

ISSUE 2
Frosted BOOKS

from the designer of *Familiar's Trouble* aka *Otsukai Fukuro no Kuroubanashi*



Fukuro's

Trick 'n TROUBLE

Catch Doc Crazy!



The cooperative Trick-Taking game for EXACTLY 3 players!

内容物

数字カード：27枚



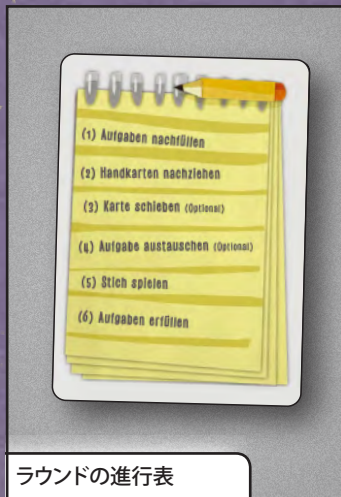
1色カード：21枚 青・緑・黄の3色
各色の数字は3～9



2色カード：3枚

3色カード：3枚

任務カード：27枚（難易度によって3種類：レベル1～3）



ゲームの準備



1. 任務カードをレベルごとに分け良く混ぜ、ウラ向きにして場の中央に山札とします。(これを任務カード山札といいます)



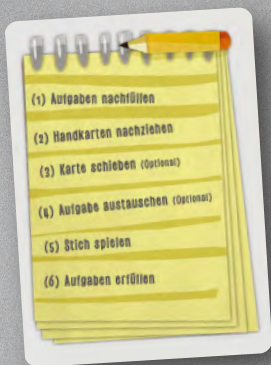
2. 各レベルの任務カード山札を以下の枚数めくります。
レベル1:3枚 レベル2:1枚 レベル3:1枚



捨て札置き場



- 3.** 数字カードをまぜ、各プレイヤーにウラ向きに5枚ずつ配ります。
残りの数字カードは「数字カード山札」として中央に置きます。
山札の隣を「捨て札置き場」としてスペースを空けておいてください。



- 4.** 各プレイヤーに
「ラウンドの進行表」を配ります



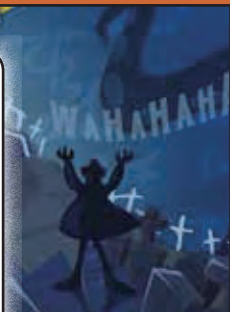
- 5.** メール配信エラー を最近一番
受け取っているプレイヤーが
最初のリードプレイヤーとなり
リードプレイヤーカードを
受け取ります。

ストーリー

まるで自らトラブルを呼び寄せているかのように、
あなたたち3人組はいつもトラブルに巻き込まれています。
今回のトラブルは狂気の科学者 Doc Crazy が関わっているようです。
Doc Crazy は巨大な“何か”を召喚しようとしています。

あなたとその仲間達は彼の野望を阻止しなければなりません！
彼の恐ろしい計画に必要なアイテムを先に手に入れましょう！！

もう1つ気をつけてなくてはならない問題があります。
Doc Crazy はまだあなた達の存在に気付いていません。この作戦は
彼に気付かれないように、静かに行わなくてはならないのです！
(お互いの会話は最小限にする必要があるということです)



ゲームの目的



本作は「協力トリックテイキングゲーム」です。
プレイヤー全員で勝利を目指します！

任務カードを達成することで、Doc Crazy から
アイテムを奪還し、彼の野望を阻止しましょう！

アイテムの重要度によってポイントが加算されます。
ゲームをクリアするには40ポイント以上をゲーム終了
となる9ラウンドまでに獲得する必要があります。

ゲーム中の会話

ゲーム中の会話で伝えられる
情報は制限されています。

手札内容や欲しい任務カード
(又は欲しくないカード)を
伝えるのは原則禁止です。

とはいえこのルールによって
ゲームが楽しくなくなるのは
本意ではないので、あくまで
「**“厳密な”ルールでは禁止**」
とし、プレイヤー同士でゆるく
遊んでもらえると嬉しいです。

ラウンドの流れ

ゲームは9ラウンドで構成されています。
各ラウンドの進行は以下の通りです。

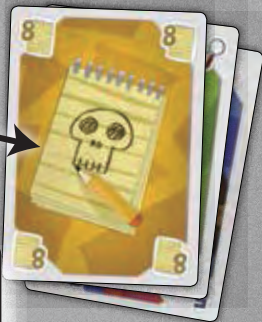
1. 任務カード補充
2. 手札補充
3. 手札交換 (任意)
4. 任務カード交換 (任意)
5. 数字カードプレイ
6. 任務達成

フェイズ1：任務ード補充



オモテ向きに公開されている任務カードが5枚より少ない場合
5枚になるまで「任務カード山札」からカードをめくって公開します。
この行動はリードプレイヤーが行い、好きなレベルの山札からカードを
めくることが出来ます。(最初のラウンドではこのフェイズを省略してください)

フェイズ2：手札補充

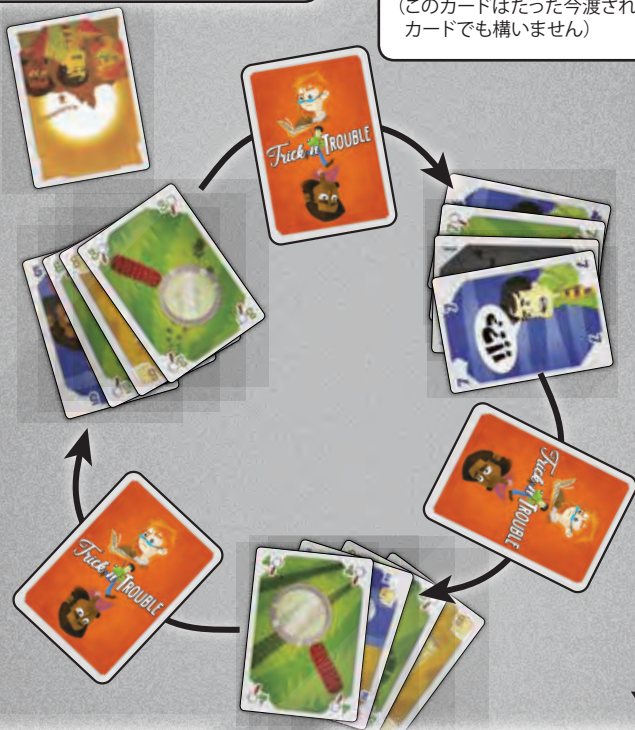


各プレイヤーは手札が5枚になるまで
「数字カード山札」からカードを引きます。
山札がなくなったらこのフェイズは行いません。
(最初のラウンドではこのフェイズを省略してください)

フェイズ3：手札交換（任意：リードプレイヤーが選択）

リードプレイヤーはカードを1枚選んで左隣のプレイヤーにウラ向きにして渡すことを選べます（この行動は任意です）

カードを渡されたプレイヤーは渡されたカードを手札に加え、その後カードを1枚左隣のプレイヤーにウラ向きに渡します。（このカードはたった今渡されたカードでも構いません）

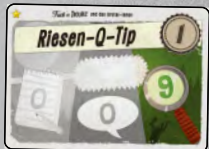
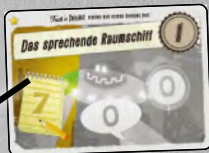


このフェイズはリードプレイヤーが行わないことも選択出来ますが、一度行ったら、必ず全員1枚カードを隣に渡します

同じ様に最後のプレイヤーも左隣のプレイヤー（リードプレイヤー）にカードを1枚ウラ向きに渡します。（これで3人とも同じ手札枚数になるはずです）

フェイズ4：任務カード交換（任意：リードプレイヤーが選択）

5枚のオモテ向きに公開されている任務カードが気に入らない場合、1枚を選んで交換することが出来ます。交換するカードは該当するレベルの「任務カード山札」の一番下に戻します



その後、好きなレベルの任務カードを1枚代わりにオモテ向きに公開します。

このフェイズは任意選択なので、行いたくない場合行う必要はありません。

フェイズ5：数字カードプレイ



リードプレイヤーは手札から好きな1枚を選んでオモテ向きにプレイします。



他のプレイヤーも時計回りに1枚ずつ手札からプレイしなくてはなりません。

リードプレイヤー以外の他プレイヤーは以下のルールに従いプレイしなくてはなりません

リードプレイヤーがプレイしたカードの色を確認します。この時手札に同じ色のカードを持っていた場合必ず同じ色のカードから選んでプレイしなくてはなりません。



この場合はリードプレイヤーが黄色のカードをプレイし、手札に黄色のカードがあったので上記のような結果になっています。



【2色カードの説明】



3枚ある「2」のカードは2色カードです。

あるプレイヤーの手札において、リードプレイヤーがプレイしたカードの色のカードが2色カードだけだった場合、2色カードをプレイしなければいけないルールが適用されます



この説明だけだと何の説明が分かりにくいですが、次ページの3色カードの説明と合わせて読んでみてください。



リードプレイヤーが2色カードをプレイした場合、他のプレイヤーは2色のどちらの色のカードでもプレイすることが出来ます。
(2色カードもどちらかの色が合っていればプレイ可能です)

【3色カードの説明】



3色(青・緑・黄)を持ち
特別なルールを適用



いつでもプレイすることが出来ます。
リードプレイヤーが出した色のカードを
他に持っていたとしてもプレイ可能です。



2色カードと違い、あるプレイヤーの手札において、
リードプレイヤーがプレイしたカードの色のカードが
3色カードだけだった場合でも、プレイする必要はありません。
もちろんプレイしたいのであればプレイしてOKです。



リードプレイヤーが3色カードをプレイした場合
他プレイヤーは好きなカードをプレイすることが可能です！

フェイズ6：任務達成

3色全て +1

青 +9

青と黄 +2

$$1 + 2 = 3$$

$$1 + 9 + 2 = 12$$

$$1 = 1$$

数値を色ごとに合計

1回のラウンドで各プレイヤーが1枚ずつプレイしたカードの数値を色ごとに足し合わせます。

1 12 3

公開されている任務カードのうち足しあわせた各色の合計値以下のものを全て獲得します。

一度に複数のカードを獲得できます。
(青12のカードを獲得しても同時に青7黄1のカードも獲得可能)

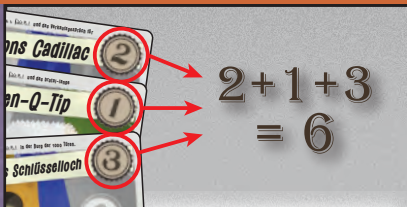
プレイしたカードは捨て札置き場に置きます。
これらのカードは好きなときに見てOKです。
見たい場合は整理して脇に置いてよいでしょう。

獲得した任務カードは点数置き場に置きます

ゲームの終了



9ラウンド目終了後
プレイヤーは全ての
手札をプレイしており
ゲームが終了します。



獲得した任務カードの得点を合計します。
あなたは果たして Doc Crazy の野望を
阻止できたのでしょうか!?



1-19点：健闘しましたが力及ばず…次こそは!

このままでは世界は滅びてしまいます!

20-29点：まだ希望はあります! 次のチャンスに賭けましょう!!

30-39点：もう少し! Doc の野望を阻止する日も近いでしょう。

40-49点：ハッホウ! Doc の野望を見事阻止しました!!

しかし彼は本当に諦めたのでしょうか…?

50点～：Docの野望は完全に打ち砕かれました。

世界に平和が訪れたのです。君達はまさに英雄です!

エキスパートモード（上級者用ルール）

このルールでは2つの
ルール変更があります



1. 「フェイズ4: 任務カード交換」を
常にスキップします。



2. プレイした数字カードは確認出来ません
数字カードはプレイするたびに
箱にウラ向きに戻してください。

ストーリーモード（別ルール）

ストーリーモードでは
2点ルール変更があります

1. 任務カード山札の統合

「ゲームの準備」の後
任務カードを重ねて
1つの山札にします。

（レベル1が上、レベル3が
下になるように重ねる）



任務カードを補充する時は
任務カード山札の一番上のを
めくるようにしてください。
（レベルごとの山札がなくなり
重ねた1つしか山札がないので、
山札を選ばなくなっています）

フェイズ4において
任務カードを交換することは
可能です。

（エキスパートモードでプレイする
場合はフェイズ4をスキップします）

2. ゲーム終了時の得点変化

任務カードについている得点ではなく「何枚の任務カードを
獲得したか」が得点基準になります。

SUCCESS??

0-9 枚： 健闘しましたが力及ばず…次こそは！
このままでは世界は滅びてしまいます！

10-14 枚： まだ希望はあります！ 次のチャンスに賭けましょう！！

15-18 枚： もう少し！ Doc の野望を阻止する日も近いでしょう。

19-22 枚： ヒャッハウ！ Doc の野望を見事阻止しました！！
しかし彼は本当に諦めたのでしょうか…？

23-26 枚： Docの野望は完全に打ち砕かれました。
世界に平和が訪れたのです。君達はまさに英雄です！

27 枚： オイオイ、攻略本でも見てるんじゃないかい？

Designer: Fukutarou 福夕郎
Illustrations: Klemens Franz
Graphik Design: atelier198

Original Englisch
translation:
Nathan Trimmer



© 2014, 2018 梟老堂 (Fukuroudou)

© 2018 Frosted Games, Matthias Nagy, Sieglindstr. 7, 12159
Berlin, Deutschland • Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder
Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der
Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

www.FROSTEDGAMES.de
f t i @FrostedGames