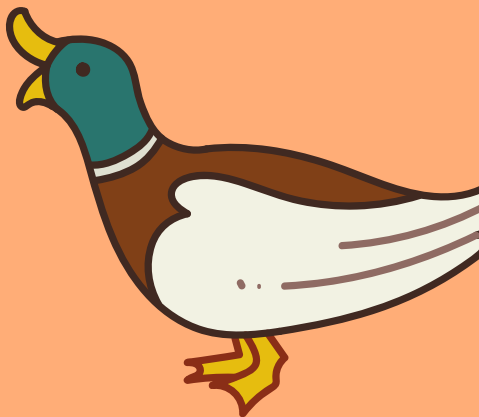


裏読み 牧場✕

ルール説明書



裏読み 牧場✕

ゲームデザイン：
Craig Somerton

プレイ人数：1-5人
プレイ時間：約20分

あなたの牧場の動物たちが、鳴き声の大きさを競うコンテストを開いています！どの動物が勝つと思いますか？

おっと、耳を塞いでくださいね。動物たちの鳴き声はたまに大き過ぎて、お互いを驚かせて追い払ってしまうこともあるんですよ！

『裏読み牧場』は、予想と推測によるユニークなトリックテイキングゲームです！

他プレイヤーの手札にあるカードのスイートはわかりませんが、その数字はわかりません。自分が取れるトリック数を正確に予想しつつ、ライバルたちの予想が当たらないよう、最善を尽くしましょう！

内容物

- 動物カード 21枚（スイートが6種類）



- 予想マーカー 5個



- ラウンドマーカー 1個



- 得点トークン 72枚
(5点／1点／-1点)

- 予想カード 5枚



- ラウンド進行カード 1枚



- 参照カード 5枚



ゲームの準備

1. すべての**得点トークン**をテーブル中央に置き、共通のサプライとします。
2. 各プレイヤーは**予想マーカ**1個、**参照カード**1枚、**予想カード**1枚を受け取り、手元に置きます。余った予想マーカ、予想カード、参照カードは箱へと戻します。
3. 任意の1人が最初の**ディーラー**となり、**ラウンド進行カード**を自分の前に置きます。また、**ラウンドマーカ**をラウンド「1」のマスのマスに置きます。
4. ディーラーは21枚の**動物カード**をよく混ぜます。
5. ラウンド進行カードには、**ラウンドごとに各プレイヤーへと配る動物カードの枚数**が、プレイ人数別に示されています。ディーラーはラウンド1のために、各プレイヤーにカードを**1枚**配ります。配られたカードは手札として持ち、表面は自分だけが、裏面は他の全員から見えるようにしてください。
6. 残りの動物カードは、次のラウンドまで使用しないため脇によけておきます。

動物カードの見方

裏面

表面

カードの裏面には、そのカードのスイートが示されています(例:青色／水)。

また、このスイートにどの数字のカードが含まれているかの一覧も掲載しています(対戦相手が見るためのものです)。



カードの表面にも、そのカードのスイート(例:青色／水)が示されています。

このスイートにどの数字のカードが含まれているかの一覧もあり、このカードの数字が明るく表示されています(例:「3」)。

これは、ゲーム内に存在する他の青色カードの数字を推測するのに役立ちます。

スイートによって、含まれるカードの枚数や数字が異なります!

ゲームの概要

- ・『裏読み牧場』はトリックテイキングゲームです。
各ラウンドで、異なる回数のトリックが行われます。全員が手札から場にカードを1枚出すと、1トリックが終了します。
その後、そのトリックの勝者が決まります。
- ・6ラウンド目の終了時に、持っている点数の合計が最も多いプレイヤーの勝利です。
- ・各ラウンドは、予想フェイズ、トリックフェイズ、得点フェイズの3つのフェイズで構成されます。
- ・各ラウンドでは、予想した勝利トリック数と、実際に自分が勝利したトリック数が完全に一致した場合にのみ、点数を得ます。
- ・このゲームには**切り札はありません**。カードの数字は「1」から「7」まであり、各数字のカードは、6つのスートのうち3種類のものに1枚ずつ存在します。



2～3人／4人／5人プレイヤーのそれぞれで、ラウンドごとに各プレイヤーへと配るカード枚数を示しています。

予想フェイズ

1. 各プレイヤーは、このラウンドにおける自分の**勝利トリック数**を予想します。準備ができたら拳を握り、「せーの！」の合図で、全員同時に予想数に等しい本数の指を立てます（0本、1本、2本など）。
2. その後、各プレイヤーは予想マーカを予想カードの該当する数字の上に置き、自分の予想を記録しておきます。



このプレイヤーは、今回のラウンドで2回トリックに勝つと予想し、予想カードに記録しました。



トリックフェイズ

1. ディーラーの左隣のプレイヤーがリードプレイヤーとなり、手札から任意の1枚を表向きに出して、トリックを**リード**します。他の各プレイヤーも時計回りの順で、カードを1枚ずつ出していきます。
2. リードプレイヤー以外のすべてのプレイヤーは、リードされたカードと同じスートのカードを持っている場合、**必ず**そのうち1枚を出さなければなりません。そのスートのカードを持っていない場合、手札から**任意のカード**を出すことができます。
3. 全員がカードを1枚ずつ出したら、スートに関係なく**最も大きな数字**のカードを出したプレイヤーが、そのトリックに勝利します。
ただし、**同じ数字**が2枚以上出ている場合、**それらのカードは互いに打ち消し合い**、勝利判定から外れます。打ち消されなかった最大の数字のカードを出したプレイヤーが、勝利します（誰もトリックに勝利できない場合もあります）。
4. トリックの勝者は、そのトリックで出されたすべてのカードを取って、裏向きで自分の手元に置き、次のトリックをリードします。トリックの勝者がいない場合は、前回と同じプレイヤーが再度リードします。
5. これを繰り返し、すべてのトリックを終える（全員の手札がなくなる）とフェイズが終了します。

トリックの例：



Alexは「青色の4」でトリックをリードします。
Devは青色を持っていないため、任意のカードを出せません。彼は「緑色の6」を出します。
Leeは手札に青色を持っていたため、リードに従って「青色の1」を出します。
最も大きい数字である「6」を出したDevが、このトリックに勝利します！



Devは次のトリックを「緑色の3」でリードします。
Leeは緑色を持っていないため、「青色の3」を出します。
Alexも緑色を持っておらず、「オレンジ色の2」を出します。
2枚の「3」は互いに打ち消し合い、「2」を出したAlexがトリックに勝利します！

得点フェイズ

すべてのトリックが終了すると、得点フェイズに移ります。

各プレイヤーは、自分の予想と自分の勝利トリック数とを比較します。

- ・自分の予想と自分の勝利トリック数が**完全に一致**した場合、現在の**ラウンド数**に等しい点数を得ます（ラウンド1=1点、ラウンド2=2点など）。
- ・予想と勝利トリック数が**一致しない場合**、「**大きい方から小さい方を引いた差**」に等しい**マイナス点**を受け取ります（例：予想が1、勝利トリック数が3の場合、差は2なのでマイナス2点となります。予想数と勝利トリック数が逆でも同じです）。総得点がマイナスになることもあります。

各プレイヤーは、サプライから必要な得点トークンを取ったり戻したりして、自分の合計得点を示します。

現在がラウンド6でなければ、ラウンドマーカーを1段下げます。今回のディーラーは、左隣にラウンド進行カードを渡します。渡されたプレイヤーが新たなディーラーとなり、21枚の動物カードをすべて集めてよく混ぜ、ラウンド進行カードに従って次のラウンドのためのカードを配ります。その後、新たなディーラーの左隣が最初のカードをリードし、新たなラウンドを始めます。

得点計算の例：

（第4ラウンド）

プレイヤー	予想	勝利トリック数	得点
Alex	3	3	+4
Lee	2	0	-2
Taylor	0	1	-1
Dev	0	0	+4



ゲームの終了

全6ラウンドの終了後、合計得点が最も高いプレイヤーが勝者となります。
同点の場合は、勝者が1人に確定するまで、ラウンド6を繰り返します。

2人プレイ時の変更点

2人プレイは3～5人プレイ時と同様に進行しますが、ダミープレイヤーである「**Mac**」がゲームに参加します。

- Macは毎ラウンド手札を受け取り、3人目のプレイヤーであるかのようにカードを出します。
- Macは、最初のディーラーの右隣に座っているものとします（ラウンド1では2番目にカードを出します）。
- Macの手札は、裏面が全員から見えるよう、扇状に広げて置いておきます。Macは常に、ルールに従って出せるカードのうち、**手札の最も上側に重ねられているカード**を出します。
- Macは以下の表に従って予想を行います。

ラウンド	1	2	3	4	5	6
Macの予想	0	1	0	2	0	3

- ディーラーは、人間プレイヤーのみでラウンドごとに交代します。つまり、Macはラウンド2と5でリードします。
- Macを含む全員が、基本ルールどおりに得点計算を行います。



ソロゲーム (1人プレイ)

ソロゲームは2人プレイと似ています。ダミープレイヤーである「**Mac**」と「**Donald**」がゲームに参加します。

- Macはあなたの左に、Donaldはあなたの右に座っているものとします。
- MacとDonaldの手札は、自分のそばに裏向きで扇状に広げて置きます。MacとDonaldは常に、ルールに従って出せるカードのうち、**手札の最も上側に重ねられているカード**を出します。
- ラウンドごとにディーラーを時計回りに交代していきます。つまり、Macはラウンド1と4で、Donaldはラウンド2と5で、あなたはラウンド3と6でリードします。
- MacとDonaldは、以下の表に従って予想を行います。

ラウンド	1	2	3	4	5	6
Macの予想	0	1	0	2	0	3
Donaldの予想	1	0	1	0	2	0

- あなたとMacとDonaldは、基本ルールどおりに得点計算を行います。
- あなたの目的は、両方のダミープレイヤーに勝利し、可能な限り高い点数を得ることです。あなたは21点を取ることができるでしょうか！

ゲームデザイン: Craig Somerton

アートワーク: Samuel Bouvant

日本語版発行: 心火GAMES

DTP: AFONG

校閲: めん (Be Catchy Games)

[発売元]

株式会社Distant Nova Japan

101-0021 東京都千代田区外神田6-16-5 202MHA内

欠品・破損品はこちらからお問い合わせください:

info@synkagames.jp



『裏読み牧場 (Farm Hand)』©2025 Grail Games.
Grail Gamesのロゴマークは、Grail Gamesの商標および著作物です。無断転載・複製を禁じます。