チェーナ

3～5人　30分　12歳～

ゲームデザイン：A.I.Lab. 遊　　アートワーク：有我悟

céna、すなわち晩餐は、中世においては主君が臣下への椀飯振舞いによって富と権力を誇示する為に不可欠な一大イベントでした。また宴席は、社交界の原型として外交の場としても機能しており、貴族たちは酒を酌み交わすことで親交を温め、勢力の拡大を図っていました。

ただし、中世は毒を用いて政敵を排除することが公然と行われていた時代。貴方はうまく毒杯を避け、時には毒を盛って政敵を排除しながら、快適な酒を交わして隣人とよき関係を

‡概要

「チェーナ」はトリックテイキングゲームです。

このゲームの特徴は、隣のプレイヤーと協力してゲームを進める点にあります。

各プレイヤーは両隣のプレイヤーと「同盟」を結んでいます。プレイヤーは手札から場にカードを出し、最も強いカードを出したとみなされた「同盟」がすべてのカードを獲得します。このミニゲームを「トリック」と呼び、手札がなくなるまでトリックを繰り返します（この一連の流れを「ディール」と呼びます）。

「チェーナ」では、プレイヤーが「同盟」のカードを直接選ぶことはできません。カードには右側に数字、左側にスート（カードの絵柄）が記載されています。自分の前に出されたカードの右側の数字は、自身の右隣のプレイヤーとの「同盟」が出したカードの数字として扱われます。同様に、左側のスートは、自身の左隣のプレイヤーとの「同盟」が出したカードのスートとなります。つまり、「同盟」が出したカードの内容は、左右のプレイヤーが出したカードにより決まります。

全てのカードが出された後、プレイヤー自身の左右の「同盟」が獲得した得点の合計値によって各プレイヤーの点数が決まります。プレイヤーは獲得したカード1枚につき1点を得ますが、中には獲得するとマイナス点になるカードもあるため注意が必要です。

‡内容物

説明書	1枚
お題カードリスト	1枚
プレイカード	40枚
（4スート ×1～10の数字各1枚）	
お題カード	8枚
紋章カード	5枚
同盟カード	7枚

‡準備

最近、宴会（飲み会）に参加したプレイヤーが最初の宴会の主催者になります。主催者は全てのプレイカードをよく混ぜ、プレイ人数に応じてカードを均等に配ります。配られたカードは各プレイヤーの手札となりますので、他のプレイヤーに見せないようにしてください。また、各プレイヤーに紋章カードを渡し、各プレイヤーの間に、プレイ人数に応じた同盟カードを配置します。

また、主催者は全員にお題カード8枚をよく混ぜて山札にし、その中から1枚を引いて、全員がよく見えるようテーブルの中心に置きます。

お題カードには、取ってはいけないカードなどのルールが明記されています。詳細については、後述の「お題カードの詳細」を参照してください。

人数別カード配置と使用カード

人数	手札	紋章	同盟カード
3	12		無印+☆☆☆
4	10		無印+☆☆☆☆
5	8	すべて使用	無印+☆☆☆☆☆

※3人プレイ時、余ったカード4枚は使用しません。

‡ゲームの流れ

「チェーナ」は①情報公開フェイズ、②プレイフェイズ、③得点計算フェイズの 3 つのフェイズを行います。

①情報公開フェイズ

各プレイヤーは、自身の手札の中から 3 枚を選び、自分の前にカードを公開します。このカードを「公開カード」と呼びます。公開するカードには制限はありません。公開されたカードはプレイヤーの手札として扱います。

②プレイフェイズ

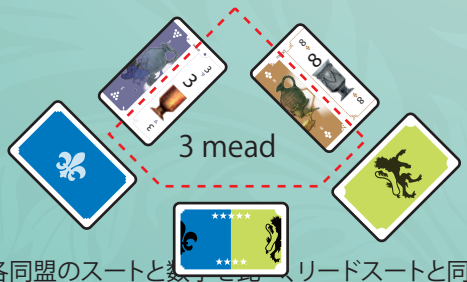
ゲームは、主催者の左隣のプレイヤーから始まります。最初にカードを出すプレイヤーを「リードプレイヤー」と呼びます。

リードプレイヤーは、手札（「公開カード」も手札に含まれることに注意してください!）から 1 枚を選び、表向きにして場に出します（以降、この場に表向きで出し、トリックに使うカードを「プレイングカード」と呼びます）。この際、プレイングカードは必ずしも自分の前に置く必要はなく、他プレイヤーの前に出すこともできます。

次に、リードプレイヤーの左隣のプレイヤーから時計回り順に、手札から 1 枚をプレイングカードとして場に出します。このとき、リードプレイヤーが出したプレイングカードと同じスート（以下「リードスート」と呼びます）のカードを手札に持っている場合、そのカードを必ず出さなければなりません。手札にリードスートのカードがない場合は、好きなカードを出して構いません。この場合も、プレイングカードは必ずしも自分の前に置く必要はなく、プレイングカードが置かれていない他プレイヤーの前に出すことができます。

全員がプレイングカードを出したら、カードの強さ比べを行います。このゲームでは、強さを比べる対象は各プレイヤーの前に出されたプレイングカードそのものではありません。

各プレイヤーの間には、左右のプレイヤーとの「同盟」が存在します。各プレイヤーの前に出されているプレイングカードの右側に記載された数字は、右隣のプレイヤーとの「同盟」の数字を表します。同様に、カードの左側に記載されたスートは、左隣のプレイヤーとの「同盟」のスートを表します。



各同盟のスートと数字を見て、リードスートと同じスートでかつ、最も大きい数字のカードを出した同盟が勝利します。

※リードスートと異なるスートのカードを出している同盟は必ず負けます。

勝った「同盟」は、このトリックで出されたすべてのプレイングカードを受け取り、プレイヤー同士の間に伏せて置きます。

勝利した同盟の左隣のプレイヤーが次のリードプレイヤーになり、手札がなくなるまでプレイフェイズを行います。

③得点計算フェイズ

すべての手札を使い切ったら、各「同盟」ごとに得点計算を行います（それぞれのプレイヤーが、自身の右側の「同盟」の点数を計算すると良いでしょう）。

すべての獲得カードは 1 枚につき 1 点となります。

次に、今回のお題カードの点数を確認します。

お題カードで発生するマイナス点があれば、獲得した点数を獲得カードの点数から引き、その点数が今回の「同盟」の得点になります。

全「同盟」の点数が確定したら、各プレイヤーは左右の「同盟」の得点を合計した点数を獲得します。

※得点の合計がマイナスになることもあります。

点数計算が終わったら、主催者の左隣のプレイヤーが新しい主催者になります。主催者はすべてのカードを集めてよく混ぜ、手札を配り直します。また、使用したお題カードはこのゲームではもう使用しませんので、箱にしまってください。新しいお題カードを引き直し、次のディールを開始します。

3 人が主催者を担当したらゲームは終了です。3 ゲームの合計点数が最も高いプレイヤーが、勢力争いの勝者となります。同点の場合は、勝利を分かち合いましょう。

‡ 簡易ルール

簡易ルールでは、プレイヤーがプレイングカードをプレイできるのは自分の場の前だけになります。

‡ 初回推奨お題カード

初回のプレイでは、お題カードを次の 3 種類で遊ぶことを推奨します。

1 回目　6 のカード 1 枚につき -10 点
2 回目　ale スートのカード 1 枚につき -4 点
3 回目　mead スートの奇数カード 1 枚につき -8 点

ゲームに慣れてきたら他のルールをランダムに選んで遊んでください。

éna

発行　：A.I.Lab. 遊
mail　：yugu07@gmail.com
HP　：https://ailab-game.sakura.ne.jp/ailab/
X　：@AILab1
アートワーク：有我悟（秘教機械）
HP　：http://tantramachine.com
Special Thanks
名古屋テストプレイ会 /Wizan/ とら / 久遠蒼季 / 赤瀬よぐ / 齋藤 隆 /T.Mizutani/ 斉藤らっこ
（順不同敬称略）　...and you.