

オツカイフクロウの

Familiar's Trouble

人数
3人用（専用）

苦勞話

所要時間
15～30分

STORY

「ねえ…まだ全部集まらないの…？
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
かの高名な魔法使い“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色カード：21枚 (3色×7種 {数字3~9}) 2色カード：3枚(3種) 3色カード：3枚(1種)]



・お使いカード 27枚 [Lv.1：9枚 Lv.2：10枚 Lv.3：8枚]

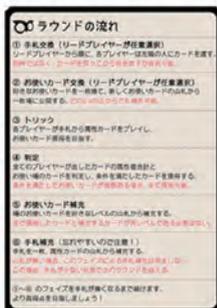


[オモテ面]



[ウラ面]

・サマリーカード 3枚
(各プレイヤー1枚)



・リードプレイヤーカード 1枚



・説明書 1冊 (今読んでいるコレです)

■ カードの見方・内容説明

(1) 属性カード

「お使いを達成」するための「属性値」を持つカードです。

1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、後ほど詳しく説明します。

①属性値：

お使いカード達成判定時に参照します。

②属性種類：

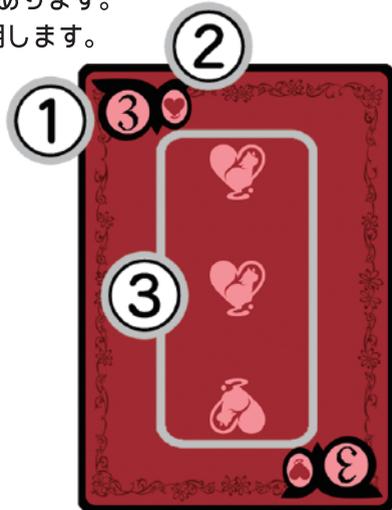
全3種（赤・青・緑）（※1）

複数の種類を持つカードもあります（後述）

※1「赤：命 青：水 緑：木」のイメージです。

③絵柄：

「属性値」と「属性種類」を示す絵柄です。



(2) お使いカード

「お使いを達成」するための条件と「達成時の得点」を示すカードです。

レベル（以降「Lv.」と表記）1、2、3 のカードがあります。

[お使いカード・オモテ面]

①必要属性値：

お使いカードの達成条件です。

②お使いレベル：

「帽子の数 = レベル」です。

レベルに応じて難易度が高くなります。

③獲得ポイント：

お使い達成時に得られる得点です。

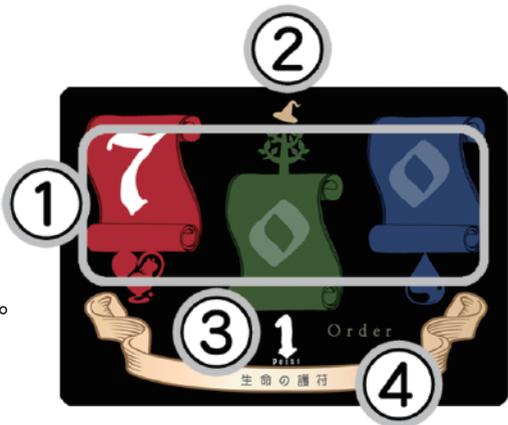
高レベルのほうが得点が高いものが多いです。

④カード名：

集めた素材で作られる道具の名前です。

ゲームとは関係がない、フレーバーテキスト（※2）です。

※2 フレーバーテキスト：世界観や雰囲気を表すためだけにある文章のことです。



【お使いカード・ウラ面】

①お使いレベル：

お使いレベルを示します。色の濃さでも見分けがつくようになっていきます。



(3) サマリー（まとめ）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
この説明書を参照してください。



■ ゲーム概要

3人で協力し、より高得点を目指すゲームです。

毎ラウンド、各プレイヤーは手札から「属性カード」をプレイ※1し、
場にあるお使いカードを達成（獲得）することを目指します。

ゲームは9ラウンド※2 行われ、終了後の合計得点が最終得点となります。

※1 「手札からカードを出すこと」を「プレイ」と言います。

今後良く使う言葉なので覚えておいて下さい。

※2 各プレイヤーが1回手番を行い、一通りの処理が終わって区切りのことです。

詳しい内容はP06以降の「ゲーム手順」という項目で説明します。

～ヒント～

いつでも好きな属性カードをプレイ出来るわけではありません。

高レベルの「お使いカード」を獲得するには、仲魔達との協力がが必要です。

うまく協力して、高得点を目指しましょう！

（目標点数については P11 をミテネ）

■ ゲームの準備

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5枚、場に公開します。カードの内訳は以下の通りです。
(Lv.1 : 3枚 Lv.2 : 1枚 Lv.3 : 1枚)
3. 最初のリードプレイヤー※1 を決めます。
じゃんけんなど好きな方法で決めて下さい。
※1 後述するトリックフェイスの開始プレイヤーのことでです。
とりあえずここでは、トランプでいうところの「親」のようなものと思って下さい。
4. 各プレイヤーに「サマリーカード」を1枚ずつ配ります。



プレイ済 「属性カード」置き場※2

達成済 「お使いカード」置き場※2

※2 プレイした「属性カード」や「お使いカード」は場のカードと区別がつくように適当な場所に避けて置いて下さい。**カードの内容はいつでも確認可能**です。
特に「属性カード」は **属性ごと、数字順** に並べておくとうかりやすいのでオススメです。

■ ゲーム手順

以下の (1) ~ (6) のフェイズを1ラウンドとして繰り返します。

(1) 手札交換 (リードプレイヤーが任意選択※1)

リードプレイヤーから順に、各プレイヤーは左隣の人に1枚、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、左隣のプレイヤーに何を渡すか判断することが出来ます。

※1 初回プレイ時はこのフェイズを省略することをオススメします。



(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1枚捨て、任意のお使いカード山札から1枚場に公開します。どのレベルの山からでも補充可能です。

(捨てたカードと公開するカードのレベルが同じである必要はありません)
捨てたお使いカードは、同じレベルのお使いカード山の一番下に戻します。



(3) トリック ※本作で一番重要なフェイズです！！

プレイヤーが手札から1枚ずつカードをプレイするフェイズです。

「トリックフェイズ」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。特殊な用語を使っていますので、以下の誘導に従って下さい。

▲トリックテイキングって何？

⇒ 先にP14-15をお読み下さい。※1

※1 公式HPにある簡易版ルールもあわせて参照下さい。

⇒ <http://fukuroudou.info/home/rule/otukaifukurou>

○トリックテイキング！大好物です！！

⇒ このまま読み進めて下さい。

1. リードプレイヤーが手札から属性カードを1枚プレイします。
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ルールに従い、**時計回りに**属性カードを1枚プレイします。

【例】リードカード：赤6 ⇒ 赤属性がリードしたスート（色）

手札：「赤3 赤5 青3 青7 緑6」 ⇒ 持っている赤カードの中から選択

⇒ 「赤3 赤5」のどちらかを選んでプレイ

3. 全員が属性カードをプレイした後、以下2つの条件を満たしたプレイヤーが次のリードプレイヤーとなり、リードプレイヤーカードを獲得します。

「リードカードと同じ属性種類」かつ「属性値が一番大きい」

【例】リードカード：赤6 プレイヤーB：赤8 プレイヤーC：青9

赤がリードなので、赤を出した人の中で一番数が多い人が次のリードプレイヤーです。

したがって、プレイヤーBが次のリードプレイヤーになります。

プレイヤーCは数字が大きいですが、リードと違うスート（色）なので条件を満たしていません。

4. 出したカードは自分の前に置いたまま、次のフェイズに移行してください。

！注意！

他のプレイヤーに「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の状況を考えてプレイしましょう。

◎ 特殊カードの処理

「属性値1」「属性値2」のカードは特殊なカードなので、ここで説明します。

[2色カード（属性値2のカード）の取り扱い]

○トリック・リード時

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色のどちらかの属性をプレイ可能。

【例1】リードカード：赤/青 2 ⇒ 赤属性か青属性のカードをプレイ可能

フォロープレイヤーの手札：「赤3 青3 青5 緑6 緑9」
⇒ 「赤3 青3 青5」の中から選んでプレイする。

【例2】リードカード：赤/青 2 ⇒ 赤属性か青属性のカードをプレイ可能

フォロープレイヤーの手札：「青3 緑3 緑4 緑6 緑9」
⇒ 「青3」をプレイしなければならない（他にプレイ可能なカードが無いため）

○トリック・フォロー時

両方の属性として扱い、マストフォローの対象になる。

・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。

【例1】リードカード：赤 ⇒ 赤属性のカードをプレイ可能

フォロープレイヤーの手札：「赤/青2 青3 青6 緑3 緑4」
⇒ 赤属性が「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してプレイ。

【例2】リードカード：赤 ⇒ 赤属性のカードをプレイ可能

フォロープレイヤーの手札：「赤/青2 赤3 青4 緑6 緑9」
⇒ 「赤/青2 赤3」のどちらかを選んでプレイする。

[3色カード（属性値1のカード）の取り扱い]

○トリック・リード時

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1】リードカード：3色カード（属性値1） ⇒ 3属性全てのカードをプレイ可能

フォロープレイヤーの手札：「赤/青2 青3 青5 緑6 3色カード」

⇒ 全てのカードをプレイ可能。特殊カード（2色、3色）もプレイ出来ます。

○トリック・フォロー時

3属性全てを持ち、**マストフォローの対象外**で、いつでもプレイ可能。

【例1】リードカード：赤 ⇒ 赤属性のカードをプレイ可能

フォロープレイヤーの手札：「3色カード 青3 青5 緑6 緑9」

⇒ 赤の手札は3色カードを除いて1枚もないので、全てのカードをプレイ可能。
（3色カードはマストフォロー対象外なので、プレイしなくてもよい）

【例2】リードカード：赤 ⇒ 赤属性のカードをプレイ可能

フォロープレイヤーの手札：「3色カード 赤3 青4 緑4 緑9」

⇒ 「3色カード 赤3」のどちらかを選んでプレイ

【トリック・フォロー時 「2色カード」「3色カード」の違い】

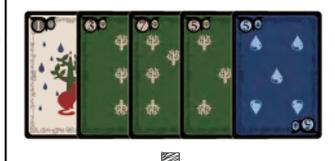
プレイヤー1（親）

赤6



赤しか
出せないよ！

プレイヤー2 手札



プレイヤー3 手札



プレイヤー2 が出せるカード



プレイヤー3 が出せるカード



3色カードは**マストフォロー**
の影響を受けないから
全部のカードを出せるよ

2色カードは**マストフォロー**
の影響を受けるから
赤青2しか出せないよ

※出したく無い場合も
出さなくてはいけません。

公式HPにある簡易版ルールあわせてご覧下さい。

⇒ <http://fukuroudou.info/home/rule/otukaifukurou>

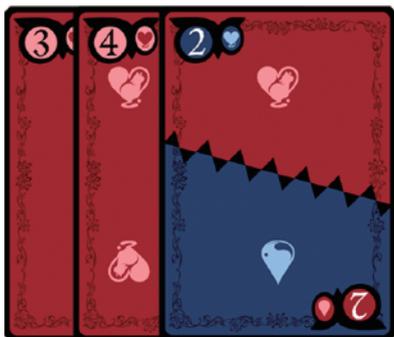
(4) 判定

場にあるお使いを達成出来たかを判定するフェイズです。

プレイヤーがプレイした「属性カードの属性値合計」と場にある全ての「お使いカードの必要属性値」を比較します。「属性カードの属性値合計以下」の必要属性値を持つお使いカードを **全て獲得** します。

獲得したお使いカードは、「達成済 お使いカード置き場」によけて置きます。

判定が終わった後、(3)トリックフェイズ でプレイした属性カードは全て捨て札となり、「プレイ済 属性カード置き場」によけて置きます。



必要属性値：❤️ 9 💧 2

条件クリア ⇒ お使い達成！

属性値合計：❤️ 9 💧 2

○2色カード、3色カードの属性値
持つ色**全ての属性値**を加算します。(下図を参照下さい)

【2色カード】



❤️ +2
💧 +2

【3色カード】



❤️ +1
💧 +1
🌳 +1

○属性値合計の例（「各プレイヤーがプレイしたカード」⇒「合計属性値」）

【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

(5) お使いカード補充 (3) で決定したリードプレイヤーが実行)

「(4) 判定」で達成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。

(お使いカード場に5枚表向きの状態にするという意味です
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。
(達成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)

(6) 手札補充

手札を1枚、属性カード山札から補充します。

(リードプレイヤーが各プレイヤーに配るとスムーズです)

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。

(5ラウンド目から山札が無い状態になります)

この場合、手札が少ない状態で次のラウンドを迎えることになります。

■ ラウンドの終了

(1) ~ (6) のフェイズを1ラウンドとし、ラウンドを繰り返します。

■ ゲームの終了

ラウンド終了時、手札が無くなっていたらゲーム終了です。

(全部で9ラウンド繰り返すことになります)

「達成済 お使いカード置き場」にあるお使いカードのポイント数を合計します。
カードのプレイ方法を工夫して、より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】 ※1

0~19点： …これだけなの？

20~29点： まあまあね

30~39点： ふーん…見直したわ

40~49点： す…すごいじゃない

50点～： あなたって最高の使い魔よ！

※1 初期の「点数の目安」が簡単すぎるという声が多かったので、目標得点を見直しました。
50点超えられれば、あなたも晴れて「オツカイ」卒業！？



■ 初心者用ルール

ゲームに慣れるまで、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減らしていきましょう！

① 手札交換フェイズを省略する

最初はどのカードを交換すればいいのか分かり辛いため

② お使いカード交換フェイズを省略する

最初はどのカードを交換すればいいのか分かり辛いため

①、② は特にオススメです。慣れてきたら先に②のルールを減らして見て下さい。
(先に「お使いカード交換フェイズ」を加えてゲームを行う、という意味です)

③ お使いカードの初期枚数、種類を変更する。

【例1】 Lv.1：3枚 Lv.2：2枚 Lv.3：0枚

【例2】 Lv.1：4枚 Lv.2：2枚 Lv.3：0枚 (計6枚)

④ プレイして欲しいカードを(それとなく)ほのめかす。

周りのゲーム慣れしている人が、やり過ぎない程度にヒントを出して見て下さい。
原則話し合いは禁止なのですが、遊ぶ人にあわせてワイワイ遊んでもらうのが一番だと思っています。

■ Q&A

Q1: 複数人が同じ数値を出した場合、次のリードプレイヤーは誰ですか？

A1: 先にプレイしたプレイヤーが次のリードプレイヤーになります。

(例：ABCの順にプレイ。A：3色 B：青4 C緑4 ⇒ Bさんが次のリードプレイヤー)

Q2: 使用済属性カードの内容は確認し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、数字順に分けて置いておくとう分かりやすいでしょう(場所はとってしまいますが…)

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もよいのでしょうか？

A3: 原則としては「いいえ」ですが、あまり厳格に決めずに一緒に遊ぶ人に合わせて柔軟に遊んで見て下さい。楽しく遊ぶのが一番です ^^

Q4: 「(6) 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、どのカードを交換するか、について相談可能ですか？

A4: Q3と同じく、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のかもね」のように手札の内容と関係が無い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: 無くなったレベルの山は補充できなくなります。他のレベルから補充して下さい。全ての山が無くなったら…「使い魔」卒業です！

■ ゲームのヒント

ネタバレ注意！ 自分でゲームを攻略したい人は読まないで下さい！！

- リードプレイヤーになった場合のコツ
場にあるお使いカードの中で、どのカードが取れそうか状況を判断しましょう。一度にたくさんのお使いを達成したほうが、よりお得なので「お使いカード交換」も工夫すると良いでしょう。
- どのカードをプレイするか？ 状況を判断する材料はいくつかあります
 - ・残っている属性カードを「プレイ済 属性カード置き場」から推測する
 - ・前ラウンドで他のプレイヤーがプレイしたカードと、リードカードの関係（例えば赤属性でリードしたのに、他の色を出したということは赤属性のカードが無いということです。ただし、カード補充で赤属性のカードを補充している可能性もあるので、絶対ではありません。）
 - ・交換フェイズで相手が渡してきたカードなどなど、他にも注意深く状況を観察してみましょう。きっと色々な「気付き」がありますよ！
- お使いカードの点数について
1色のものより、2色以上の「お使いカード」のほうが高得点になります。つまりうまく手札の色数を減らせば…
- 高得点を狙うには？ (1)
レベルが高いもののほうが当然得点は高いです。高得点を狙う場合はお使いカード補充フェイズにレベル1の代わりに、レベル2.3にしてみましょう。
- 高得点を狙うには？ (2)
レベルが高いものは高得点ですが、それだけを狙っていても合計点は伸びません。レベル1～3までを効率よく達成することが大事です。
- 高得点を狙うには？ (3)
一番難しいお使いは、レベル3「賢者の石」（赤4 青4 緑4）：6点（!）です。このカードを取る方法はいくつかあるので、考えてみて下さい。

トリックテイキングゲームのルール説明

本作はカードのプレイ方法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、このページで説明します。

まず、各プレイヤーに同枚数のカードを配ります。
本項目では一般的なトランプを例に説明します。

前提知識、用語説明

スート：トランプにおけるマークのこと（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プレイする（手札から出す）こと。
この1巡を「**トリック**」といいます。

通常、トリックの勝者はそのトリックでプレイされたカードを獲得します。
「トリック（Trick）」を「獲得（Take）」するので、この種類のゲームを
「トリックテイキング（Trick Taking）ゲーム」というのです。

■ 「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**」といいます。

リードプレイヤー以降のプレイヤーがカードをプレイすることを「**フォロー**」といいます。
フォロー：ついていく、という意味です。「リードされたカードについていく」という意味ですね。

このとき、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。^{*1}
これを「**マストフォロー**」といいます。

※1 全てのトリックテイキングゲームが「マストフォロー」ではないので注意して下さい。
本作はマストフォローのゲームです。

フォロープレイヤーの状況は、リードスートの有無で2種類に分かれます。

① リードされたスートを手札に持っている場合

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。
（1枚しか持っていない場合は、強制的にその1枚をプレイすることになります）

【例1】 リードカード：ハート ⇒ ハートのカードをプレイ可能

フォロープレイヤーの手札：「ハート5 ハート9 スペード6 クローバー6」
⇒ 「ハート5 ハート9」の中から好きなカードをプレイ可能です。

【例2】 リードカード：ハート ⇒ ハートのカードをプレイ可能

フォロープレイヤーの手札：「ハート5 スペード3 スペード6 クローバー6」
⇒ ハートのカードは「ハート5」のみなので、「ハート5」を強制的にプレイ。

※注意※ リードされたスートを持っているのに出さないのはルール違反です！

② リードされたスートを手札に持っていない場合

任意の手札をプレイ可能です。

【例3】リードカード：ハート ⇒ ハートのカードをプレイ可能

フォロープレイヤーの手札：「スペード3 スペード6 クローバー6 クローバー9」

⇒ ハートのカードを持っていないので、全てのカードをプレイ可能。

■ トリックの勝敗判定

全てのプレイヤーがカードをプレイしたら、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. 一番数字が大きい

【例】リードカード：ハート3 フォロー：ハート5 ハート7 スペード9

勝者：ハート7

リードされたスート（ハート）と同じスートという条件から、「スペード9」は条件外になります。
次にハートの中で一番大きい数字は「ハート7」なので、勝者は「ハート7」になります。

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になります。
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や
獲得したカードの種類でゲームの勝敗を競います。

※注意※

本作（オツカイフクロウの苦勞話）において、

トリックの勝敗は重要ではありません。

どうやって「お使いカード」を達成するかが重要です。

勝敗は次のリードプレイヤーにのみ影響します。

ゲームに慣れてきたら少しだけ意識してみてください。



最後に

上級者の方が「この状況なら○○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。

個人的な想いとして、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。

他のプレイヤーと一緒に協力する、そしてうまく行った時の楽しさを
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

(第2版 2014年8月)

印刷：世界印刷 様

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

ご意見・ご質問などはコチラへ

<http://fukuroudou.info/home/> （公式HP）

https://twitter.com/Fukuroudou_8 （Twitterアカウント）