

## ウィザード Wizard

1995 年 Amigo 社 Ken Fisher 作 3-6 人用

遙か昔、ストーンヘンジに有名な魔法大学があった頃のことです。学生たちは他の科目と共に、このゲームを通して自らの魔法能力を訓練しなければなりません。これにより、彼らの予言能力は増し加わり、更に強力なものとなったのです。しかし、やがて時経つうちにこのゲームの真の意味は知られなくなりました。単なる娯楽の一つとして、例えばホテルなどでさまざまな人たちがプレイしているのがその名残です。有名な考古学者 Dr. Hensch Stone はストーンヘンジの石の根元を深く掘り下げ、古い地下室より歴史的な羊皮紙の巻物を発見し、このゲームの新しい歴史が明らかにされました。以下のルールは羊皮紙の言葉に対応し、カードのイラストは古代の魔法学校の弟子たちの姿です。

### <内容物>

- ・ カード 60 枚
- ・ ルール 1

### <任務>

このゲームにおいて、各ラウンドで獲得できるトリック数を正確に予言しなければなりません。それに応じて得点を獲得します。最も多く得点したプレイヤーが勝者であり、有能な魔法使いとなるのです。

### <準備>

弟子たちの相談役を一人選定します。相談役は真実のタブレット(スコアパッド)を受け取り、プレイヤーの名前を記入し、以降の得点を管理します。それからカードをよく混ぜ、配ります。

### <キャラクターカード>

青は人、緑はエルフ、赤はドワース、黄は巨人を表します。各色の最強のカードは 13 であり、最弱は 1 です。4 枚の魔法使いカード(Z)は常に切り札であり、どの 13 よりも強いとみなします。4 枚の道化師カード(N)は切り札になりえず、常に 1 より低いとみなします。

### <カードの配分>

各ラウンドにおいて受け取るカード枚数は異なっています。第1ラウンドは1枚です。即ち、獲得できるトリック数は1ということになります。第2ラウンドは2枚、とラウンド数と受け取る枚数は等しくなります。これを全てのカードがなくなるまで行い、カード配分後、残りは山札とします。各ラウンドにおいてカードのディーラーは時計回りに移動します。

### <切り札>

カード配分後、山札のトップをめくり、これがこのラウンドの切り札の色となります。道化師であった場合、このラウンドの切り札はありません。魔術師であったなら、カードのディーラーが切り札を決定します。この場合、ディーラーは決定前にて札をチェックできます最終ラウンドにおいて、山札はないため切り札もないこととなります。

### <予測>

各プレイヤーは自分の手札を見ます。そしてこのラウンドにおいて獲得するであろうトリック数を予想します。そして、相談役にその数を告げ、記録されます。これはディーラーの左のプレイヤーから時計回りに行きます。

トリックテイク開始前に相談役は各プレイヤーの予想を繰り返して読み上げます。何かのチップを使ってそれを表すようにするならば分かりやすいかもしれません。

### <トリックテイク>

ディーラーの左のプレイヤーから、最初のトリックテイクの最初のカードをプレイします。それ以降時計回りに進行します。色はマストフォローであり、フォローできない場合は任意の色か切り札をプレイできます。

注：フォローできる場合であっても、魔法使いと道化師は常にプレイできます。また、フォローできない場合に魔術師や道化師をプレイする必要はありません。

そのトリックで最も数値の高いカードを出したプレイヤー(魔術師は他の全てのカード、切り札のカードよりも高いとみなします)がそのトリックを取ります。そしてそのプレイヤーから次のトリックを開始します。最初のラウンドは1トリックのみ行います。トリックの勝者は、魔法使いを最初に出したプレイヤー、切り札で最高カードを出したプレイヤー、リードのカラーで最高カードを出したプレイヤー、の順序となります。

### <魔法使いと道化師の特殊能力>

トリックの最初のカードが魔術師である場合、以降のプレイヤーは任意のカード(魔術師や道化師を含む)をプレイできます。そして、最初の魔術師をプレイしたプレイヤーがトリックを獲得します。魔法使いは切り札となりますが、トリックの最初のカードが切り札の色カードであった場合、プレイする必要があるわけではありません。

トリックの最初が道化師の場合、以降のカードは任意にプレイできます。そして道化師の次に出されたカードが以降のリードの色となります。道化師では決してトリックを獲得できません。そのトリックにおいて道化師のみが出された場合、最初に道化師を出したプレイヤーがトリックを獲得します。これは3-4人プレイにおいてのみ可能です。

### <得点の記録>

正確に予想したプレイヤーは1トリック10ポイントに加えてボーナスの20ポイントを得ます。予想の外れたプレイヤーは、予想と実際の差のトリック数(1トリックにつき-10ポイント)分だけマイナス点を被ります。

### <ゲーム終了>

60枚のカードがあります。全てのカードが配られるまでプレイします。6人プレイにおいては10ラウンド、5人プレイは12ラウンド、となります。全ラウンド終了後、最高点を獲得したプレイヤーの勝利です。

## <ヴァリエント>

±1:

前述の通り、獲得するトリック数の予想はトリック前に相談役に告げます。しかしながら、その合計数はそのラウンドのトリック数と同じではありません。例えば、第5ラウンドにおいて、全プレイヤーの予想の合計値は6以上、5未満の数字でなければならないのです。

隠しビッド:

予想を各自が相談役に告げるのではなく、一斉公開します。

透視:

最初のラウンドにおいて、各プレイヤーは自分の手札を自分側が裏になるように、つまり他プレイヤー全員に見えるようにします。それから予想を行います。トリックの予想、得点計算は通常通り行います。