

ANRIGUNO

陰陽五行プレイングカードFESCA(フェスカ)

# ワイルドラミーR

公式ルールブック Rev. 1.0

FESCAの陰陽, 空無, 太極の3種をワイルドカードとして使用するラミーをワイルドラミーと定義しています。ワイルドカード再使用(Reuse)のルールを追加して、得点計算や鳴きルールなど新たに作成し、まとめたものがこのワイルドラミーRです。

Copyright 2018 Anriguan LLC

---

## 文中の機能省略表現：

SW: スートワイルド

陰陽札が同ランクの木火土金水の何れかのスートの五行札に化けられる機能

RW: ランクワイルド

空無札が同スートの1～12の何れかのランクの五行札に化けられる機能

GW: ジェネラルワイルド

太極札が任意の五行札に化けられる機能

ZAT: Zero And Thirteen、0と13、0で13

空無札がランク0とランク13の両扱いとする機能

※ゲームによっては、

Zero or Thirteen、0または13、

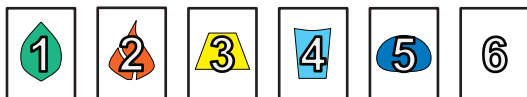
Zero after Thirteen、13の後の0、

のように扱うこともあるが、機能名としてZATとする。

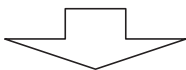
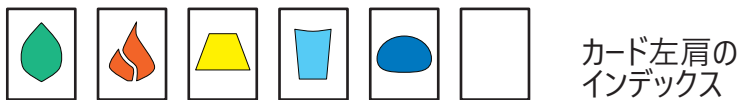
## 図中のカード省略表現：

カードのデザインをそのまま使うと小さくなり過ぎて判別がし難くなるため、インデックスによる省略表現を用います。

五行札と陰陽札はカード左肩のインデックスを用いる。



空無札と太極札は、ランクワイルドを意味するスーツ柄のみのインデックスではなく、カード全体の省略デザインを用いる。



空無札のZAT機能を強調する場合

ZAT(0と13)として扱う

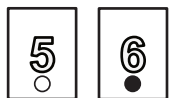


陰陽札のスートを強調する場合

陰陽スーツとして扱う



陽札と陰札として扱う

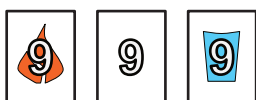


組（セット）：3～6枚の同ランク札（空無2枚～）

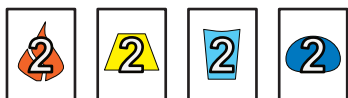
・3枚組



・SWを含む3枚組



・4枚組



・RWを含む3枚組



・5枚組



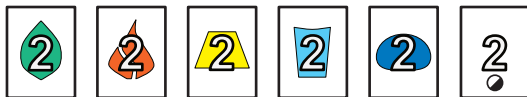
RWやSWを含む  
4枚組、5枚組も可

・空無のみは2枚組から可



RWではなくZATランク扱い

・6枚組（陰陽札は第6の陰陽スト扱い）



※5枚組に含まれる陰陽札はS W扱い

×



に化けると  
本物と被る!

RW同時存在禁止ルールから認められない組み合わせ

×



6,6,6か4,5,6か?

組か順が定まらない複合は認められない

順（ラン）：3枚以上の同スートの連番札（陰陽2枚～）

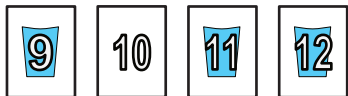
・木の3連順



・RWを含む土の3連順



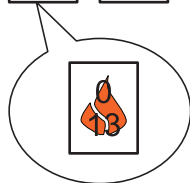
・SWを含む金の4連順



・ZATを介して12と1を繋ぐ



・SWとRWを含む水の5連順



・陰陽札のみは2枚の順より可



SWではなく陰陽スート扱い

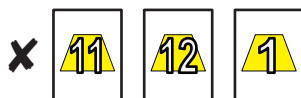
・RWを含むとSW扱い



・GWは陰陽札のRW扱い



最長はZATを含む13連順



12と1は繋がらないので順として認められない

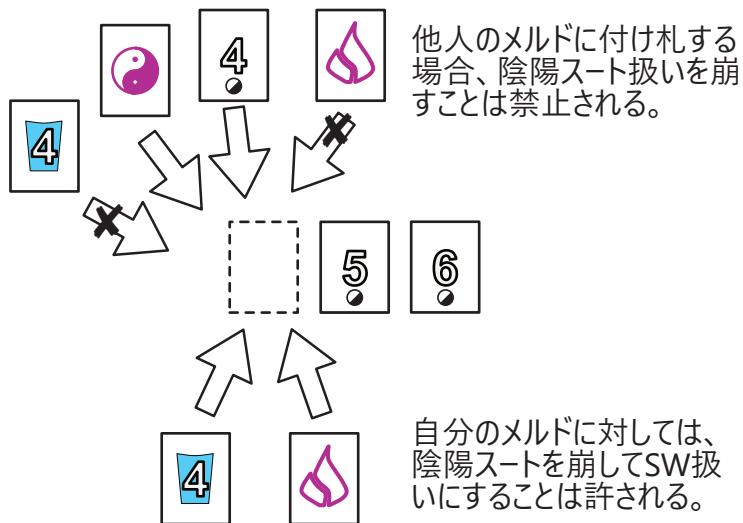
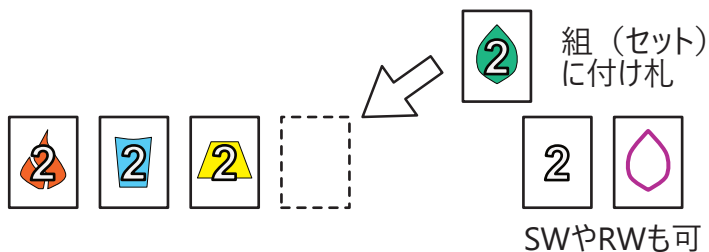


4,4か4,5か？

組(セット)か順(ラン)かが定まらないので認められない

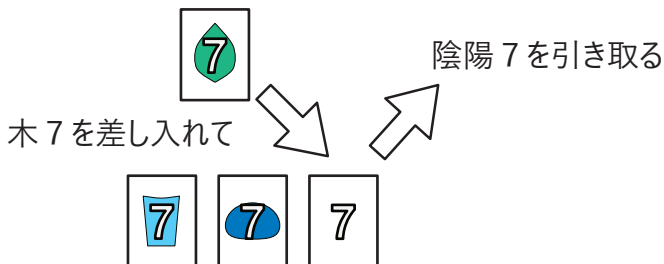
## 付け札:

公開メルド（役組）に1枚付け足してカードを出すこと。



### 差し札:

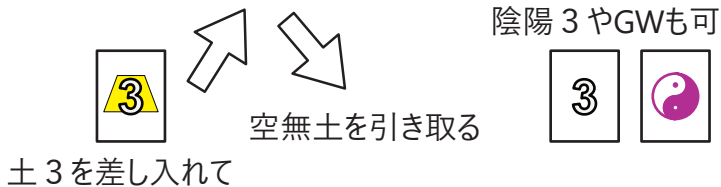
公開メルドに含まれるワイルドカードの位置に相当する札を1枚出して、そのワイルドカードを代わりに引き取ること。



火7や土7も可



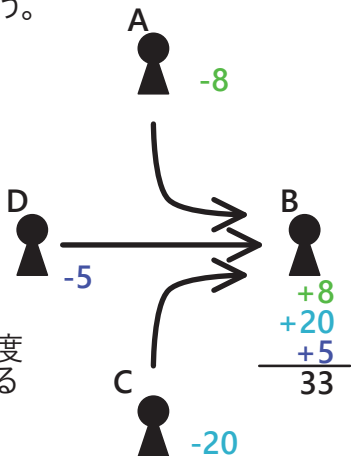
他、以下も可



## 持札の罰点支払い方式:

他の誰かが上がったとき、手札に残っている札の種類と枚数により罰点を計算して勝者に払う。

種別	点/枚
五行	1
陰陽	3
空無	5
太極	7



公開メルドしていない状態で一度に全部の手札を出しきって上がると得点は倍になる。

Bさんが手札を出しきって勝利、そのときA, C, Dの手元に残った札は...

A



五行札が3枚と空無札が1枚で、  
 $1 \times 3 \text{ 枚} + 5 \times 1 \text{ 枚} = 8 \text{ 点}$

C



五行札が8枚と陰陽札1枚と太極札が1枚で、  
 $1 \times 8 \text{ 枚} + 5 \times 1 \text{ 枚} + 7 \times 1 \text{ 枚} = 20 \text{ 点}$

D



五行札が2枚と陰陽札が1枚で、  
 $1 \times 2 \text{ 枚} + 3 \times 1 \text{ 枚} = 5 \text{ 点}$

もしBさんが公開メルドなしで一度に全手札を出しきって上がると罰点は倍となり、A:16点、C:40点、D:10点で、Bさんは66点を獲得する。

## 出来役加点の収集方式:

自メルトの役得点の合計を他各人から受け取る。

枚数	2	3	4	5	6	...	13
順	-	1	2	4	8	...	1024
陰陽順	1	2	4	8	16	...	2048

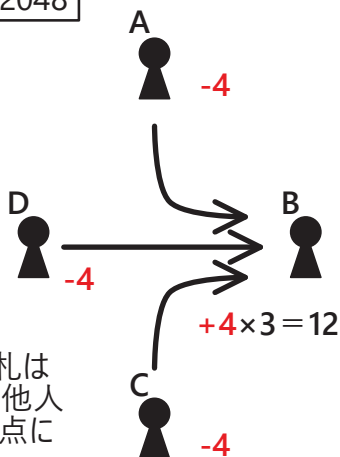
枚数	2	3	4	5	6
組	-	1	2	4	8
空無組	1	2	4	8	16

ワイルド扱いの札は枚数に含まれない。

ワイルドにより分断された順は、連長を別々に計算する。

他人に付け札等されて増加した札は自メルトの得点に含まれる。逆に他人のメルトへ付け札等したものは得点にならない。

一度に公開して上がると得点は倍。



## B



1点

0点

6がワイルドなので、3,4,5と7に分割されて3連順のみの1点になる。もし±6なら5連順の4点になる。



2点



1点

合計は  $1 + 0 + 2 + 1 = 4$  点

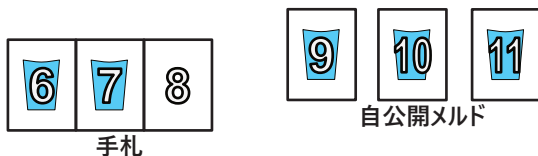


## 抜き札（逆差し札）：

公開メルドに含まれる五行札をワイルドカードによって置き換えて取得すること。



一見ワイルドカードの無駄遣いのようなが、自メルドの出来役得点を高めるために必要となることがある。



ワイルドカードをそのまま使って連結させると、2 連と 3 連に分断されている順で、0 + 1 点であるが、

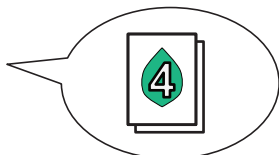


金 8 を取得してから繋ぐと、6 連順で 8 点となる。

逆に他人の高得点な長連順の途中のカードを抜き取って点数を下げる妨害もあり得る。

### 埋め潰し:

五行札を差し札しても、ワイルドカードを取得しないこと。  
五行札はワイルドカードに重ねて置く。



カードは重ね置き

木 4 を  
差し入れ



太極札を取得しない

活用範囲が広い太極札の再使用を妨げるために、戦略的にあえて埋め潰す。

### 発掘:

埋め潰されたワイルドカードと五行札を、別のワイルドカードで抜き札することで、2枚とも交換取得すること。

陰陽 4 を  
差し入れて



埋め潰されていたワイルドカードも含めて2枚を抜き取る



埋め潰したら安心という訳でもない

## 相順：

フェスカの五行説の相生・相克スト順とランク順を組み合わせた新たな役組のこと。

相生昇順、相生降順、相克昇順、相克降順の4つの並び順がある。ランク順を昇順固定すると、相生順、逆相生順、相克順、逆相克順ともみなせる。

相生順： 木→火→土→金→水 (→木)  
逆相生順： 水→金→土→火→木 (→水)  
相克順： 水→火→金→木→土 (→水)  
逆相克順： 土→木→金→火→水 (→土)

通常の間と異なり、最大枚数は5枚（各スト1枚ずつ）に制限される。最低は3枚からで、どのストから開始してもよい。ワイルドカードを含んでもよいが、少なくとも異なる2ストと2ランクが含まれていて、組や順と区別されなければならない。

### 相生昇順（相生順）

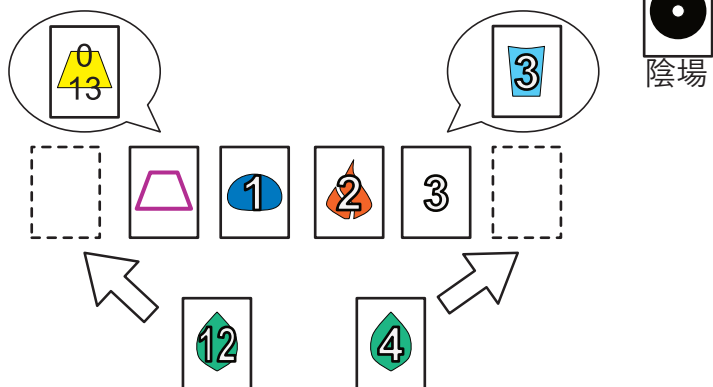


### 相生降順（逆相生順）



付け札は両側どちらに伸ばしてもよいが、上限の5枚まで

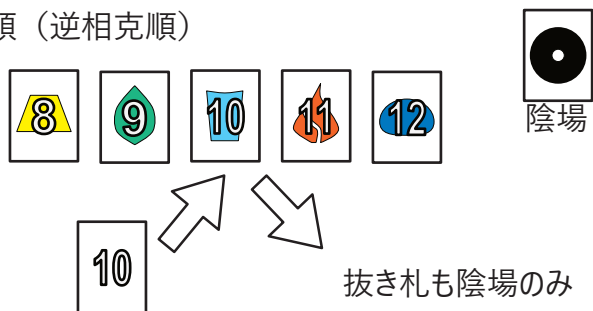
## 相克昇順（相克順）



ZAT連結で  
木12の付け札も可

上限は5枚なので木12か木4の  
どちらか1枚付けまで

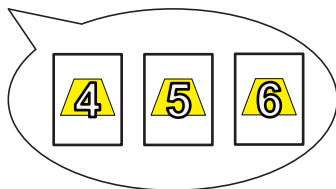
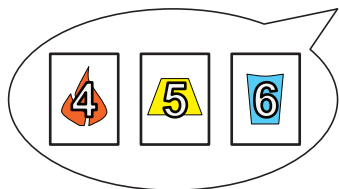
## 相克降順（逆相克順）



抜き札も陰場のみ

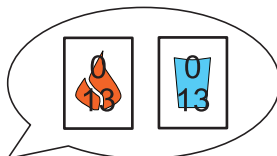
メルド公開や付け札等のタイミングは場の相状態により制限される。陽場では相生が有効であり、相生昇順か相生降順のメルド公開と、それらのメルドへの付け札等が許される。相克昇順や相克降順のメルド公開はできないし、それらへの付け札等も禁止される。陰場では逆に相克が有効となる。

場の相状態は、陰陽札を捨てた場合に変化する。すなわち奇数の陽札を捨てると陽場になり、偶数の陰札を捨てると陰場になる。

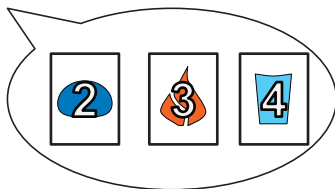


ランクは4と5の2つで、順であることが確定するが、スートは土の1種のみなので、順と相順の区別がつかない。相順ルールを適用するゲームでは、このような公開メルドは禁止される。

空無のみの  
ZAT 2 枚組であるが、



陰場



自メルドの役組を崩して相順に変える付け札をすることは可能（勝ち逃げ早上がりしたい場合など）

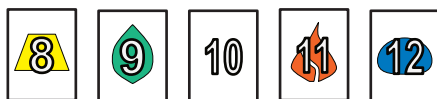
## 相順の付け抜き札：

相順の枚数上限が5枚であることを利用した札の交換手順のこと。6枚目の相順となる札を片側に付け札して、逆側の1枚を引き取る。



## 相順の出来役点

枚数	3	4	5	ワイルド扱いの札は枚数に含まない。 ワイルドにより分断された順は、 連長を別々に計算する。
相順	1	3	9	



陰陽10はワイルドカード扱いなので、真ん中で2連相順の2つに分割されてしまい0点となる。もし、これを差し札で金10に置き換えれば5連相順が完成して一気に9点となる。



両端に空無と陰陽があり一見すると3連相順で1点のようであるが、空無土はRWではなくZAT扱いなので、連枚数に含めて4連相順の3点となる。

## 付け札等の単札操作の使用制限：

メルドを一つも公開していない状態では、付け札、埋め潰しなど手札の枚数が減る単札操作は禁止される。

差し札、抜き札、発掘、付け抜き札など手札と交換する単札操作は、交換取得した札を即時に使用（メルド公開）することを条件に許可される。言い換えると、交換取得した札を手札に加えてそのまま保持することは禁止される。

一つでもメルドを公開していれば、上記のような使用制限はない。ただし相順に関わる操作は、場の相状態の制限が掛かる。

単札操作	自メルド公開なし	自メルド公開あり
付け札	×	○
埋め潰し	×	○
差し札	△	○
抜き札	△	○
発掘	△	○
付け抜き札	△	○

×：禁止

△：条件付き許可

○：可（制限なし）

※相順に関する制限は別途あり

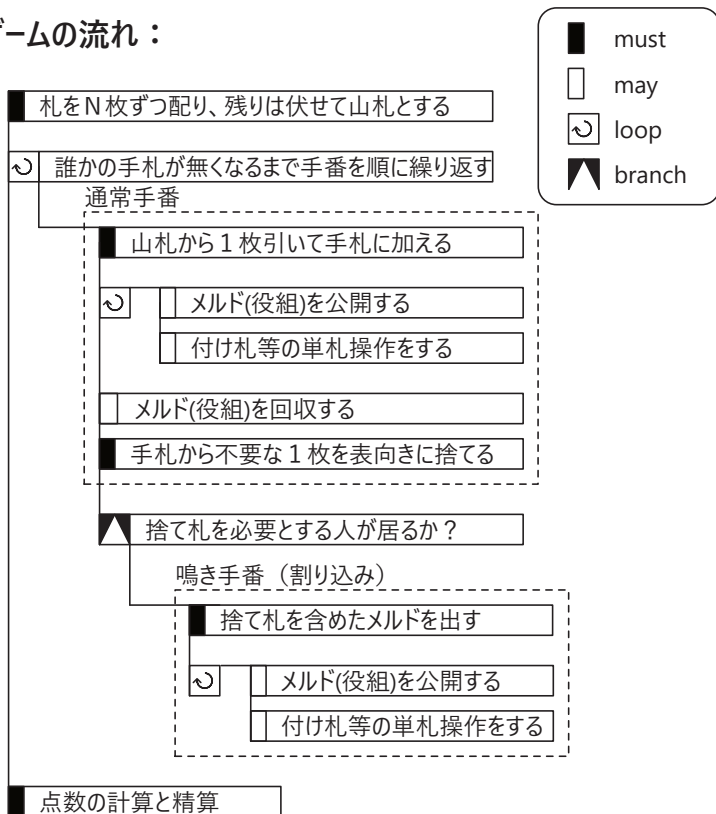
## メルドの回収：

既に公開してある自メルドを回収して手札に戻すこと。

通常手番の捨て札手順の前にのみできる。すなわち回収したメルドを組み替えたメルドは、その手番で出すことができない。次回以降の手番では、回収時と全く同じ状態の役組で出すことは禁止される。ワイルドカードなどの使用／不使用の状態が変わっていたり、枚数の違いがあればよい。

他人に単札操作されていて、公開したときと異なる枚数であっても、全てまとめて手札に戻すことができる。埋め潰されたワイルドカードも新たに分離して活用することができる。

## ゲームの流れ：



トランプのラミーでは、手番で山札から1枚めくるか捨て札から1枚取る選択であり、麻雀のような鳴きルールを採用するラミー系ゲームが少ない。また上がり時に捨て札を必要とするか否か不明確であった。

フェスカワイルドラミーRでは、割り込み処理として鳴き手番を設けて、捨て札の有無も明確化する。

鳴き宣言する人が複数の場合は、通常手番の最も近い人が優先される。

鳴き手番では、捨て札を1枚取得し、その札を含む Meld を最初に出さなければならない。その後、他の Meld を出したり付け札等の単札操作を繰り返すことができる。通常手番とは異なり、捨て札をすることが無いので、実質的に手札が1枚増える。この状態で最後に付け札や差し札の埋め潰しで手札を無くして上がることができる。（鳴き上がりの捨て札無し）

逆に通常の手番では、必ず捨て札して上がる必要がある。

鳴き手番は割り込み処理として実施されるため、鳴き手番の終了で通常手番の元の順番に戻る。（麻雀のポンのように手番が飛ばされることはない）