脇に置いておき、そのプレイヤーとキャラクターは<4. クリナップフェイズ>までいないものとして扱い、そのラウンドでは何もできず何もされません。

4 クリナップフェイズ

キャラクターの態勢を整え、次のラウンドに備えるフェイズです。

- ①レートエリアからすべてのカードを持ち主の捨て札エリアに置きます。
- ②各プレイヤーは自分の場札、チャージエリア、コストエリアのカードを表面にしてすべて捨てます。(捨てる順番は自由です)これを「廃棄」と呼びます。
- ③バトルキャラクターがいないプレイヤーは、残りの退場していないキャラクターをキャラクターエリアから1人選び、表面にして置きます。「LIFE」と同じ数のカードを山札から取りライフエリアに裏面にして置きます。これを「参戦」と呼びます。
- ④各プレイヤーは自分の手札を好きな枚数捨てるができます。その後、バトルキャラクターの「HAND」と同じ枚数になるまで山札から引きます。

*なお、このときバトルキャラクターの「HAND」よりも多い枚数の手札があるプレイヤーは、同じ数になるまで捨てなければなりません。

※注意※ クリナップフェイズの最中にキャラクターが退場した場合、そのプレイヤーは最初からクリナップフェイズをやり直します。

クリナップフェイズが終わったらそのラウンドも終了し、新たなラウンドのセットフェイスが始まります。これを繰り返す、

最後に自身のキャラクターが残っていたプレイヤーがバトルの勝者となります！

2 アクションフェイズ

スキルの使用やレートを上げるフェイズです。

- ①場札の数が最小のプレイヤーが最初のアクション権を得ます。
- ②アクション権を持つプレイヤーは、スキルの使用 / レイズ / パスのいずれかを選択します。その後、時計回りで次のプレイヤーにアクション権が移ります。
- ③すべてのプレイヤーがパスをして1周したら、アクションフェイズを終了します。

スキルの使用

各キャラクターが持つ特殊な能力を使用します。

バトルキャラクターのカードに記載されているコストの条件を満たすように必要な札を手札から選び、表面にしてコストエリアに置きます。これを「コストの支払い」と呼びます。

コストの見方

スート1つにつき、そのスートの札が1枚必要となります。このとき絵札のカード(ジャック・クイーン・キング)はそのスート2つ分として扱うことができ、またJOKERは好きなトランプの札として扱うことができます。

例	コスト	必要な札
♠	【◇】の札 1枚	
♠♠	【◇】の札 2枚、または【◇】の絵札 1枚	
♠●	【◇】の札 1枚+その他の札 1枚 または、【◇】の絵札 1枚	
黒	【◇】か【◇】のいずれかが記載されている札 1枚	

※スキルに記載されている指示は、とくに記載がない限りスキルを使用したキャラクターやあなたが実行します。また「山札」や「場札」などのエリアやカードを示す語も、特に記載がない限りあなたのもののみを使います。

能力について

キャラクターの中にはコストを支払うスキルのほかに「能力」を持つ者もいます。それらはアクションを必要とせず、記載されている能力を常に発揮しつづけます。能力はスキルと違いコストがありません。

特殊なスキル「共闘」

- 「共闘-「xxx」」はスキルの一種です。
- ①使用を宣言したら、あなたの選出しなかった「xxx」をカード名に含むカードを1枚公開し、そのカードに書かれているスートと数字のカードをコストとして支払います。
 - ②バトルキャラクターの隣に公開したカードを置き、2枚で1枚分として扱います。それは両方のカード名、スート、数字、スキルと能力を持ちます。HANDとLIFEは、元のキャラクターに準じます。
- ※コストはJOKERで支払えず、共闘済なら共闘は使用できません。

レイズ

戦闘の激しさである「レート」を上昇させるアクションです。

手札の中から絵札(どのスートでもよい)を1枚公開したあと、裏面でレートエリアに置くことで実行します。レートやチャージにある自分のカードは、1枚につき、自分のキャラクターの場札の数を+1します。レイズはアクション権を持っているプレイヤーは誰でも行えます。

レートとは？

この後行う<3. ダメージフェイズ>で与えられるバトルダメージの量を表し、レートエリアに置かれている札1枚につき1ずつ上昇します。初期値は1となり1より小さくなることはありません。

チャージとは？

場札の数を増加させるエネルギーのことです。チャージ1枚につきそれを持つキャラクターの場札の数が+1となり、キャラクターのスキルによって増減します。

例	チャージ	アクション
	チャージ+2	山札から2枚を裏面のままチャージエリアに置く
	チャージ-1	チャージエリアから1枚を裏面のまま選び、表面にして捨て札エリアに置く

発売元：日本卓上開発株式会社
〒111-0053 東京都台東区浅草橋 2-5-2 ビットインビル 7F
<https://jdd.localinfo.jp>

商品についてのお問い合わせ先
game_support@algermonproduct.co.jp

制作協力：株式会社アルジャーノンプロダクト
〒111-0053 東京都台東区浅草橋 2-5-2 ビットインビル 6F
<http://www.algermonproduct.co.jp>

Game Design：オズブランニング / 仙望廊

*トリックギアはオズブランニングの「ヴァンズギア」を元に、日本卓上開発にて再構築したゲームです。



公式サイト <http://konosuba.com/>

©2019 N・K / K / KMP