

キュウリ (Agurk/Cucumber) ルール訳

(オリジナル: <http://www.pagat.com/last/cucumber.html>)

翻訳: hal_99 (2014.01.26/2014.02.03 訳者補足を改訂)

1. 準備

- ・ トランプ式 52枚(4スートで1~K、ジョーカーは無し)
- ・ プレイヤーは、2~7人

2. 概要

生き残りタイプのトリックテイキングゲーム。1Dealは7Tricksで構成されており、ラストトリックをとってしまうと失点するシステム。合計でマイナス21点またはそれより多くの失点を被るとゲームから抜けることになる。最後の一人まで生き残るのが目的。

3. プレイ

任意の方法でディーラを決定し、ディーラは各自に7枚カードを配る。残ったカードは次のディールまで使用しない。ディーラの左隣のプレイヤーがリーダーとなりリードを開始する。

リーダーは、任意のカードをプレイすることが出来る。時計回りに進行し、手番が来たプレイヤーは次の何れかを選択する。

a) 既に場にだされているカードの中で最も強いカードと同じかそれ以上に強いカードをプレイする。カードの強さはA>K>Q...2の順 (このゲームでスートは意味を持たない)

b) 手札のカードの中で最も弱いカードを1枚捨て札にする。

全員がプレイすると、場に出しているカードで最も強いカードをプレイしたプレイヤーがトリックの勝者となる。同じ強さのカードがプレイされていた場合は、後出しが優勢勝ちとなる。

トリックに勝利したプレイヤーが次のリーダとなる。また、一端プレイされたカードはディールが終了するまで、プレイヤーの前に残り続けて、常に見える状態にしておく (注: 選択肢bの最も弱いをプレイしたのというこのリボーク防止と思われる)。

4. ディールの終了

第7トリックが終了した時点で1ディール終了となる。第7トリックをとってしまったプレイヤーは、マイナスポイントとなる。被るマイナスポイントは、最後にそのプレイヤーが出したカードの数字と同じ (Aは14とみならず、Kは13、Qは12、Jは11)。

ボーナス: 最終第7トリックでそのトリックをとったプレイヤーと同じ数字のカードをプレイしていた場合、そのカードの数字分だけマイナスを減らす事ができる。ただし0未満にすることは出来ない(複数人数いた場合、全員ボーナスを得られる)

このマイナスポイントは累積し、もし21ポイントを超えていたらそのプレイヤーはその時点で脱落する。カードを全て回収して、ディーラが左に移り、次のディールを開始する。脱落したプレイヤーはスキップしてディーラを移動させる。

5. ゲームの終了

ディールを続けて、最後に一人残ったプレイヤーが勝者となる。

6. 訳者補足

実際にプレイしてみた感じだと以下のルール修正は旨く機能するよう感じました。

- ・ 21ポイントを得たら脱落でなくて、最初から21ポイントを持っておいて、全て失ったら抜けるように変更。また、ボーナスを貰っても21点は越えられない。
- ・ 最初に抜けたプレイヤーがでた時点で、各プレイヤーは残っているポイントを受け取る。
- ・ ポイントの清算を人数回数又は3~4回繰り返してもっとも合計ポイントの多いプレイヤーが勝利となる (同点の場合はどちらも勝利)。

以 上