



3〜4人用 15〜30分 10歳以上

## 【ストーリー】

毎日の天気を決める猫神様は、明日の予定を決めるのに

いつも大忙し!

困った猫神様達はゲームで明日の天気を決めることに

しましたとさ。

## 【ゲーム概要】

マストフォローのトリックテイキングです。

各ラウンド開始前に得点化されるスーツを願いカードで

指定し、トリックで獲得したカードを得点化します。

プレイヤー人数と同ラウンドを行い、合計得点で勝敗を決定

します。

## 【セット内容】

●お天気カード(ボーカーサイズカード) : 36枚

(晴・くもり・雨 : 各10枚[1〜10]、雷・雪 : 各3枚[1-3])

●願いカード(名刺サイズカード) : 2枚×4セット

●得点サマリーカード(名刺サイズカード) : 4枚

●名刺サイズ透明スリーブ : 4枚

●得点表示クリップ : 4個

## 【準備】

① 各プレイヤーにサマリーカードを1枚づつ、願いカードを各2枚づつ計3枚を配ります。

② 36枚のお天気カードをよく切り[3人でプレイする場

合は10枚][4人でプレイする場合は8枚]を配り手札

とし、余りカードはこのラウンドでは使用しない為、

脇にどけておきます。

※余りカードは[3人プレイ時は6枚][4人プレイ時は4枚]となります。

③ 一番最近天気予報を見たプレイヤーがリードプレイヤーになります。(任意の方法で決めても構いません)2 ラウンド以降はリードプレイヤーが時計回りに移動します。

## 【ゲームの流れ】

① リードプレイヤーは配られた手札を確認して、願いカードの基本条件<晴・くもり・雨・天雷・豪雪>の5つの得点条件から1つを選んで、自分から見て正位置になる様に『あ〜した〇〇(晴・雨 etc)にニヤ〜れ!』と元気に叫びながら、全てのプレイヤーから確認出来る様に、表向きでカードを出します。

※<快晴・曇天・豪雨>は上位条件となり最初のラウンドでは選択出来ません。<晴・くもり・雨>の基本条件を選んだ場合に限り、次のラウンドで対応する上位条件を選択可能となります。

例)プレイヤーAは最初のラウンドで<くもり>の基本条件を選んだ為、次のラウンドで上下を反転しく曇天>を選んだ。

② リードプレイヤーは手札の晴・くもり・雨・雷・雪の5つのスーツ(種類)のカードの中から1枚を選んで表向きに出します。各プレイヤーは時計回りに<マストフォロー>のルールに従って1枚づつカードを出し

ていきます。

※マストフォローとは?

リードプレイヤーが出したカードと同じスーツのカードが手札にあれば、そのカードを必ず出さなければいけません。手札に同じスーツがなければ好きなカードを出して構いません。

## 【雷のカード】

<晴・くもり・雨>のスーツと同じトリックでカードを出した場合、数字に関係なく、そのトリックを取ります。

雷のカードが複数枚被った場合は、より大きな雷を出したプレイヤーがトリックを取ります。

## 【雪のカード】

<晴・くもり・雨>のスーツと同じトリックでカードを出した場合、数字に関係なく、そのトリックに負け

しかし雷のカードと同じトリックで雪のカードを出した場合のみ、雪のカードを出したプレイヤーがそのトリックを取ります。

また、雷のカードが出たトリックで雪のカードが被った場合、より大きな雪のカードを出したプレイヤーがトリックを取ります。

③ 全員が1枚づつカードを出したら、出したカードが<晴・くもり・雨>の場合、リードプレイヤーが出したカードと同じスーツの中で一番数字が大きいカードを出したプレイヤーがその場の全てのカードを獲得します。これをトリックを取ると言い、獲得したカ

ードは、纏めてお願いカードの横に全て裏向きで置いておきます。

出したカードの中に<雷・雪>のカードが含まれていた場合、上記の<雷・雪>の条件に従ってトリックの勝者を決めます。

※獲得したカードはこのラウンド終了時に確認するまで、ラウンドの途中では確認出来ません。

④ トリックを取ったプレイヤーは次のリードプレイヤーとなり、手札からカードを出します。

⑤ 手札がなくなるまで③④を繰り返し、手札がなくなったらそのラウンドを終了し、得点計算に移ります。

## 【得点計算】

手元に出しているお願いカードに従って得点計算をし、下箱の側面の得点トラックにそれぞれの得点マーカーを挟んでおきます。

取り除いていたお天気カードを再び混ぜて、各プレイヤーに手札を配り直し、お願いカードを回収します。

この時点で、次のラウンドで適用する得点条件を選択し、得点が高いプレイヤーから『あ〜した〇〇(晴・雨 etc)にニヤ〜れ!』と元気に叫びながら、全てのプレイヤーから確認出来る様に、表向きでカードを出します。

その後、最も得点が低いプレイヤーがリードプレイヤーとなり次のラウンドを開始します。

例)最初のラウンドで<晴>を選んだプレイヤーは、<晴>の上位条件の<快晴>を含めたく快晴・晴・くもり・雨・天雷・豪雪>の6つの条件から選択出来ます。

すなわち上位条件を選ぶ際は、直前のラウンドで対応した下

位条件(晴→快晴、くもり→曇天、雨→豪雨)を選んでいる必要があり、ゲーム中の3ラウンドを通じて上位条件は1度しか選択できません。

全3ラウンドを繰り返して最も得点の高いプレイヤーの勝利となります。

全3ラウンドを繰り返して最も得点の高いプレイヤーの勝利となります。

#### 【お願いカード解説】

#### ●晴・くもり・雨・天雷

それぞれのプレイヤーが獲得した全てのカードを、数字に関係なく1枚ごとに選択した得点条件に従って合算します。

※上の4つの条件(晴・くもり・雨・天雷)については、雷と雪のカードは1~3の大きさに関係なく、雷と雪1枚ずつで相殺出来ます。

例) お願いカードは[天雷]を出したラウンドで、獲得したカードは晴1枚、くもり2枚、雨3枚、雷2枚、雪1枚だった。この場合、雷1枚と雪1枚は相殺されて0点となる為、このラウンドの得点は2点となる。

#### ●豪雪

そのラウンドで1トリックも獲得しなかった場合6点、トリックを獲得した場合1トリックごとに3点となる。

#### ●快晴

直前のラウンドで<晴>の得点条件を選択していた場合に限り選択可能。

獲得した全てのカードを数字に関係なく、1枚ごとに晴[3]くもり[1]雨[1]雷[2]雪[2]の得点条件で合算し得点となります。

※<快晴>では<雷・雪>のカードは相殺されません。

#### ●曇天

直前のラウンドで<くもり>の得点条件を選択していた場合に限り選択可能。

獲得したカードの中で、数字に関係なく<晴・くもり・雨>を1枚1点で合算した後、雷のカードを1枚[-1]、雪のカードを1枚[-1]の条件で獲得した<雷・雪>の枚数分掛け算をして(雷・雪の獲得枚数が偶数の場合はプラス・奇数の場合はマイナス)得点となります。

※獲得したカードに雷・雪がない場合は<晴・くもり・雨>の合算した得点のみとなります。

例1) お願いカード[曇天]を出したラウンドで、獲得したカードは晴3枚、くもり3枚、雨2枚、雷2枚、雪2枚だった。この場合、晴のカード1枚[1]くもりのカード1枚[1]雨のカード1枚[1]として合算して[8]。ここに雷のカード1枚[-1]雪のカード1枚[-1]でそれぞれの枚数分掛け算して $8 \times 1 \times 1 \times 1 \times 1 = 8$ となり、このラウンドの得点は8点となる。

#### ●豪雨

直前のラウンドで<雨>の得点条件を選択していた場合に限り選択可能。

獲得した全てのカードを数字に関係なく、雷のカードを1枚[1]、雪のカードを1枚[2]の条件で獲得した<雷・雪>の枚数分掛け算をした後、晴[1]くもり[0]雨[2]の得点条件で合算し得点となります。

例2) お願いカードは[豪雨]を出したラウンドで、獲

得したカードは晴1枚、くもり1枚、雨4枚、雷1枚・雪2枚だった。この場合、<雷・雪>のカードを掛け算して $1 \times 2 \times 2 = 4$ 。晴のカード1枚[1]くもりのカード1枚[0]雨のカード1枚[2]として合算して $4 + 1 + 0 + 2 \times 4 = 11$ 、このラウンドの得点は11点となる。

#### 【特殊なトリックの解決例】

●3人プレイで、3人のプレイヤーが全て雪のカードを出した時は、雪の3を出したプレイヤーがそのトリックを取り、次のトリックのリードプレイヤーとなる。

●リードプレイヤーが雪のカードを出した時、マストフォロの原則に従い雪のカードを持っていれば、雪のカードを出さなければならないが、<晴・くもり・雨>のカードが出た場合、<晴・くもり・雨>のスタートに関わらず最も大きな数字を出したプレイヤーがトリックを獲得する。同数の場合は後から出したプレイヤーがトリックを獲得する。

#### 【隠匿要素ありヴァリエントルール】

【ゲームの流れ】の①の得点条件を決める際に、手札を確認し、お願いカードの条件から得点条件を選択した後、選択したお願いカード→選ばなかったお願いカード→サマリーカードの順に3枚を重ねて透明スリーブに入れる。

リードプレイヤーからサマリーカードが表(お願いカードが裏)になる様に得点条件を伏せて自分の前にカードを出します。

この時、順に『あ～した〇〇(晴・雨 etc)にニャ～れ!』と元気良く叫びながら、カードを出しますが、表向きで得点条件を開示する[通常ルール]と異なり、嘘の得点条件を宣言し

て構いません。

②以降同じ様にゲームを行い、ラウンドが終了した時点で、それぞれ得点条件を開示して得点計算を行います。

このルールでは[通常ルール]と異なり、それぞれの得点条件の隠匿要素が加わる為、違ったプレイ感が味わえます。

※得点条件を<晴・くもり・雨・天雷・豪雪>の5つのみから選択する様にすれば初心者向け、<晴・くもり・雨・快晴・曇天・豪雨・天雷・豪雪>の8つから選択する場合は上級者向けと、ヴァリエントルールだけでも変化をつけて遊ぶ事が出来ます。