

オツカイフクロウの Familiar's Trouble

苦勞話

人数
3人用 (専用)

所要時間
15~30分

STORY

「ねえ…まぢ全部集まらないの…?
夜明けまであと5時間58分しかないけど…わかってるよね?」

飲んでいた紅茶を置き、杖に手をかけるのは
かの有名な魔法使い ”ミニユイ”

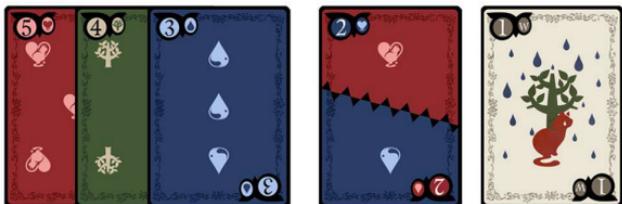
「ヒッ…残りもすぐにつ…」

かつては森の賢者と呼ばれていたのに
今やすっかりミニユイの(お) 使い魔フクロウのあなた。
今日も魔法の素材を集めに夜の闇へと飛び立ちます。

さあ、今宵も始まるフクロウたちの苦勞話
言いつけられた素材を仲間のフクロウ達と集め
彼女の折檻から逃れることが出来るでしょうか…

■内容物

・属性カード 27枚 [1色：各3色×7種=21枚 2色：3枚 3色：3枚]



・お使いカード 27枚 [Lv1：9枚 Lv2：10枚 Lv3：8枚]



表

・サマリーカード 3枚 [各プレイヤー1枚]



・説明書 [いま読んでいるコレ]



02

■カードの見方・内容説明

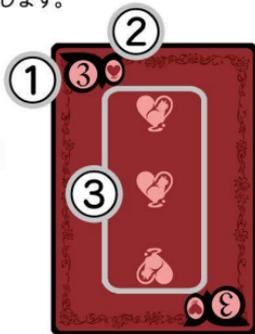
(1) 属性カード

お使いを成功させるための「属性値」を持つカードです。単色カードと、複数の色を持つ特殊なカードがあります。複数色カードについては、後ほど詳細説明します。

①属性値：
お使いカード獲得時に参照します。
より数値が高いものが強いカードです。

②属性種類：
全3種 「赤(命)、青(水)、緑(木)」
複数の種類を持つカードもあります
(後述)

③絵柄：
属性値とスーツを示す絵柄です。



(2) お使いカード

お使いを達成するための条件を示すカードです。Lv1、2、3のカードがあります。

【お使いカード・表面】

①必要属性値：
お使いカードの獲得条件です。

②お使いレベル：
帽子の数=レベル。レベルに応じて難易度が高くなります。

③獲得ポイント：
達成時に得られるポイントです。

④カード名：
集めた素材で作られる道具の名前です。
ゲームとは関係無い、プレイヤーテキストです。



05

[お使いカード・裏面]

①お使いレベル：
お使いレベルを示します。



(3) サマリーカード

ゲームの進行をまとめた簡易説明書です。
ゲームに慣れるまで、プレイ中の参考にして下さい。
あくまで簡易版なので、詳細が分からない時は、
当マニュアルを参照して下さい。



■ゲーム手順

[ゲーム概要]

手札から属性カードをプレイ※し、場にあるお使いカード獲得します。
プレイヤー全員のポイント合計値が最終得点です。

(※手札からカードを出すこと。今後よく使う言葉なので覚えておいてください)

ヒント

いつでも好きな属性カードをプレイ出来る訳ではありません。

高レベルのお使いカード獲得には**仲魔達との協力**が必要です。

うまく協力し高得点を目指しましょう！

(0) ゲーム開始前の準備

1. 属性カードを各プレイヤーに「5枚」配ります。
2. お使いカードを場に公開します。
カード内訳 [Lv1: 3枚 Lv2: 1枚 Lv3: 1枚]
3. 初期のリードプレイヤー※を決定します。
じゃんけんなど好きな方法で決めてください。
(※トリックフェイズの開始プレイヤーのこと、詳細は後述)
4. 各プレイヤーにサマリーカードを配ります。

プレイ中の捨て札は場のカードと区別がつくよう、
適当な場所に避けて置いてください。

属性カード山



お使いカード山



リードプレイヤー



Lv1×3枚 Lv2×1枚 Lv3×1枚



手札5枚



手札5枚



お使いカード場(5枚)



手札5枚

(1) 手札交換 (リードプレイヤーが任意選択)

リードプレイヤーから順に、各プレイヤーは左隣の人にカードを渡します。この動作は同時に行うのではなく、右隣のプレイヤーから受取ったカードを確認した後、隣のプレイヤーに何を渡すか判断することができます。



(2) お使いカード交換 (リードプレイヤーが任意選択)

場にあるお使いカードを一枚捨て、お使いカードの山札から1枚場に公開します。どのLvの山からでも補充可能です。(捨てたカードと、引くカードのLvが同じである必要はありません) 捨てたお使いカードは山札の一番下に戻します。

お使いカード山

お使いカード山



06

(3) トリック ※本作で一番重要なフェイズです!

トリックについては一般的なトリックテイキングのルールが元になっています。専門用語など使用していますので、以下の誘導に従ってください。

▲トリックテイキングって何??

→ 先に「P14・15」を読んで下さい。

○トリックテイキング! 大好きです!!

→ このまま読み進めてください。

1. リードプレイヤーが手札から属性カードをプレイします。これを「リードカード」と呼びます。
2. 各プレイヤーはリードカードの属性種類に対してマストフォローの原則に従い時計回りにカードをプレイします。

【例1】 リードカード：赤6 「赤属性がリード」

手札：「赤3 赤5 青3 青7 緑6」 → 赤3、赤5の内から選択

3. このとき「リードカードと同じ属性種類」で、「一番大きい属性値」のカードをプレイした人が次ラウンドのリードプレイヤーになります。
4. 出したカードは自分の前に置いたまま、次フェイズに移行してください。

※注意※

他プレイヤーに「自分の手札情報」を与えてはいけません。相手の手札を予想し、場にあるお使いカードと相談してプレイしましょう。

07

◎特殊カードの処理（2色カード）

○トリック・リード時使用

リードカードとしてプレイした場合、
フォロープレイヤーは**2色両方の属性をプレイ可能**。

【例1】リード：赤/青2

フォロー手札：赤3 青3 青5 緑6 緑9

→ 赤と青のカードをプレイ可能（赤3 青3 青5）

【例2】リード：赤/青2

フォロー手札：青3 緑3 緑4 緑6 緑9

→ 青のカードをプレイしなくてはならない（青3）

○トリック・フォロー時使用

両方の属性種類として扱い、**マストフォロー対象**。

・他にリード属性が無い場合

マストフォローにより、強制的にプレイさせられる。

【例1】リード：赤 手札：赤/青2 青3 青6 緑3 緑4

→ 赤の手札が「赤/青2」しかないため、

「赤/青2」をプレイしなくてはならない。

・他にリード属性が有る場合

同属性カードから選択可能。

【例2】リード：青 手札：赤/青2 青3 青6 緑3 緑4

→ 青の手札をプレイ可能（赤/青2 青3 青6）

◎特殊カードの処理（3色カード）

○トリック・リード時使用

リードカードとしてプレイした場合、
フォロープレイヤーは**全ての属性をプレイ可能**。

【例】リード：3色カード

フォロー手札：赤3 赤/青2 青5 緑8 3色カード

→ 全てのカードをプレイ可能。

○トリック・フォロー時使用

3属性を持つが、**マストフォローの影響を受けず**いつでもプレイ可能。

【例1】リード：赤 手札：3色カード 青3 青6 緑3 緑4

→ 赤の手札は1枚も無いので、好きなカードをプレイ可能。

もちろん3色カードをプレイすることも可能。

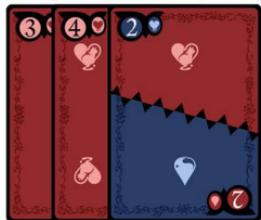
【例2】リード：赤 手札：3色カード 赤3 青6 緑3 緑4

→ 赤の手札を持っている場合、赤3か3色カードをプレイ可能。

(4) 判定

プレイヤーが出した「属性カードの合計値」と場にある全ての「お使いカードの必要属性値」を比較し、「プレイヤー側合計値以下のお使いカード」を**全て獲得します**。獲得したカードはこのターンのリードプレイヤーがゲーム終了まで保持します。

判定が終わった後、(3)で出した属性カードは全て捨て札になります。



合計値: ♡10 ♡2



必要属性値: ♡9 ♡2

条件クリア→獲得!

多色カードは持つ色全ての属性値を加算します。

【2色カード】



♡ +2

♡ +2

【3色カード】



♡ +1

♡ +1

♡ +1

○数値合計例 (各プレイヤーのカードと「合計値」)

【例1】 A:赤7 B:赤4 C:赤6 「赤17 青0 緑0」

【例2】 A:赤7 B:赤/青2 C:赤3 「赤12 青2 緑0」

【例3】 A:3色1 B:青3 C:緑4 「赤1 青4 緑5」

【例4】 A:青/緑2 B:青3 C:3色1 「赤1 青6 緑3」

10

(5) お使いカード補充

「(4)判定」で獲得したお使いカードと**同じ枚数のカード**をお使いカード山から補充します。補充は**好きなレベル**のお使いカード山から行うことができます。(獲得したカードと補充するカードのレベルが同じである必要はありません)

【例】: 「Lv1を2枚」獲得 → 「Lv2を1枚 Lv3を1枚」補充

(6) 手札補充 (忘れやすいので注意してください!)

手札を一枚、属性カードの山札から補充します。

山札が無い場合、このフェイズによる手札補充は発生しません。この場合手札が少ない状態で次のラウンドを迎えます。

■ラウンドの終了

(1) ~ (6) フェイズを1ラウンドとし、ラウンドを繰り返します。手札が無くなったらゲーム終了です。

■ゲーム終了

すべてのプレイヤーが獲得したお使いカードのポイント数を合計します。色々な出し方を試して高得点を目指しましょう!

まずは30点を目指すのよ...

得点の目安

~19点 : ...これだけなの?

20~24点 : まあまあね

25~29点 : ふーん...見直したわ

30~34点 : す...すごいじゃない

35点~ : あなだって最高の使い魔よ!

11



■初心者用ルール

ゲームに慣れるまでは以下のルールのうちいくつかを取り入れて遊んでみて下さい。慣れてきたら少しずつ難易度を上げていきましょう！

- ①手札交換フェイズを省略する。
- ②お使いカード交換フェイズを省略する。
- ③お使いカードの初期枚数、種類を変更する。
【例1】 Lv1：3枚 Lv2：2枚 Lv3：0枚
【例2】 Lv1：4枚 Lv2：2枚 Lv3：0枚（計6枚）
- ④出して欲しいカードを（それとなく）ほのめかす。
やりすぎない程度でお願いします（笑）

その他色々試してみてください。

■Q&A

- Q1：全員が3色カードを出した場合など、数字で差がつかない場合、次のリードプレイヤーは誰ですか？
A1：リードプレイヤーはそのまま継続になります。
- Q2：捨て札の内容は見てもいいのでしょうか？
A2：はい、ゲーム中いつでも確認可能です。属性ごとに分けて捨て札を整理しておくとうかりやすいでしょう。
- Q3：どのお使いカードを狙っているか、など話し合いながらプレイしてよいのでしょうか？
A3：原則としては「いいえ」ですが、あまりかっちり決めずに一緒にプレイする人に合わせてフレキシブルに遊んでみて下さい。
- Q4：「(2) お使いカードの補充」について。リードプレイヤーは他のプレイヤーと交換するカードについて、相談することは可能でしょうか？
A4：Q3と同様、原則としては「いいえ」です。ただし、「難しすぎるから変えたほうがいいかもね」のように手札と関係が無いような相談については可能です。

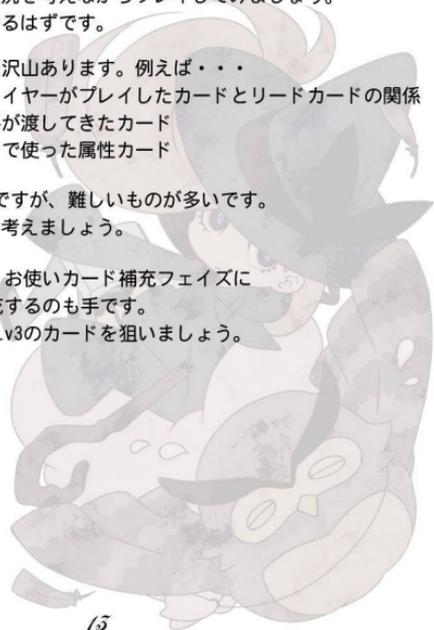
- Q5：お使いカードの山が無くなったらどうなりますか？
A5：無くなったLvの山は補充できなくなります。
他Lvの山から補充してください。
全て無くなった時は…おなたたちは最高の使い魔です！

■ゲームのヒント

ネタバレ注意！

自分で攻略を考えたいという方は読まないで下さい。

- リードプレイヤーになった場合、どのお使いカードが取れそうか、他プレイヤーの手札状況を考えながらプレイしてみましょう。
よりゲームが面白くなるはずです。
- 状況を判断する材料は沢山あります。例えば・・・
 - ・前ラウンドで他プレイヤーがプレイしたカードとリードカードの関係
 - ・交換フェイズで相手が渡してきたカード
 - ・これまでのラウンドで使った属性カード
- Lv3のカードは高得点ですが、難しいものが多いです。
狙うタイミングは良く考えましょう。
- 高得点を狙う場合は、お使いカード補充フェイズに高レベルのものを補充するのも手です。
手札と相談し、Lv2、Lv3のカードを狙いましょう。



トリックテイキングゲームのルール説明

本作はカードの出し方ルールにトリックテイキングの要素を含んでいます
トリックテイキングって何？という方向けに、ここで別途説明します

各プレイヤーに同枚数のカードを配ります。
本項目では通常のトランプを例に説明します。

※前提知識

スート：トランプでいうマークのこと（スペード、ハート、ダイヤ、クローバー）。
本作では「属性」が該当します。「赤（命）、青（水）、緑（木）」

■トリック

各プレイヤーがルールに従い順番にカードを出していること。
この一巡を「**トリック**」といいます。

■リードとマストフォロー

トリックの際、一番最初にカードをプレイすることを「**リード**」といい、
最初に出すプレイヤーのことを「**リードプレイヤー**」と呼びます。

リードプレイヤー以降のプレイヤーがカードを出すことを「**フォロー**」
と呼びます。この時、リードされたスートと同じスートをプレイ
しなければなりません。これを「**マストフォロー**」と呼びます。

フォロープレイヤーの状況は2種類に分かれます。

- ①リードされたスートを持っている場合
リードされたスートの中から任意に選んでプレイしなければ
なりません。

【例1】

Aさんがハートでリードを行いました。
Bさんの手札は「ハート5 ハート10 スペード10 クローバー11」
Bさんは、「ハート5、10」の中から好きなカードをプレイします。

【例2】

Aさんがハートでリードを行いました。
Bさんの手札は、「ハート3 スペード10 クローバー11」です。
Bさんは、「ハート3」をプレイしなければなりません。
(リードのスートを持っているのに出さないのは反則です！)

- ②リードされたスートを持っていない場合
任意の手札をプレイ可能です。

【例3】

Aさんがハートでリードを行いました。
Bさんの手札は、「スペード3 スペード10 クローバー11」です。
Bさんは、どのカードをプレイしてもかまいません。

■トリックの勝敗判定

全てのプレイヤーがカードを出したら、トリックの勝者を判定します。
通常のルールでは以下2つの条件で勝敗を決定します。

1. リードされたスートと同じスート
2. 一番数が多い

【例】 [リード：ハート3] [フォロー：ハート5 ハート7 スペード12]

勝者：ハート7

このトリックの勝者が次のトリックでリードプレイヤーとなります。
これらの手順を手札がなくなるまで繰り返し、勝利したトリック数を競います。

※注意

本作（オツカイフクロウ）において、トリックの勝敗は
次のリードプレイヤー判定にしか影響を及ぼさないため、
トリックに勝利することは重要ではありません。

最後に

上級者の方が「この状況なら〇〇を出すのがベストだ!」のように初心者に対して全て指示するようなことは出来るだけ避けて下さい。

ゲーム中に「気付く」ことが、ゲームにおける「楽しさ」の大きな部分を占めていると考えているからです。

プレイヤーと一緒に協力する楽しさを
少しでも味わって頂ければ幸いです。

Good Luck, Have Fun !!



■奥付■

梟老堂
FUKUROU-DOU

2014年6月1日発行

スペシャルサンクス(敬称略)なごみん・ふらんき〜・イカロス・ススノブ・たむち

ご意見・ご質問などはコチラへ

https://twitter.com/Fukuroudou_8