

kikimimiwiki the “kikimimi” wikipedia

“kikimimi” : Voice Output Game System, produced by T. Niikawa

The Trident

原案：新川拓也 2009/04/17

追加：新川拓也 2009/04/20

追加：新川拓也 2009/05/25

変更：新川拓也 2009/06/15

- 用いるコマ数：すべて（54個）
- プレーヤー数：3名
- リーダの配置：イヤホン付きをプレーヤーのそれぞれへ（手リーダ）、1つのスピーカ付きを中央へ（場リーダ）
- コマの種類：
 - ◇ 基本コマ：ハート、ダイヤ、スペード、クローバ（4種×8個）
 - ◇ 変更コマ：change [基本コマの名称]（4種×3個）
 - ◇ 攻撃コマ：Draw 2（2個）、Draw 4（3個）
 - ◇ 特殊コマ1：Change Draw 4（1個）
 - ◇ 特殊コマ2：Unknown（4個）[Change クローバ、Change スペード、Turn around right、Turn around left]
- コマの初期状態：プレーヤーの手に5個、残りはかごの中に入れて中央へ
- 概要：
 - ◇ 目的：

場に出たものと同じ種類のコマを自分の手のコマから1つずつ出してゆく。手のコマが無くなったら上がり。
 - ◇ ルール：
 - ① ゲーム開始時、1st プレーヤーがかごの中から1個取り出し、場リーダにかざす。それが基本コマや変更コマであればスピーカから聞こえたものと同じ種類のコマを1st プレーヤーが手の中から探して場に出す。攻撃コマや特殊コマであれば場に出してもう一度やりなおす。その後、時計回りで進行する。
 - ② 手がない場合は、かごの中から1個とりだす。出せる場合は出してもよい。出せない（出さない場合）は「パス」と宣言する。
 - ③ 手のコマが1個になったらその時点で「トライデント」と宣言する。
 - ④ 基本コマ以外はいつ出してもよい。ただし、基本コマ以外で上がってはいけない。
 - ⑤ 特殊コマ1は、出したプレーヤーが自由に基本コマの種類を指定でき、さらに次のプレーヤーに4個コマを取らせることができる。
 - ⑥ 特殊コマ2は、Turn around right の場合は各プレーヤーが左隣に自分の持ちコマをすべて渡し、Turn around left の場合は右隣に自分の持ちコマをすべて渡す。
 - ⑦ 攻撃コマが出されたら、次のプレーヤーは指定された数だけコマをかごからとらなければならない。ただし、自分にも攻撃コマや特殊コマがある場合はそれを出してもよい。この場合、さらに次のプレーヤーが合計数コマをとらなければならない。特殊コマ1が出された時は、出したプレーヤーが基本コマの種類を変更できる。
 - ◇ 勝敗のつけ方：
 - ① 手のコマが無くなったプレーヤーが1位。残りのプレーヤー同士で残ったコマ数を数え、少ない方が優勢。
 - ② かごの中からコマを取らなければならないにもかかわらず、残りがなく、あるいは足りない場合はそのプレーヤーが最下位（クラッシュ）。残りのプレーヤー同士で残ったコマ数を数え、少ない方が優勢。
 - ③ コマ数が同数の場合は、先手が優勢。
 - ◇ ペナルティ：
 - ① 出すべきコマを間違えると2個かごから取らなければならない。
 - ② 「トライデント」不宣言のまま上がった場合、2個かごから取らなければならない。

- ◇ 備考：
出すべきコマの種類をすべてのプレイヤーが忘れた場合、3人の合意があった場合のみかごから1つ取って場に出し、やり直す。審判役を置くことが望ましい

- その他：

- ◇ 競技会ルール：

ゲーム終了時の順位づけは、コマに割り当てられた点数を基に手に残ったコマの得点を合計し、少ない方を優勢とする。また、審判役 (Priest：司祭) はコマの入ったかごをプレーヤから見えないようにし、必要に応じてプレーヤに渡す。

- ① 基本コマ：ハートー1点、ダイヤー2点、スペードー3点、クローバー5点
- ② 変更コマ：10点
- ③ 攻撃コマ：Draw 2ー30点、Draw 4ー50点
- ④ 特殊コマ1：100点
- ⑤ 特殊コマ2：10点

- ◇ ランク制について

- ① 競技会ルール 10回戦 (フルトライアル) および 5回戦 (ハーフトライアル) (ともに以下、公式練習会という) を戦うと、自動的に Apprentice (徒弟) に登録される。
- ② ランクの決定は、公式練習会終了時に決定される。
- ③ 連勝とは、公式練習会において続けて1位をとること。3連勝は連勝2回、4連勝は連勝3回…と数える。
- ④ ランクは以下のように定める。
 1. Bishop (僧侶)；
公式練習会において、トータル10勝
 2. Wizard (魔法使い)；
公式練習会において、トータル20勝および Bishop で連勝2回以上
 3. Knight (騎士)；
公式練習会において、トータル30勝および Wizard で連勝3回以上
 4. General (将軍)；
公式練習会において、トータル50勝および Knight で連勝5回以上
 5. King, Queen (王、女王)；
公式練習会においてトータル100勝、ただし爵位を有すること
- ⑤ 公式練習会において連続クラッシュすると1段階降格する。勝利数はクラッシュした時点から10勝を引いた数となる。ただし、3連続以上クラッシュしても連続クラッシュと同様とし、同一クール中において、連続クラッシュに複数回陥っても降格は1段階だけとする。さらに、General および Queen は、降格対象としない。なお、連勝記録は保持される。
- ⑥ 爵位は以下のように定める。
 1. Baron, Baroness ; 公式練習会において4連勝1回
 2. Viscount, Viscountess ; 公式練習会において4連勝2回
 3. Earl, Countess ; 公式練習会において4連勝3回
 4. Marquis, Marchioness ; 公式練習会において4連勝4回
 5. Duke, Duchess ; 公式練習会において4連勝5回
- ⑦ コンテスト (競技会) に優勝した場合は爵位が与えられる。爵位保持者は昇格する。

- ◇ 席順の決定について

- ① 座席決定は以下の手順で行う。
 1. はじめてプレーする者、あるいは最も低いランクや爵位の者が最初に座席を選ぶ。次に最も高いランクや爵位を持つプレーヤーが座席を選ぶ。すべてはじめてプレーする者の場合は任意とする。Apprentice 同士は差がないものとする。優先順位の詳細を次に示す。
 - (ア) ランクが上位の者
 - (イ) 前項で差がない場合、爵位が上位の者
 - (ウ) 前項で差がない場合、先にそのランクにある者

以上