

# ギャング・オブ・フォー/Gang of Four

2005 / デイズ・オブ・ワンダー

海長とオビ湾訳

## ルール説明書

ギャング・オブ・フォーは東洋に伝わる古代中国の陰謀やミステリーをテーマにしたエキサイティングなカードゲームです。

### 概要

ギャング・オブ・フォーは文化革命の真っ最中に中国で生まれた、果てしない権力闘争をテーマにしたゲームです。この世界では弱いものは滅び、強いものが支配します。優れたプレイヤー(政治家)になるためには、狡猾さと柔軟性、さらに冷酷さを示せなければなりません。バラエティーに富んだ無数の戦略、おもしろい展開、ルールもわかり易く誰にでも楽しめる作品です。

### ゲームの目的

ゲームの目的は、誰よりも早く手札を全てする事です。誰かひとりが全てのカードをすてきたとき、全てのプレイヤーの得点が計算されます。得点はこのときに残っている手札の枚数です。これを何度か続けていき、誰かが100ポイント以上になったらゲームは終了し、最も低いポイントのプレイヤーが勝利します。

### コンポーネント

- プレイカード 64枚
- ルールブック 1冊
- スコアパッド 1冊

プレイカードの内容は下記のとおり:

- 1~10の数字の書かれたカード、各2枚ずつの3色(赤・黄・緑)。60枚
- 全ての色に対応する“1”のカード。1枚
- 緑のフェニックス・黄色のフェニックス 各1枚
- 赤いドラゴン

### ゲームの進め方

#### 4人の場合

プレイヤーに全てのカードを分配します。(一人当たり16枚です。)

配られたカードは各々で都合の良いように並べ替えると良いでしょう。

#### 3人の場合

3人でプレイする場合も、各プレイヤーに16枚ずつカードを分配します。残りの16枚はダミーのセットとして別けておきます。

ダミーのセットは次のゲームまで使われる事はありません。誰かがカードを全てすてて、得点計算が終わった後、全てのカードと混ぜて次のゲームで分配される事になります。

ゲームを始めるとき、どのプレイヤーも“全ての色に対応する1”を持っていない場合(ダミーの中に入っているため)は、ディーラーとなったプレイヤーの右の人から手番を始めてください。

それ以外のルールは4人用と同様です。

### ゲームの開始

まず始めに“全ての色に対応する1”を持っているプレイヤーが手札を役にしてプレイします。このときの役には“全ての色に対応する1”が含まれていなければなりません。

(これはゲームの最初の役となります。それ以降最初の役をプレイするのは前の役で勝者となったプレイヤーとなります。)

その後のプレイヤーは最初の役と同じ役(同じ枚数)でそれを上回る役をプレイするか、パスするかします。

### 役の種類

ギャング・オブ・フォーには以下の役が存在します。( )内は例。

Eシングルカード (黄色の3 or 赤いドラゴン)

Eペア (赤の1と赤の1 or 緑のフェニックスと黄のフェニックス)

Eスリーカード (緑の2, 黄の2, 赤の2 or 黄の4, 赤の4, 赤の4)

Eファイブカードのコンビネーション

(ストレート、フラッシュ、フルハウス、ストレートフラッシュの4種類)

- ストレート (5枚の連番 1,2,3,4,5,など。ドラゴンとフェニックスは使用できません。)
- フラッシュ (同じ色のカード5枚。ドラゴンとフェニックスは使用できません。)
- フルハウス(ペアとスリーカードのセット)
- ストレートフラッシュ (5枚の連番で、かつ同じ色で構成されている。ドラゴンとフェニックスは使用できません。)

Eフォーカード (緑の10, 緑の10, 黄色の10, 赤の10)

このゲームではフォーカードを“ギャング・オブ・フォー”と呼び、最強の役とします。可能であれば“ギャング・オブ・ファイブ”や“ギャング・オブ・シックス”もより強い役として成立します。

### 役の強弱を決めるルール

- 数字は大きいほうが強い。(緑の10 > 赤の8)
- 数字が同じ場合は、赤・黄・緑の順に強い。(赤の3 > 黄の3 > 緑の3)
- ファイブカードのコンビネーションでは『ストレートフラッシュ > フルハウス > フラッシュ > ストレート』の順に強い。
- ギャング・オブ・フォーは特別な役です。この役は前の役がどんな種類や数字でも関係なくプレイする事ができます。つまり役の中では最強な上に、大抵の場合いつでもプレイすることが可能です。ギャング・オブ・フォーに勝つにはギャング・オブ・ファイブ～ギャング・オブ・セブンをプレイする必要があります。

強弱がつかない、まったく同じ強さの役を出すことはできません。(緑と黄の2 の後に緑と黄の2は出すことができない。)

手札で前の役よりも強い役が作れないときはもちろんパスですが、もしプレイできるカードが手札に揃っていたとしても、パスする事はできます。これはゲームの戦略を練る上でとても大事な要素です。

全てのプレイヤーがパスをするまで役の出し合いを続けます。

全てのプレイヤーがパスをしたら、それまでにプレイされたカードは全て横によけて置き、もっとも役の強かったプレイヤー(最後に役をプレイした人)が自由な状態で次の新しい役をプレイします。こうして役の出し合いが続いていきます。

誰かが手持ちの最後のカードを場に出したら、即座にラウンドは終了します。その時点で、残りのプレイヤーは手持ちのカードの枚数を数えます。この残りのカード枚数がペナルティの大きさに影響し、残りのカードが多ければ多いほど、ペナルティは加速度的に大きくなります。詳細はこの後の“スコア計算表”で確認してください。

### スコア確認表

残りカードの枚数により、ペナルティポイントは下記のように算出されます。

- 1枚～7枚のとき 枚数分のペナルティポイント
- 8枚～10枚のとき 枚数分×2のペナルティ

ィポイント

- 11枚～13枚のとき 枚数分×3のペナルティポイント
- 14枚～15枚のとき 枚数分×4のペナルティポイント
- 16枚のとき 80のペナルティポイント

例: もし、プレイヤー1が5枚のカードを残していたとします。この場合プレイヤー1は(1×5)で5ポイントのペナルティとなります。プレイヤー2は9枚のカードを残していました。プレイヤー2は(2×9)で18ポイントのペナルティです。プレイヤー3が15枚のカードを残していたとすると、プレイヤー3は(4×15)で60ポイントのペナルティです。スコア計算表はコピーするなりして全てのプレイヤーが確認できる形にしておくのが良いでしょう。これはギャング・オブ・フォーの戦略を立てるにあたりとても重要な計算表なのです。

ペナルティポイントの計算が済んだらそれをメモしておきます。

その後全てのカードを良く混ぜ、16枚ずつカードを配り、次のラウンドを始めます。これを誰かのペナルティポイントが100を超えるまで続け、100を超えた時点のペナルティポイントが最も小さいプレイヤーが勝利します。それ以外の細かなルールは“ルールの詳細”で確認してください。

### ルールの詳細

#### カードの交換

(前のラウンドの勝者と、前のラウンドで最弱の敗者との間でカードを交換する)

2回目以降のラウンドでは、カードが配られた後、“前のラウンドの勝者”と“前のラウンドで最弱の敗者”との間でカードを交換しなくてはなりません。

まず、“前のラウンドで最弱の敗者”から、手札の中で最も強いカードを“前のラウンドの勝者”に渡します。その後、“前のラウンドの勝者”は手札の中から好きなカードを選んで“前のラウンドで最弱の敗者”にカードを渡します。もし“前のラウンドで最弱の敗者”が2人以上いる場合は、その時点でもっともペナルティポイントの高いプレイヤーが該当します。ペナルティポイントも同じ場合は、“前のラウンドの勝者”から反時計回りで近いプレイヤーが該当します。

#### ラストカード

残りの手札が最後の1枚になったプレイヤーは「ラストカード！」と宣言しなくてはなりません。

宣言をしなかった場合、このプレイヤーはこのラウンドに勝利する事ができません。残ったプレイヤーのみでゲームを続けていき、勝利者が出たところで1ペナルティポイ

ントを受け取ります。

複数の手札であがれる場合には、この宣言はする必要がありません。

また、他のプレイヤーに残りの手札枚数を聞くことは許されます。聞かれたプレイヤーは答えなければいけません。

(訳者としては、このルールは要らないと考えます。)

戦略上、運に恵まれない限り1枚であがるのは難しいケースが多いといえます。残り1枚のプレイヤーがいるとわかれば、非常に強いシングルカードか、もしくはペア以上の組み合わせでゲームが進行するケースが多くなるためです。

### プレイの順番

いわゆる西洋のカードゲームとは違い、ギャング・オブ・フォーではプレイの順番がラウンドごとに異なります。最初のラウンドは時計回りですが、次のラウンドは反時計回りになり、また次は時計回りと続いていきます。

メモ帳のラウンド欄にも矢印で記載されています。

これは、非常に強い(もしくは弱い)プレイヤーの隣にいる事による不公平を抑えるためです。

### ドラゴン

ドラゴンはこのゲームで最も強いシングルカードです。

しかし、常にシングルカードとしてしかプレイする事ができません。ペアなどのコンビネーションには入れることができないのです。

### フェニックス

2枚のフェニックスはこのゲームでドラゴンの次に強いシングルカードです。黄色と緑の2枚がありますが、この2枚のうちでは黄色のフェニックスが上位になります。

また、フェニックス同士の2枚に限り、最も強いペアとして扱う事ができます。(フルハウスに組み込むことも可能です。)

しかし、他の方法でコンビネーションに入れることはできません。

### マルチカラーの「1」

マルチカラーの「1」は最も強い「1」のカードです。緑、黄色、赤のどの色としても扱えるため、フラッシュなどのコンビネーションでは色を問わず組み合わせる事ができます。

## 中国式の遊び方

### ディーラーの決め方

中国では最も年配のプレイヤーが最初のディーラーとなるのが伝統です。

それ以降は、ラウンドの勝利者がディーラーとなります。

### カードを配る

ディーラーとなったプレイヤーは全ての札をよく混ぜ、右隣のプレイヤーにカットしてもらいます。

次に、ディーラーはカードをもう一度カットし、表の数字を確認します。

ディーラーは表の数字の分だけ、自分を最初の1人として反時計回りに数え進んでいきます。ちょうど、その数字と同じ場所にいたプレイヤーから、今度は時計回りにカードを配っていきます。

### 「ロック」と「パス」

円滑にゲームを進めるために、出せる手が無いと判断した場合は机をロックするか、「パス」とはっきり宣言しましょう。

中国ではプレイのスピードが非常に速いので、ロックは重要な意思表示になります。

### 捨て札について

西洋ではあまりなじみがありませんが、中国式では捨て札を確認する事は良しとされていません。

捨て札は机の左側に表向きにして積んでいき、ゲーム中は誰もその内容を確認する事はできません。





以上

Copyright (c) Days of Wonder, Inc

本ルールは Days of Wonder 社による正式な公開許可を得ていますが、訳文としての公式な承認を得ているものではありません。