

ゴールドマイン Goldmine

2人用の気軽に遊べるトリックテイキングゲームです。裏向きに置いた6枚の得点札(金塊)を順に取り合い、より多くの金を得ることを目指します。

■カード

トランプの各スート2~7の計24枚を使います。スペードの6枚は得点札として分けておきます。

■ディール

(1) スペードの2~7をウラ向きによく切り、2人の間にウラ向きの横一列に伏せて得点札の列をつくります。トリックはこの列を挟んでプレイされます。

(2) ディーラーを適当に決めます。ディーラーは残った18枚のカードをウラ向きによく切り、1人6枚ずつ計12枚を配って手札とします。手札は相手に見せません。

(3) 残った6枚はウラ向きの山札にして、得点札の列の一端に置きます。次に山札の一番上のカードをめくり、カードの半分がオモテ向きに見えるよう90度傾けて山札の一番下に挿します。このカードのスートが切札となります。

■プレイ

トリックのプレイは、[A]調査または交換、[B]カードを出す、の順に行います。

[A]調査または交換.....前トリックの敗者(最初のトリックはノンディーラー)は、得点札の好きな1枚を自分だけ見る「調査」、または、手札をウラ向きに1枚捨ててから山札の上からカードを1枚引く「交換」、のいずれかのアクションを選んで行います。その後、相手プレイヤーは選ばれなかったほうのアクションを行います。調査した結果を相手に言う必要はありません。切札表示カードは一番下の山札として取られます。両者ともアクションは必ず行わなければなりません。

[B]カードを出す.....[A]を後に行った(前のトリックに勝った)プレイヤーがトリックをリードし、続いて相手もプレイします。各トリックは、山札からそのとき最も遠い得点札の前にプレイします。スートフォローの義務はなく、両者ともに好きなカードを出してかまいません。切札があれば切札のより高い数字が、なければリードスートのより高い数字がトリックに勝ちます。トリックの勝者はプレイされた場所の得点札をオモテ向きに獲得し、プレイされたカード2枚はウラ向きで捨て札にします。

トリックの敗者から再び[A]を行い、以下同様に6トリックをプレイします。

■得点

各自の獲得した得点札の数字の合計が得点になります。複数ディールをプレイし、合計点を競ってもよいでしょう。ショートゲームとして30点先取、ロングゲームとして50点先取を提案します。

Game Design by Kazuma Suzuki (Twitter: @_kazuma0221)

Playtest by Hiromi Ikeda, Keiji Masui (Alphabetical Order)

©2019 Tarte Games

This game is submitted for Trick Taking Party Game Award 2020.