

ミュー 2人プレイヴァリエント② by Roland Goslar

ミュー & モアの精神に基づき、この2人用ヴァリエントを紹介できて嬉しく思います。
これはトランプゲームの2人用スカートにヒントを得ており、似たトリックテイキング要素を含んでいますが、ゲームの準備は大幅に異なり、非公開情報がより多くなっています。
ただ、得点計算は非常にシンプルです！

3人プレイ時と同様、ゲームから1色のカードをすべて取り除きます。
そして、王者はキティ(無料のカード)を獲得します。
以降に記載しているルールは、基本ルールに付け加える形で適用します。

使用しない内容物

このヴァリエントでは、通常の内容物をすべて使うことはありません。以下のものを箱に戻してください。

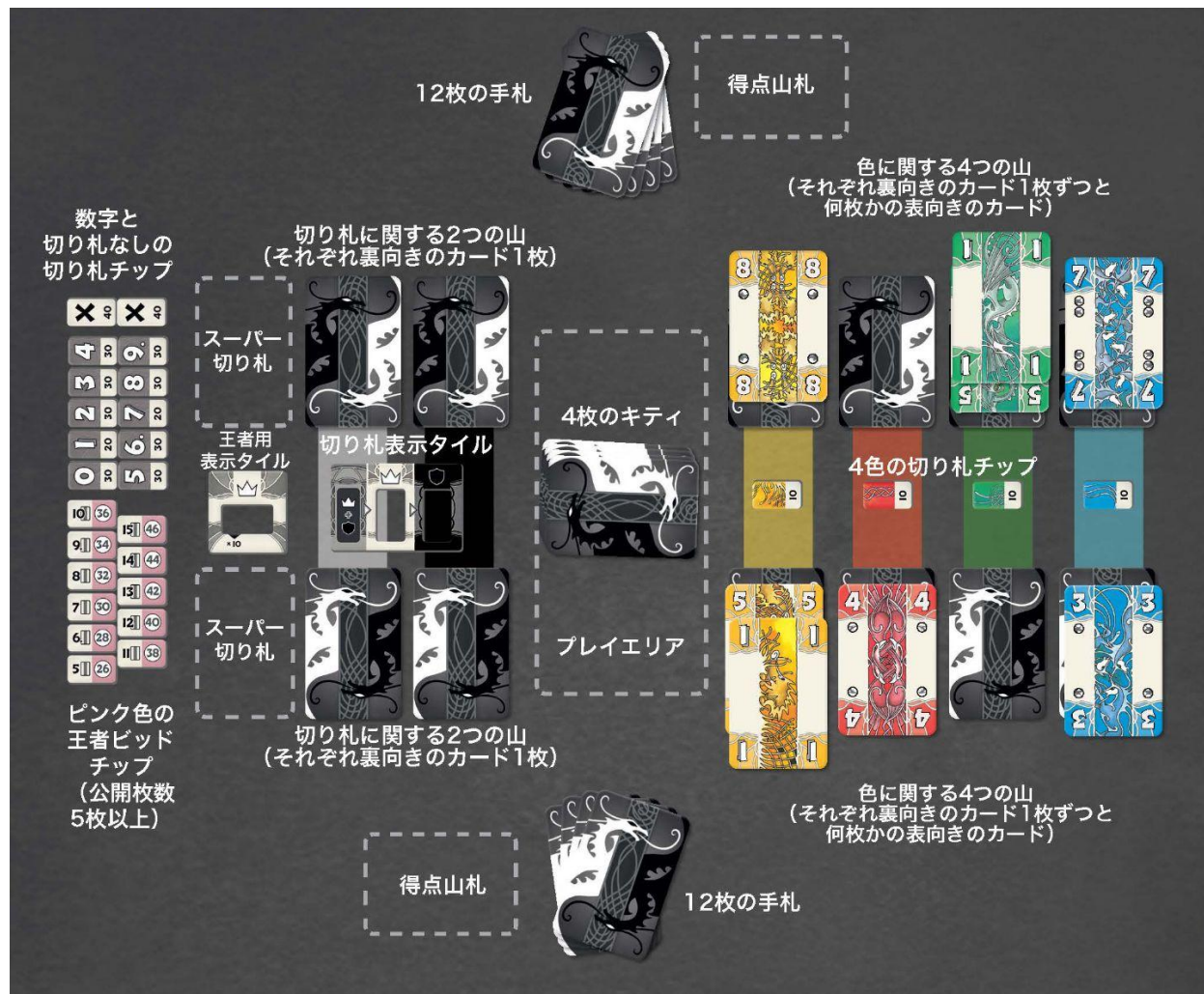
- いずれか1色のカードすべてと、その色の切り札チップ
(ヒント: ゲームをプレイするごとに除外する色を変えればカードの摩耗を均等にできます)
- 守護者表示用タイルと守護者ビッドチップ
- オリーブ色と茶色の王者ビッドチップすべてと、公開枚数1~4枚のピンク色の王者ビッドチップ

準備

1. 数字と切り札なしの切り札チップをテーブルの片側に置きます。
2. その隣に公開枚数5~15枚のピンク色の王者ビッドチップを置きます。
3. 王者用表示タイル、切り札表示タイル、4色の切り札チップをテーブルの中央に並べます。切り札表示タイルと色の切り札チップの間には、キティを置くスペース(兼 プレイエリア)を確保してください。
4. 48枚のカードをよく混ぜて、裏向きで1つの山札にします。

5. 各プレイヤーに山札からカードを6枚ずつ裏向きで配り、切り札表示タイルのそばに2枚ずつ、4色の切り札チップのそばにそれぞれ1枚ずつ置きます。
6. 各プレイヤーに山札から追加でカードを4枚ずつ表向きで配り、内容を確認した上でカードの色と一致する切り札チップのそばに置きます。この際、そこに既に裏向きで置いてあるカードの上に重ねて置きます。
7. 各プレイヤーに山札からカードを12枚ずつ裏向きで配ります。これらはプレイヤーの手札となります。
8. 残った4枚のカードは裏向きのまま、キティとしてテーブル中央に置きます。

2人プレイの準備例



競り

ディーラーから開始して通常どおり競りを行います。ルールの変更点として、プレイヤーは自分が公開したカードを自分側の対応する色の山に直接置きます。

競りの際、王者用表示タイルはプレイヤー間で自由に移動させて構いません。
また、単に暫定王者を表すことに使用することもできます。

両プレイヤーが連続してパスした後、王者になったプレイヤーは自分の前に王者用表示タイルを置き、自分の公開枚数に対応する王者ビッドチップをタイルにはめ込みます。
なお、競りで公開したカードと準備中に配られた表向きのカード4枚の合計を公開枚数としてカウントします。
裏向きのカードはカウントしません。

もう一方のプレイヤーは守護者となります。

特殊なケース: 両プレイヤーが準備中に表向きで配られたカード以外に1枚も手札を公開しなかった場合、すべてのカードを回収して再度よく混ぜ、配り直します。

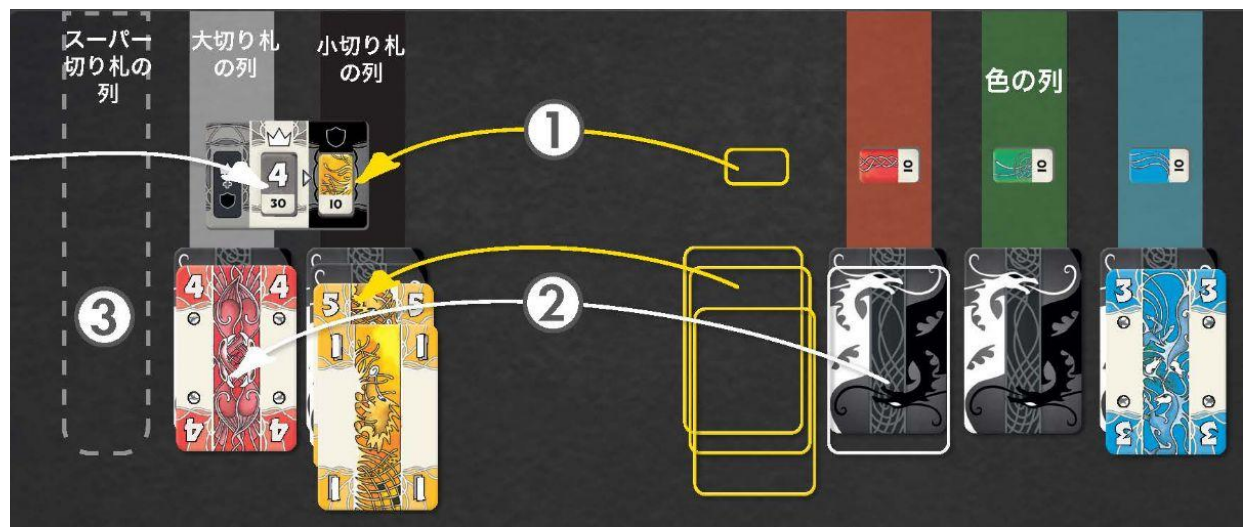
切り札の選択

1. 王者はキティのカード4枚をすべて自分の手札に加えます。その後、手札から任意のカード4枚を選び、裏向きにして自分の得点山札とします。
2. 守護者は小切り札を選び、対応する切り札チップを切り札表示タイルにはめ込みます。
 - 守護者が色の切り札を選んだ場合、各プレイヤーは対応する色の列にあるカード（表向きと裏向きの両方）をすべて自分側の小切り札の列に移動させます。（これにより、小切り札の列の底には裏向きのカードが2枚あることとなります）
 - 守護者が数字の切り札を選んだ場合、各プレイヤーは対応する数字の表向きのカードをすべて自分側の小切り札の列に移動させます。裏向きのカードは移動させません！
3. 王者は大切り札を選び、対応する切り札チップを切り札表示タイルにはめ込みます。
 - 王者が色の切り札を選んだ場合、各プレイヤーは対応する色の列にある表向きのカードをすべて自分側の大切り札の列に移動させます。
 - 王者が数字の切り札を選んだ場合、各プレイヤーは対応する数字の表向きのカードをすべて自分側の大切り札の列に移動させます。
4. スーパー切り札が存在する場合（つまり色と数字が切り札になった場合）、各プレイヤーはスーパー切り札となるカードを（新たな列として）表向きで置き、スーパー切り札の列とします。

5. ここで、表向きのカードで覆われていない裏向きのカードがあれば、それらを表向きにします（表向きにする順番は自由です）。そして、各プレイヤーはそれらを直ちに適切な列に移動させます。

備考: この時点で表向きのカードが置かれている列は最大6列まであり、裏向きのカードだけの列はありません。

例 (一方のプレイヤーのみ)



1. 守護者は小切り札として「黄」を選び、黄の切り札チップを切り札表示タイルにはめ込みました。
両プレイヤーは自分側の黄の列にあるすべてのカードを自分側の小切り札の列に移動させました。
2. 王者は大切り札として「4」を選び、4の切り札チップを切り札表示タイルにはめ込みました。
両プレイヤーは自分側にあるすべての4のカードを自分側の大切り札の列に移動させました。
3. もし黄4のカードがあった場合は、スーパー切り札の列に移動させることになっていたでしょう。

その後、赤と緑の列にある裏向きのカードを表向きにして、適切な列に移動させます。

トリックテイキング

通常どおりトリックテイキングを行います、以下の変更を加えます。

手番プレイヤーは、手札か自分側にある表向きのカードから、有効なカードを1枚プレイすることができます。

この際、表向きのカードであれば山の一番上のカードでなくともプレイすることができます。
裏向きのカードをプレイすることはできません。

各トリックを行った後、各山の一番上のカードが裏向きかどうか確認します。
裏向きの場合は表向きにして、それぞれ適切な列(色あるいは切り札)に移動させます。

備考: 裏向きのカードは、たとえリードスートに対応する列にあるものでも、プレイすることはできません。

得点計算

通常どおり、王者の目標が達成されれば王者の勝利、達成されなければ守護者の勝利です。

- 王者が勝利した場合、王者は10点を得ます。
- 守護者が勝利した場合、守護者は5点を得ます。

これはオリジナルルール of 個人得点とボーナスの得点計算を置き換えるものです。

複数ラウンドをプレイし、先に30点に達したプレイヤーがゲームに勝利します！