

# Schwarz oder Weiß 黒か白か

2~3人用のトリックテイキングゲームです。全トリックを取るか、または1トリックも取らないかの一発勝負！ あなたの度胸が試されます。

2人用ルールが基本になりますのでまずそれを説明し、次に3人時の変更点を説明します。

## ■用具

トランプの各スート A, K, Q, J, 10 の計 20 枚を使います。ランクは左ほど強くなります(10 が紛らわしければ 9 に変えてもかまいません)。ほかに、得点記録用のチップや筆記用具などを用意します。

## ■ディール

ゲームに慣れるまでは、(5)の手順を飛ばしてプレイすることをおすすめします。

(1) 2人用ゲームでは、プレイヤー2人およびダミープレイヤーを用いてゲームをプレイします。

(2) ディーラーを適当に決めます。ディーラーは20枚のカードをウラ向きによく切り、ノンディーラー、ダミー、ディーラーの順に1枚ずつ、各自が配られたカードを1枚ずつ確認できるようにゆっくりと配っていきます。プレイヤーのカードはウラ向きに、ダミーのカードはオモテ向きに配ります。ダミーのカードはこの時点では好きな場所に配ってかまいません。

(3) 各プレイヤーは自分の2枚目が配られたら、以降リアルタイムに好きなタイミングで「シュヴァルツ(Schwarz、黒。全トリック取る)」または「ヴァイス(Weiß、白。1トリックも取らない)」のいずれかをビッドできます。先に宣言されたビッドが有効です。

(4) ビッダーは次にビッド点を宣言します。最小はビッダーの現在の手札枚数、最大は5点です。ディーラーは全員の手札がビッド点の枚数になるよう配ります。余ったカードはウラ向きに伏せてわきによけ、今回のディールには使いません。その後ダミーのカードを、シュヴァルツの場合はビッダーの右側に、ヴァイスの場合はビッダーの左側に置きます。

(5) 相手プレイヤーはここで、得点を2倍にする「ドッペル(Doppelt)」をコールしてもかまいません。それに対してビッダーはドッペルを受けるか、または、得点を4倍にする「レ=ドッペル(Re-Doppelt)」もしくはこのディールを諦める「アウフゲーベン(Aufgeben)」をカウンターコールしてもかまいません。アウフゲーベンをコールした場合、ビッダーはビッド点の半分を端数切り上げで失い(よってマイナス点になることもあります)、ディールを終了してディーラーを交代します。

(6) 両者に5枚ずつ配られた時点で両者がビッドしなければ、ディーラーはディールを流すことを宣言し、同じディーラーでカードを切り直して配り直します。

## ■プレイ

通常のマストフォローのトリックテイキングを行います。ビッダーが最初のリードを行い、それが切札スートとなります。プレイは時計回りに行います。

ダミーのカードはシュヴァルツ、ヴァイスいずれの場合もビッダーがプレイします。ダミーはシュヴァルツの場合はビッダーのチームに、ヴァイスの場合はオポーネントのチームに属します。ダミーが取ったトリックはチームのものとしします。

ビッドの成否が確定するまでプレイを行います。すなわち、シュヴァルツをビッドしたときはビッダーが全トリック取れば成功、ヴァイスをビッドしたときは1トリックも取らなければ成功です。

## ■得点

ビッドが成功すればビッダーが、失敗すればオポネントが、それぞれビッド点を得点します。ドッペルがコールされていれば得点が2倍に、レ=ドッペルがコールされていれば4倍になります。ディーラーを交代し、11点先取で複数ディールを勝負します。

## ■3人時のルール変更点

3人プレイ時は、ディーラーの左隣から時計回りに1枚ずつ手札を配ります。ダミーはディーラーの直前に配ります。ダミーの手札はオポネント2人の間にオモテ向きに置きます。配るカード枚数は変わりません。したがって、5点をビッドした場合は手札を5枚ずつ配りきります。ドッペルのコールを行うかどうかは、オポネント間で相談してかまいません。オポネントが勝利した場合、点数を端数切り上げで等分します。

ほかのルールは、2人戦のときと同様です。ダミーの取ったトリックも(2人戦のときと同様に)シュヴァルツの場合はビッダーに、ヴァイスのときはオポネントに属します。

## ■作者より

スカートなどを遊んでいると、シュヴァルツ宣言を一度くらいやってみたくなるものですが、なかなか機会もなければ度胸もないのが普通でしょう。その点本作ではシュヴァルツを気軽に宣言できること請け合いです——なんといっても、シュヴァルツかヴァイス(ヌル)しか宣言できないのですから。

とはいえ、ビッドに制限を設けるだけでは成功率が低くなって楽しくありませんので、手札2枚から勝負できるようにしました。緻密に読むようなゲームではなく、スカートのようなギャンブル性の強いゲームです。コールは「黒」「白」など遊びやすいように変えていただいてもかまいません。点数やドッペルの上限も好みで変えていただいてもかまいません。シュヴァルツのとき、ダミーをビッダーのトリックに加えずビッド点を倍にする「ソロ(Solo)」のようなコールを加えても面白いでしょう。

推奨は2人プレイです。ビッドのいわばエチュードとして、楽しく遊んでいただければと思います。

Game Design by Kazuma Suzuki (Twitter: @\_kazuma0221)

Playtest by Sai Beppu, Naoyuki Matsuda (Alphabetical order)

©2019 Tarte Games

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