

CASTER

人数 3 - 5人 対象年齢 / 8才以上 / プレイ時間30分

あらすじ

「俺たちの中で一番強い魔法使いを決めようぜ？」
 「一番強い魔法を使えるんだから俺が一番に決まってるけどな！」
 「負けた奴は、なんでも言うことを聞かなくてはどうだ？」
 僕はそんなに強い魔法を使えるわけじゃない。
 むしろ弱い方とも言える。
 でも、僕はこの勝負に乗ったんだ。
 だって、魔法の勝負は威力だけじゃない。
 そのことを証明するために。

ゲームの目的

CASTERはトリックテイキング系のゲームです。
 3ラウンドのゲームを行います、1ラウンドは15回の勝負(トリック)です。1回の勝負(トリック)は数値が詠唱の速さとなり小さい値のカードが勝利します。
 最後に総合魔力(得点)を高めた獲得したプレイヤーが勝利します。

内容物

魔法カード： 75枚 (5色、各0~14まで、以下「カード」と呼ぶ。)
 属性相性タイル： 1枚 プレイヤーマーカー： 5枚
 スコアシート： 1枚 説明書： 2部(日英)

魔法カード



属性相性タイル プレイヤーマーカー スコアシート



用語解説

・トリックの定義

各プレイヤーが順番に1枚ずつカードを表向きにプレイします。
 その結果、勝敗が決まります。
 この1回の勝負の単位をトリックと呼びます。

・リードカラーの定義

各トリックの最初にプレイされたカードの色をリードカラーと呼びます。

・切り札の定義

切り札とはリードカラーよりも強い色のことで、リードカラーにより、その色が決定します。属性相性タイルでリードカラーの左隣の色が切り札となります。

例1:炎がリードカラーの場合、水のカードが切り札となります。
 例2:森がリードカラーの場合、炎のカードが切り札となります。



ゲームの準備

人数に応じた、以下の枚数のカードを使用します。
 5人： 75枚 5色、0~14のカードを使用します。
 4人： 60枚 5色、0~11のカードを使用します。
 3人： 45枚 5色、0~ 8のカードを使用します。
 使用しないカードは箱に戻しておいてください。
 カードをシャッフルしその後カードを15枚ずつ配ります。
 最近、ロールプレイングゲームをプレイした人がスタートプレイヤーになります。

ゲームの流れ

スタートプレイヤーがカードを1枚選び場に表向きでプレイします。
 時計回りの順番で他のプレイヤーもカードを1枚選び場に表向きでプレイします。
 この時、最初に場に出たカードがリードカラーとなります。
 各プレイヤーはリードカラーと同じ色のカードを持っていれば必ず出さなければなりません。
 ただし、手札に同じ色が無ければ任意のカードをプレイすることができます。
 場に表向きのカードが出揃った時に、勝敗が決まります。

トリックの勝敗

リードカラーのうち最も小さい値のカードを出したプレイヤーが勝ちます。
 ただし、切り札が出されていた場合、切り札のうち最も小さい値のカードを出したプレイヤーが勝ちます。

得点

1. リードカラーで勝利した場合

勝利したカードの数値よりも次に小さいリードカラーのカードに書かれたカードの数値が得点になります。

2. リードカラーで勝利した場合で他にリードカラーがない場合

勝利したカードに書かれた数値が得点になります。

3. 切り札で勝利した場合

会心の一撃となり、リードカラーのうち数値が一番大きいカードが得点になります。

得点となったカードを一番上にしてその1トリックで取ったカードをまとめておき、自分が何トリック勝ったのかを分ける様にします。次のトリックのスタートプレイヤーは、トリックを取った人です。以降、手札のカードがなくなるまでトリックを繰り返します。

1. リードカラーで勝利した場合の例

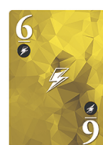
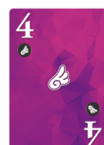


5得点

トリックを取ったカードが最も小さい赤1で、リードカラーのカードで次に小さい数字が赤5なので5点となります。

<4>

2. リードカラーで勝利した場合で他にリードカラーがない場合の例



トリックを取ったカード、6得点

他にリードカラーがないため、トリックを取った赤6がそのまま得点となります。

3. 切り札で勝利した場合の例



10得点

トリックを取ったカードが切り札の青6、リードカラーのカードで最も高い数字が赤10なので10点となります。

トリックを取ったカード

■ ラウンド終了時

- 5人: 3回以内のトリックを取ることができます。
- 4人: 4回以内のトリックを取ることができます。
- 3人: 5回以内のトリックを取ることができます。

取ったトリックが規定回数以内の数だったプレイヤーは各トリックで獲得した得点を得ます。それを超えてしまったプレイヤーはバーストです。

<5>

バーストした場合、1トリックにつき1点のみを得る事ができます。カードの数値による得点はありません。自分のプレイヤーマーカーを得点した分だけ動かしてください。次のラウンドのスタートプレイヤーは一番得点の低いプレイヤーとなります。

■ ゲームの勝敗

3ラウンド終了時、もっとも得点が高いプレイヤーが勝利します。同点だった場合、最後のラウンドでより高い得点を得たプレイヤーが勝利します。

■ 選択ルール1

カードを15枚ずつ配った後に、3枚だけ選び時計回りで隣のプレイヤーに渡します。

■ 選択ルール2

ショートルールです。1ラウンドで勝敗を決定します。

注意事項

- 小さな部品があります。絶対に口にいけないでください。窒息の危険があります。
- 誤飲の危険がありますので対象年齢未満のお子様には与えないでください。

<ゲーム製作>

GOTTA2

<ゲームデザイン>

オカベニマス(岡部 拓也)

<美術>

オカベニマス(岡部 拓也)

<アシスタント>

ばろぬ(柳川 一隆)

ROD(勝間田 佑五)

ゆっち(灰原 由加里)

<英訳>

トラ(菅野 海斗)

<発売日>

2020年4月25日

<印刷>

Made in China

<ホームページ>

<http://gotta2.jp>

<メールアドレス>

gotta2@gotta2.jp



GOTTA2



<6>