

切り裂きジャックカードゲーム by Mike Fitzgerald

プレイヤー:2~4人(特に2名が適)

年齢:8才以上

時間:30分

事件について

1888年の3ヶ月の間、英国で起きた事件です。スコットランド・ヤードはこの事件を解決できず、現在に至るまでジャックの正体は謎とされています。

このゲームについて

スコットランド・ヤードができなかった、6人の容疑者のうちからジャックを特定することができるでしょうか？(またはジャックを逃がせるでしょうか？)

ゲームとしての目的は、できるだけ多くのポイントを稼ぐことです。

ゲームの全容

カードは証拠(Evidence)カードと、裁判(Gavel)カードに大別されます。

ゲームはラミー(Rummy)・ゲームをベースにしており、プレイヤーは同じ色の証拠カード3枚以上で並び役(meld)を作って得点を稼ぎます。

裁判カードはラミー・ゲームにない要素を加えます(裁判カードは役に加えられません)。

ハンドの終了時に、もっとも多くのポイントになった容疑者がジャックです。ゲームは誰かが累計で100点以上を獲得したら終了します。もっとも高い得点のプレイヤーが勝者です。並んだ場合は再度のハンドでゲームを続けます。

ポイントは多くの方法で稼げます。

- 証拠カードで並び役(meld)を作る
- 並び役に証拠カードをさらにつける(レイオフ)
- ポイントのある裁判カードを使う
- 正しく投票を行う
- ジャック脱出カードを使う

カードのリスト

(省略)

カードの説明

(図省略)

- 左上に虫眼鏡があるのが証拠カードです
- 左上に裁判の槌があるのが裁判カードです
- 左列にカードの種類が書かれます
- 容疑者カードの左下の数字は容疑順を示します。数字が小さいほどジャックになり易くなります。これは手札の終了時にジャックを判定する際に使います。
- 右上の数字がカードのポイントを示します。
- 絵の下に書かれているのがカード名です。
- カード名の下に、ゲーム上のテキストが記されます。
- さらに下の斜体時のテキストは、ゲームには影響しません。

ゲームの概要と戦略

このゲームは「ラミィ」の要素と、ジャック脱走の2つの要素からなります。これらの戦略を区別すると理解しやすいでしょう。

ラミィゲーム

各種の証拠カード(Evidence, Wild Evidence, Letters Evidence)と裁判カード(Suspect Gavel, Alibi Gavel)カードでラミィ・プレイを行います。

証拠カードで並び役を作ったりレイオフをしてポイントを稼ぎます。裁判カードでポイントを加えます。

証拠カード(Evidence)

左上に虫眼鏡のあるカードです。

自分の手番に、手札のカード3枚以上を並べて役をつくったり、すでに出ている役のレイオフをしたりします。他のプレイヤーが作った役であっても、自分のものにした証拠カードは自分の前に並べます。ジャックであった場合、証拠のポイントは2倍になります。

ワイルドカード(Wild Card)

手紙以外の証拠カードと一緒に使える証拠カードです。ジャックの証拠であった場合、ポイントは2倍になります。

手紙カード(Letters)

容疑者を特定しない、特殊な証拠カードです。手紙カードは手紙カードでのみの列を作れます。1枚3ポイントになりますが、全部で4枚しか存在しないので役を作るのは困難です。ポイントが倍になることはありません。

裁判カード(Gavel)

左上に判事の槌のあるカードです。

これらのカードは通常、1ターンに1枚までしか使用できません。

(ただしジャック犯行カードと場面カードの使用による場合を除きます)

裁判カードは、証拠に加えるカード(容疑カードとアリバイカード)と、ジャック脱走カードに大別されます。後者は戦略に幅を持たせています。

裁判カードは役を作らず、単独で使用します。使用後にテーブル上に残るものとスコットランド・ヤード(捨て札の山)に行くものがあります。各カードの記述を読む必要があります。

容疑カード(Suspect)

自分の領域に置いてプレイします。すでに同色の並び役が成立していないと置けません

(注意:容疑カードそれ自体を証拠カードの役にはできません)。容疑カードのポイントは、誰がジャックかを特定するための証拠カードのポイントに加算されます。容疑者が本当にジャックだった場合、ポイントは倍になります。

容疑カードがついていない者でもジャックになり得ます。

アリバイカード(Alibi)

自分の領域に置いてプレイします。すでに同色の並び役が成立していないと置けません。

アリバイカードは、別のアリバイカードが置かれるまで場に残ります。同時に1枚のアリバイカードしか場に存在できません。あるアリバイカードがプレイされたら、すでに場にあるアリバイカードはスコットランド・ヤード(捨て札の山)に置きます。

アリバイカードは容疑にポイントを加算します。2人に使える特殊なアリバイカードがあります。この場合、プレイ時にどちらで使うかを宣言して明白にします。

ジャック脱出ゲーム

このゲームの、もう片方の入り組んだ要素です。しかしこの要素を把握すれば、ゲームは大幅に面白くなるでしょう。

ジャック脱走ゲームは「犠牲者」「ジャック脱出」「ジャック犯行」「警察長官解任」「場面」カードを用います。犠牲者カードとともに使い、ジャックの脱出を助けます。

これは達成困難であり、いくつかのカードの助けを得られます。

裁判カード(ラミィと脱出の双方で使用)

裁判カードのプレイ規則は、ラミィでの場合と同様です。→裁判カード

犠牲者カード (Victim)

犠牲者カードは裁判カードです。各プレイヤーが、並び役をプレイする前にプレイする必要があります。あるプレイヤーが使用した犠牲者カードに、別のプレイヤーが証拠カードをつけることが可能です。犠牲者カードは、場の自分の領域にプレイします。

すでに同じ色の「場面」カードが場に出ているかを確認します。あればその場面カードを取って自分の前に置きます。これはあなたのポイントとして計算されます。

山札から2枚ドローして手札に加えます。これはラミィ・ゲームで有利に働くでしょう。

犠牲者カードが5枚全部プレイされたら、ジャック脱出カードがプレイ可能になります。

ジャック脱出カード (Ripper Escape)

35ポイントもの価値あるカードです。審判カードでも証拠カードでもありません。これは犠牲者が5人出ている限り、いつでもプレイ可能です。他のプレイヤーのターンであっても使用可能です。自分の手番に、5人目の犠牲者カードをプレイした後でただちにプレイすることも可能です。その場合、手番はそれで終了します。

「警察長官解任」カードの記述にもあるように、手番にすでに別のカードをプレイした後であっても、犠牲者が5人いればそのターンのうちにプレイすることが可能です。

ハンドの終了時にこのカードがプレイヤーの手札に残っていた場合には、場の犠牲者1人につき2ポイントを引かれます(このため引かれない可能性もあります)。

ジャック犯行カード (Ripper Strike)

審判カードです。使用後ただちにスコットランド・ヤードに置きプレイを宣言します。

宣言後、全員がそれを確認したら山札を犠牲者カードが出るか5枚になるまでめくり、スコットランドヤードに置きます(犠牲者が出たらそこでめくるのは中止します)。その犠牲者カードを自分の領域に置き、通常の犠牲者カードのプレイ同様に2枚ドローします。加えて場の同じ色の「場面」カードを調べます(あれば自分の領域に置きます)。

これでジャック犯行カードは終了です。犠牲者が出なかった場合には、5枚のカードをスコットランド・ヤードに置いただけで終わります。

警察長官解任カード (Commissioner Resigns)

審判カードです。使用後ただちにスコットランド・ヤードに置きプレイを宣言します。

あなたを含む全員は、ただちに手札の中の犠牲者カードを場に出さねばなりません。これによる2枚ドローはできません。「場面」カードの照合は通常通り行われます(詳細は場面カードの項を参照)。

これにより誰かが手札の最後の1枚を場に出したら、そのハンドは終了です。

これによりあなたの最後の手札が出てかつ5人の犠牲者全部が出た場合には、あなたはゲームを一時停止して、自分のハンドを終える宣言前に、ジャック脱出カードを使うかどうかを他のプレイヤーに確認する必要があります。

場面カード(Scene)

審判カードです。場の自分の領域に置いてプレイします。

犠牲者カードが出たら色のチェックを行い、同色であればポイントとともに犠牲者プレイヤーのものになります。

場面カードをプレイした場合には、スコットランド・ヤードを他のプレイヤーに見えないようにチェックします。そこから1枚回収して、全員に見せねばなりません(このとき、別の場面カードは選べません)。審判カードを回収した場合には、ただちにそれを使うか手札に加えます。手札に入れた場合には、次の自分の手番までプレイできません。証拠カードを回収した場合には、それがプレイ可能であるならばその自分のターン中にプレイできます。

プレイしたくない(かできない)場合には、単にそれを全員に見せたうえで手札に加えます。

プレイ進行

全員、スコアおよび投票のため、紙と鉛筆が必要です。

ディーラー

ディーラーをランダムに決定し、ディーラーは山をシャッフルし、別の人がカットします。

2人プレイ:10枚ずつ双方に配ります。

3人プレイ:時計回りに1枚ずつ、全員9枚になるまで配ります。

4人プレイ:時計回りに1枚ずつ、全員8枚になるまで配ります。

残りのデッキをテーブル中央に裏向きで置いたうえで、一番上を表にして横に置きます(これが「捨て札の山」です)。

このゲームではドローのための山札を「ケースファイル」、捨て札の山を「スコットランド・ヤード」と呼称します。

このゲームは非公開捨て札ルール制です。捨て札は一番上のカードのみ表が見える状態にします。特に指示のあるとき以外、プレイヤーは下のカードを見られません。

ターン

プレイやディーラーの左隣の人から、時計回りでプレイします。

全員、自分のターンに以下の行動をプレイします。

-投票(オプション)

-ドロー(必須)

-プレイ(オプション)

-ディスカード(必須)

それぞれのステップについて、以下詳述します。

投票(オプション、1ハンドにつき1回のみ)

プレイヤーが投票を呼びかけるのは、自分のターンのドロー前のみです。ハンド1回につき1投票しかできません。投票を呼びかけるには、自分の前に最低1個の並び役ができていなければならない必要があります。

投票が呼びかけられたら、全員、容疑者6人のうちこのハンドの終了時にジャックになっていると思う1名の名前を他人に見せずに手元の紙に書きます(すでにその容疑者の容疑や証拠が場に出ているかどうかには無関係です)。

手紙(Letter)は並び役として成立し得ますが、投票することはできません。また「ジャック脱出」も投票できません。

ハンドの終了時に投票は公開されます。的中していれば得点10ポイントを得ます。外れてもペナルティはありません。

誰それに投票せねばならない、といった決まりはありません。投票はあくまで手札と場札と捨て札とあなたの知識に基づいた判断で行われます。

ドロー(必須)

カード1枚を、山札またはスコットランド・ヤードの一番上から1枚取り、手札に加えます。

プレイ(オプション)

審判カード:自分のターンの1枚しか使用できません。詳細は「ゲームの概要と戦略」を参照のこと。審判カードは単体で使用し、並び役(meld)を作れません。

証拠カード:場に「犠牲者」カードが最低1枚出るまでは、誰も証拠カードはプレイできません。証拠カードは「並び役(meld)」を構成する形で場に出せます。並び役は、3枚以上の同色の証拠カードを出す形で場に出せます。またすでに場に出ている並び役と同じ色のカードを出すことができます。たとえば誰かがJijiを3枚出して並び役を作っていた場合、あなたは手札のJijiを自分の場に出せます。これを「レイオフ」と呼称します。

デイスカード(必須)

プレイしたいすべてのカードをプレイした後、プレイヤーはスコットランド・ヤードに1枚カードを表にして捨てねばなりません。どのカードでも捨てられます。

ハンドの終了

ゲームは時計回りに、「ハンド」が終了するまで続きます。山札が切れてなおゲームが終了しなかった場合には、スコットランド・ヤードをシャッフルして新たな山札にします。

ハンド終了は基本的に2通りです。

ありがちなのは、誰かが手札の最後の1枚を捨てたときです。プレイヤーは手札を1枚捨てなけ

ればならないためです。

もう1つのパターンは「ジャック脱走」カードが使用された場合です。

まれに発生し得るその他の終わり方もあります。

ゲームが終了せずに2回山札が尽きた場合は、最後に引いたプレイヤーのターンが終了し次第、ハンドは終了します。

もうひとつの場合は「警察長官解任」カードが使用された結果として、誰かが最後の1枚をプレイした場合です(詳細は、警察長官解任カードを参照)

得点計算

得点計算は、ジャックの脱出時と逮捕時で異なります。

ジャック逮捕時

+ジャックは誰かが最後のカードを捨てた時点で捕まります。誰がジャックであったかを求めるために、容疑者ごとにポイントを計算します。テーブル上のもっとも多くの容疑者(色)がジャックです。「容疑」カードがプレイされている必要は必ずしもありません。(注:ただしアリバイカードしかない状態では、最大のポイントであっても容疑者はジャックにはなれません。その場合には次点の容疑者がジャックになります)。同点の場合には、カード左下の数字が小さい方がジャックになります。容疑者がジャックであった場合、ポイントは2倍になります。

+テーブル上のあなたのポイントを計算します。ジャックのポイントが2倍になるのを忘れずに。他の容疑者のポイントはカード記載の通りです。犠牲者・場面・アリバイのポイントも同様に計算します。

+最後のカードを捨てたプレイヤーでなければ、手札を見てプレイされなかったカードのぶんのポイントを減らします。プレイ済のカードは脇によけて計算します。ジャック逮捕時には、場面・犠牲者・ジャック脱出カードは常に計算します。(このルールにより、プレイヤーは手札にカードを残しつつ進めるかどうかの戦略を迫られるでしょう)

+投票結果を調べます。正しく投票できていれば10ポイントを加えます。間違ってもペナルティはありません。

+以上から「ハンド」のスコアを計算したら、それを「ゲーム」のスコアとして累積します。累計が100ポイントを越えたらゲーム終了です。もっとも高いスコアのプレイヤーが勝者します。同点なら、引き続きハンドを行います。

ジャック脱出時

+ジャック脱出をプレイしたプレイヤーは35ポイントを得ます。

+犠牲者と場面について、ポイントを計算します。

+他のカードはポイント上、無視されます。手札にカードが残っていても減らしません。

「ジャック脱出」の計算方式を使用するのは、次の場合です。

- a. ジャック脱出カードをプレイする。
- b. プレイされたアリバイカードが容疑者 1 人のみである場合。またはプレイされていた並び役が「手紙」だけであった場合(まれ)。
- c. 山札が 2 回回っても決着がつかなかった場合(極めてまれ)。

プレイの例

(省略)

用語集

(省略)

ヒント

どのアリバイカードが捨てられたかに注意しましょう。場面を持ちゲームを終えるには、正しいアリバイを獲得できるかが鍵になります。

犠牲者カードが何枚プレイされたかに注意しましょう。5枚目の犠牲者が出たら、誰かが「ジャック脱出」を使用してただちに勝ちに行くかもしれません。

容疑者が同点になった場合には、左下の数字の少ない方がジャックになる点に注意しましょう。

自分1人が正しく容疑者を特定できると思われる状況と判断されたら、自分から投票を呼びかけましょう。

(以上)