遊び方

『小鳥とりっく』は、庭にやってくる魅力的な野鳥たちを観察する「トリックテイキング」ゲームです。勝敗に関わらず、各トリックから野鳥たちを集め、ラウンドごとに群れを作ります。様々なアクションを用いて戦略的に群れを作り、近所で一番のバードウォッチャーを目指しましょう。3ラウンド終了時点で最も得点の高いプレイヤーの勝利です。

トリック・テイキングが初めての方に、簡単なご説明をします！

トリック・テイキングは、複数のラウンドを通じてトリックを繰り返すカードゲームです。トリックとは、各プレイヤーが順番に手札から1枚ずつ場にカードを出す一連のプレイを指します。そのトリックは、ゲームのルールに基づき、通常は最初に出されたカード(リードスート)と同じスートで最もランクの高いカードを出したプレイヤーが獲得します。また、『小鳥とりっく』を含むトリック・テイキングゲームの多くには、出せば確実に勝利できる切り札(トランプスート)が存在します。感覚を掴むには、「ハーツ」、「スペード」、「ユーカー」をプレイしてみるといいかもしれません！

ゲームデザイン：Rob Newton

イラスト：Kelsey King

編集：Staci Amburgey

ご協力いただいた皆さま：Ashwin Kamath, Connor Wake, Ted Schaller, Rosco Schock, Tony Tran, Shawn Stankewich, Molly Johnson, Randy Flynn, Aadu Prakash, Allison Dillawn, Yevgeniy Tikhonov, Taylor Martin, Chris Batty, Nicole Jekich, Bryan Bell, Seattle Tabletop Game Designers, Building the Game Discord Community, Playtest Northwest, The Unpub.

訳者：Saori Kagami

内容物

『小鳥とりっく』には、以下の内容物が入っています。不足しているものがありましたら、(https://coinflip.games/help)までお問い合わせください。

野鳥カード55枚
(11種類×各5枚)


表面


裏面

ひまわりの種トークン25個

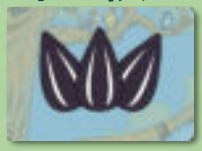


ライファーカード1枚



能力カード9枚


表面


裏面

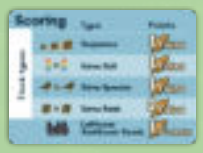
手番順トークン5個



ルールブック1冊



参照カード5枚



表面


裏面

スコア帳1冊



準備

手札の配布:

1. 野鳥カードをシャッフルし、各プレイヤーにラウンドに応じた枚数のカードを配ります。最初のラウンドは6枚、次は7枚、最後のラウンドは8枚です。
2. 各プレイヤーに、野鳥カードをさらに1枚表向きで配ります。これは「きっかけの鳥」で、「群れ」を作るときに最初に使います。
3. ライファーカードを場の脇に置きます。その横に野鳥カードを1枚、表向きで置きます。これがそのラウンドのライファー種となり、その種がラウンドの切り札となります。
4. 残りの野鳥カードをライファーカードの上に置き、山札にします。

能力カードを引く:

1. 能力カードをシャッフルして3枚引き、ライファーカードの横に、カード左上の数字が小さい順になるように並べます。最も数字の小さいカードをひまわりの種1つのマークの横に、最も大きな数字のカードを種3つのマークの横に置きます。
2. 残りの能力カードは、並べた能力カード3枚の上に置いて山札にします。
3. ひまわりの種トークンをライファーカードの下にまとめて置きます。

プレイの準備:

1. 手番順トークンを、プレイヤーの人数分、場の中央に置きます。残りのトークンは箱に戻します。
2. 各プレイヤーに参照カードを配ります。スコア帳とルールブックは、手の届く所に置いておきましょう。



野鳥カード

『小鳥とりっく』は、手札から野鳥カードを出し合うトリックを繰り返しながら進めます。野鳥カードには以下の3つの要素があります：

ランク：1から15までの数字で、カードの強さを示します。

スート：5種類あり、それぞれ異なる色と羽根のマークで示されます。

野鳥の種類：カードにはそれぞれ異なる種類の鳥が描かれています。



カードは、どれも鳥の種類、スート、ランクの組み合わせが異なります。ただし、ランクの範囲は鳥の種類によって異なります：

アメリカコガラ(Chickadee)：ランク 1-5

ユキヒメドリ(Junco)：ランク 2-6

ホシムクドリ(Starling)：ランク 3-7

セジロコゲラ(Woodpecker)：ランク 4-8

ワキアカトウヒチョウ(Towhee)：ランク 5-9

ナゲキバト(Dove)：ランク 6-10

アカフトオハチドリ(Hummingbird)：ランク 7-11

ムネアカゴジュウカラ(Nuthatch)：ランク 8-12

オウゴンヒワ(Goldfinch)：ランク 9-13

クーパーハイタカ(Hawk)：ランク 10-14

ステラーカケス(Jay)：ランク 11-15



「なぜムクドリが混じっているの?外来種なのに!」

そう思われる方もいらっしゃるかもしれません。『小鳥とりっく』に登場する鳥たちは、作者の故郷シアトルの庭先で実際に見られる野鳥たちです。しかし、ホシムクドリは自らの意志でここに来たわけではありません。人の手によって持ち込まれたのです。外来種について語るとき、私たちはときに強い言葉や攻撃的な表現を用いてしまうことがあります。ムクドリは環境に及ぼす影響が懸念される一方で、身近な隣人としても親しまれています。いずれにせよ、彼らはこれからもこの街に存在し続けるでしょう。生き物を語るときの言葉を、あらためて見つめ直してみませんか?

詳しくはこちら:https://tinyurl.com/trickadee-invasive-species

また、スートのランクの範囲も以下のように異なります:

紫のスート:ランク 1-11

青のスート:ランク 2-12

緑のスート:ランク 3-13

黄のスート:ランク 4-14

赤のスート:ランク 5-15



このランク設定により、スート同士(例:赤は黄より強い傾向あり)や、鳥の種類同士(例:カケスはオウゴンヒワより強い傾向あり)の間に、緩やかな強弱関係が生まれます。詳しくは「ゲームの進行」をご参照ください。

野鳥カードの左下には、スートごとのランクの範囲が記載されています。

バードウォッチング用語

「きっかけの鳥」は、バードウォッチングに興味を持つきっかけとなった鳥です。ライファーは、初めて目撃した野鳥です。多くの観察者は、目撃した野鳥をeBirdなどに「ライフリスト」として記録します。

鳥の名前

多くの鳥の名称は、過去に不適切な行動をとっていたり、問題のある思想を持っていたりした人物に由来しています。現在、バードウォッチングのコミュニティでは、このような名称を見直し、適切なものへと改める活動をしています。本作の制作時点では、新しい名称はまだ採用されるに至っていません。

ゲームの進め方

『小鳥とりっく』は全3ラウンドあります。各ラウンドでは一連のトリックを行い、手番順を決め、野鳥カードを選んで群れに加えていきます。3ラウンド終了時に最もスコアの高いプレイヤーが勝利します。

スタートプレイヤーの決定

最初のラウンドは、直近でバードウォッチングをした人がスタートプレイヤー(あるいは自由に決めても構いません)となります。2回目以降は、その時点で最もスコアの高いプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。全員同スコアの場合は、前回のトリックで最上位のプレイヤーが先手となります。

トリック

プレイヤーは時計回りに手札から野鳥カードを1枚選び、自分の前に表向きで置きます。これをトリックと呼びます。スタートプレイヤーは手札から好きなカードを出すことができます。以降のプレイヤーは、可能である限り、既出のスートのカードを出さなくてはなりません。該当するカードがないときは、任意のカードを出せます。

例えば、最初のプレイヤーが緑のカードを出し、次のプレイヤーが緑のカードを持っていない場合、そのプレイヤーは任意の色を出せます。その人が赤を選んだら、3人目のプレイヤーは可能であれば緑か赤を出さなくてはなりません。

> また、手札に一致するスートがある場合、ライファー種のカードを出すこともできます。ライファー種のカードは、出ているスートに関わらず、いつでも出すことができます。

順位の決め方

全員がカードを出したら、手番順を決めます。手番順トークンをトリックの強さが小さい順になるように並べます。

1. ライファー種に一致するカードを出したプレイヤーが最上位になります。一致するカードが複数ある場合はランクで順位が決まります。
2. 次に、場に最も多く出ているスートを確認します。枚数が同数の場合は、ランクの合計が高い方を優先します。そのスート内でランクの高い順に順位を決めます。ランクまで同じ場合は、先に出されたカードが上位になります。

トリックの例



報酬の獲得

手番順トークンの番号順に、各プレイヤーはトリックで出た野鳥カードを1枚選びます。選んだカードは、既存の群れに加えるか、それで新たな群れを作ります。群れに加えた野鳥は、特定の能力を使用しないかぎり移動できません。

また、最上位以外のプレイヤーは、全員ひまわりの種トークンを得ます。このトークンは、ライファーカードに記載された能力を使用するためのコストとして消費します。最下位のプレイヤーは2つ、最上位を除くそれ以外のプレイヤーは1つ獲得します。



例：5人プレイ

- ライファー種(アメリカコガラ)を出したプレイヤーはいません。
- 最多スートは青です。
- 順位はカードのランクによって決まります。まずは最多スートのランク順、その後に残りのスートが続きます。

例：4人プレイ

- ライファー種(アメリカコガラ)を出したプレイヤーはいません。
- 青と黄が2枚ずつ出ており、同数の最多スートができました。
- 最多スートは同数の各スートのランク合計点で決まります。この場合、青の合計は15、黄の合計は12です。
- 順位はカードのランクによって決まります。まずは最多スートのランク順、その後に残りのスートが続きます





例：5人プレイ

- 1人がライファー種と一致するアメリカコガラを出しているため、そのプレイヤーが最上位となります。
- 次に最多スートを確認します。今回は青です。
- 以降の順位はカードのランクで決まり、最多スートのランク順の後に残りのスートが続きます。

能力の使用

野鳥カードを選んで群れに加えた後、ひまわりの種トークンを消費して能力を使用できます。1トリックにつき1つまでです。なお、能力の使用にあたって他のプレイヤーを待つ必要はありません。能力は同時に使用できます。

次のトリック

このトリックで最上位になったプレイヤーは、次のトリックのスタートプレイヤーになります。また、種トークンは次のラウンドに持ち越されます。

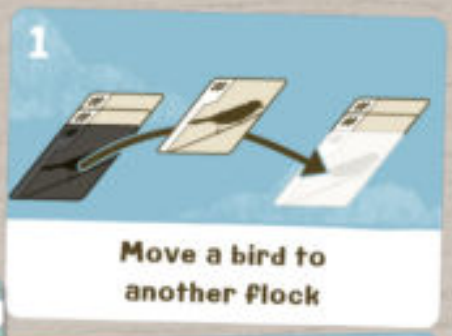
次のラウンド

全員の手札がなくなるまでプレイを続けます。通常は全員同時に手札がなくなりますが、カードが余った場合は捨て札にしてください。

スコアの計算は各ラウンド終了時に行われます。詳しくは「群れのスコア計算」をご参照ください。

スコア計算を終えたら、すべての群れとライファー種を捨て札にします。このラウンドで使用した能力カードは箱に戻します。捨て札と山札を合わせてシャッフルし、全員に





ひまわりの種トークンを1個使います。



ひまわりの種トークンを2個使います。



ひまわりの種トークンを3個使います。

変更したい要素の上にトークンを1つ置いてください。

新たな手札を配ります。(2ラウンド目は7枚、3ラウンド目は8枚)。各プレイヤーにきっかけの鳥を1枚ずつ表向きで配り、ライファー種を置きます。さらに、新たな能力カードを3枚配り、ライファーカードの横にランクの小さい順に並べてください。

使用しなかった種トークンは次のラウンドに持ち越され、ゲーム終了時に3個につき1点と加算されます。

群れのスコア計算

スコア計算は各ラウンドの終了時に行います。3ラウンド後の合計点で勝者が決まります。なお、スコア計算の対象となるのは有効な群れのみです。

有効な群れ

- 鳥は複数の群れに属することができません。
- 群れの鳥はすべて該当するカテゴリのスコア条件を満たしている必要があります。
- 例えば、赤スートの鳥3枚と緑スートの鳥1枚がある群れは、同一スートのカテゴリの得点対象になりません。
- 1つの群れで複数のカテゴリの得点を得ることはできます。
- 1羽だけの鳥は群れとみなされず、0点となり、飛び去ってしまいます！



スコア例

幸雄



4点
連番＆同一スート
2点×2羽

+



6点
ひまわりの種で色をワイルド
(この場合は紫)に変更
連番＆同一スート＆同一種

+



0点
鳥は1羽だと飛び去ってしまいます!

+



2点
同一種
1点×2羽

絵梨



4点
同一ランク
2点×2羽

+



8点
ひまわりの種でランクをワイルド
(この場合は6)に変更
同一ランク
2点×4羽

+



2点
連番
1点×2羽

結花



8点
連番＆同一種
2pt×4羽

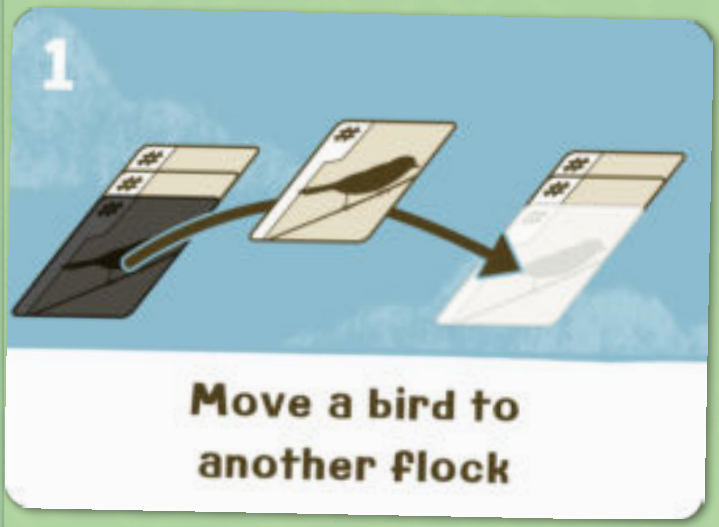
+



0点
連番
一致なし

Round	幸雄	絵梨	Player 結花
1	12	14	8
2	16	15	16
3	24	18	28
	1	0	2
Total	53	47	54

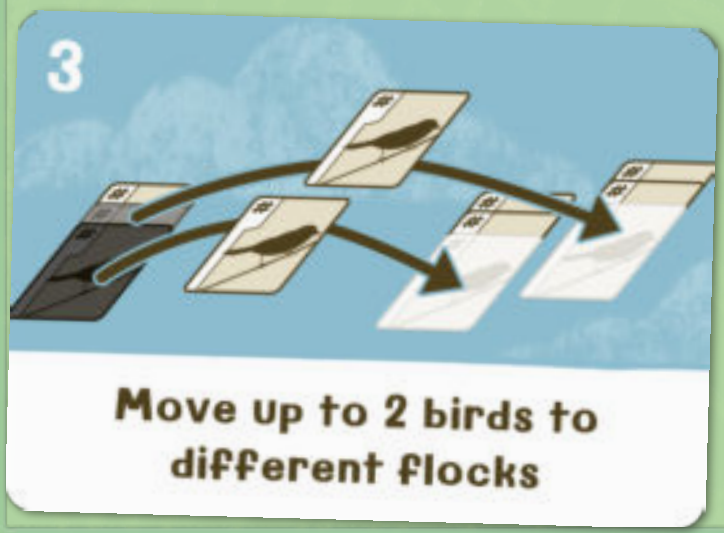
能力一覧



自分の群れの鳥1羽を他の群れに移します。または、それで新たな群れを作ることもできます。



新しく野鳥カードを1枚引き、手札からカードを1枚選んで捨てます。



自分の群れから最大2羽を選び、他の群れに移します。または、それで新たな群れを作ることもできます。2羽を一緒に同じ群れに移すことも可能です。



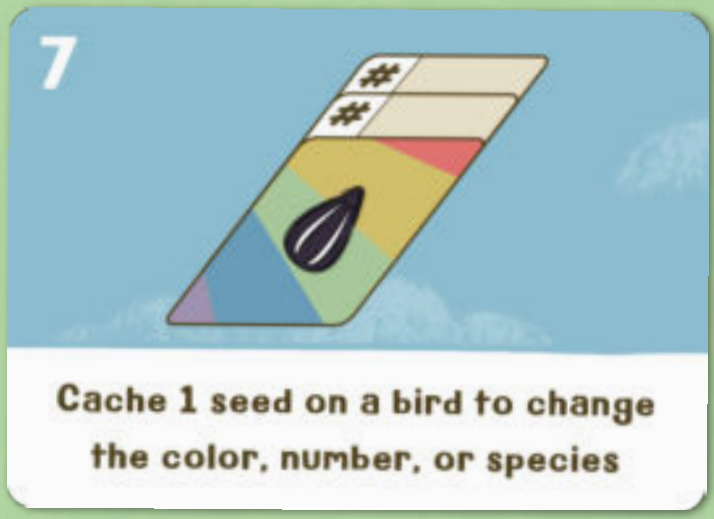
新しく野鳥カードを1枚引き、自分のいずれかの群れに加えます。または、それで新たな群れを作ることもできます。



手札の野鳥カード1枚を好きな自分の群れの野鳥カード1枚と入れ替えます。手札から出した鳥は、好きな群れに加えるか、それで新たな群れを作ることができます。



新しく野鳥カードを2枚引き、手札からカードを2枚選んで捨てます。



野鳥カードに種1つを置き、色、数字、鳥種のいずれかをワイルドに変更します。この能力のコストに使って余った種は、種の場に戻してください。この能力は2回使用して、複数の要素をワイルドにすることができます。

例えば、このラウンドの能力コストが種3つの場合、1つをワイルドにしたいカードの上に置き、残りの2つは種の場に戻します。

数のワイルド化

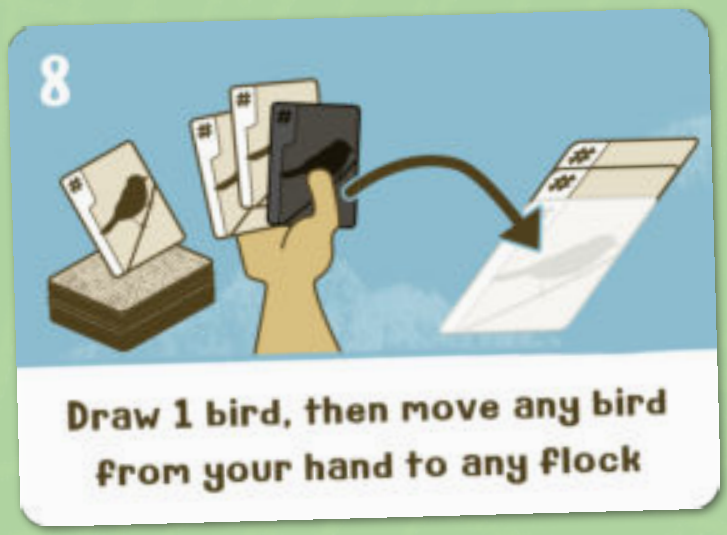


色のワイルド化

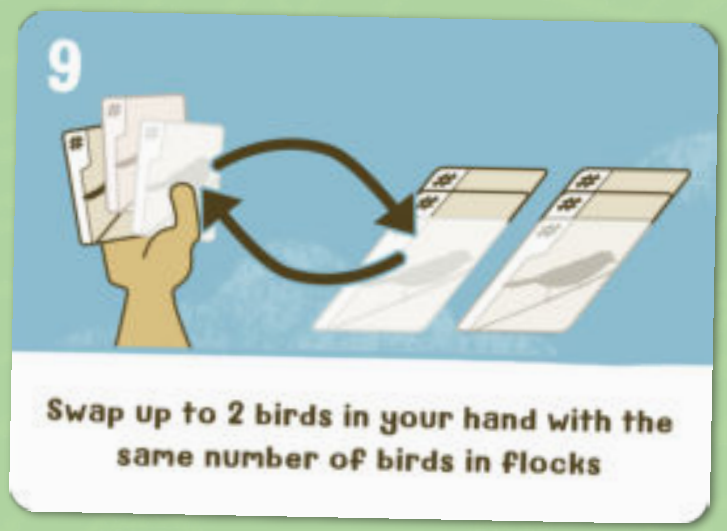




鳥種のワイルド化



新しく野鳥カードを1枚引きます。手札から好きなカードを1枚選び、自分のいずれかの群れに加えます。または、それで新たな群れを作ることもできます。



手札の野鳥を2羽まで選び、自分の群れにいる同数の野鳥と入れ替えます。手札から出した鳥は、任意の群れに加えるか、それらで新しく群れを作ることもできます。

よくある質問

能力は他のプレイヤーに使えますか? いいえ、使えません。

種の数に限りはありますか?　はい、あります。種はラウンド終了時、下位のプレイヤーから順に種の場にある分だけ配られます。能力は種を配り終えてから使ってください。種は溜めるより積極的に使うほうが通常有利です。

群れの中での鳥の並び順は重要ですか?いいえ。連番の判定についても、ランクの数が連続していれば、順番は問いません。