

プレイ人数  
3~4人  
プレイ時間  
20分  
デザイナー  
月並いおり

# ルールブック Lunar Trick ルナトリック

## ラウンドの準備 - 3人プレイ時

※4人プレイ時の準備は巻末に示しています。

- ・月相シート、月マーカー、得点マーカー、切り札表示カードをテーブル中央に置きます。
- ・各プレイヤーは仕切りを2枚受け取ります。これらは自分の手札をスーツ別に分けるのに役立ちます。
- ・3人プレイ時、月カードのうち日食カードは使用しないため、箱に戻します。それ以外の31枚を裏向きでよく混ぜ、各プレイヤーに手札として10枚ずつ配ります。残りの1枚はこのラウンドでは使用しないので、裏向きのまま脇によけておきます。
- ・「準備トリック」を行います。各プレイヤーは自分の手札を見て、月食カード以外の1枚を選び、裏向きで手元にします。その後、全員同時に表向きにします。
- ・公開された3枚の数字を確認し、月相シートの対応する3つのマス上に、月マーカーを1個ずつ置きます。これにより、このラウンドのスーツと切り札が決まります(後述)。切り札表示カードを、切り札の弦に対応した面が表になるようにします。
- ・決定したスーツと切り札に基づいて、準備トリックの勝者を判定します。勝者は最初のリーダーとなり、出された3枚のカードを「1トリック」として得ます。

## 内容物

- ・月カード 32枚
  - 上弦カード 15枚
  - 下弦カード 15枚
  - 日食カード 1枚
  - 月食カード 1枚
- ・仕切り 8枚
- ・切り札表示カード 1枚
- ・月相シート 1枚
- ・月マーカー (円形のディスク) 3個
- ・得点マーカー (円の5分の1の形) 20個

## ゲームの概要

ルナトリックは、ラウンドごとに、ちょうど1トリックか、3トリックか、5トリックで勝つことを目指すトリックテイキングゲームです。ゲームはラウンド単位で進み、ラウンドで条件を満たせば得点マーカーがもらえます。最初に得点マーカーを5個集めたプレイヤーが、ゲームに勝利します。

### クレジット

発行: 心火ゲームズ  
 ゲームデザイン: 月並いおり  
 ゲーム開発: AFONG  
 アート: TANSAN  
 翻訳・DTP・レイアウト:  
 めん (Be Catchy Games)  
 スペシャルサンクス:  
 ゼイツコウスケ、はっくる

【発売元】  
 株式会社 Distant Nova Japan  
 東京都千代田区外神田 6丁目 16番 5号  
 外神田ミヤビル 202  
 欠品、破損品はこちらからお問い合わせください。  
 info@synkagames.jp  
 www.synkagames.jp  
 ©2025 SYNKA GAMES

## スーツ

月相シート上の数字は、月マーカーによって3つのセクションに分けられます。各セクションは、このラウンドで用いる3つのスーツのうち1つを表しています。各プレイヤーは仕切りを使い、手札をスーツ別に分けることができます。

注意: 場合によっては、スーツが2つまたは1つしかないこともあります。

例: 3人は、準備トリックで

- ・プレイヤー A: 上弦 4
- ・プレイヤー B: 上弦 12
- ・プレイヤー C: 下弦 20

を出しました。

よって、各セクションより、3つのスーツは以下のとおりになります。

- ・【上弦 5 ~ 11】
- ・【上弦 13 ~ 15 + 下弦 16 ~ 19】
- ・【下弦 21 ~ 30 + 上弦 1 ~ 3】

## 切り札

上弦・下弦の2つの弦のうち、より多くの月マーカーがある弦が「切り札の弦」となります。その弦のすべてのカードは、スーツに関係なく切り札とみなします。切り札は、複数のスーツにまたがって存在することが多いです。



例: この準備の例では、上弦 1 ~ 15 が切り札となります。切り札は3つのスーツにまたがって存在していることに注意してください。

## 月食カード

月食カードはスーツを持たず、常に切り札のうち最も弱いカードとみなされます。月食カードは、リードのスーツに関係なく出すことができます(後述)。得た月食カードは、得点計算時に追加の1トリック分と数えます。



例: この準備の例では上弦が切り札の弦なので、月食カードはすべての下弦カードに勝ちますが、すべての上弦カードに負けます。

## 最初のリーダー

準備トリックの勝者は最初のリーダーとなり、次のトリックの1枚目のカード(リード)を出します。最初のリーダーは、すでに1トリックで勝利していることとなります(準備トリックの勝利も、勝利数にカウントします)。

例: 切り札の弦は上弦であり、12は上弦カードの最大の数字です。プレイヤー B は準備トリックに勝利し、次のトリックのリーダーとなります。

# ラウンドの流れ

## カードを出す

各ラウンドは複数回のトリックから成ります。リーダーから始めて時計回りの順で、各プレイヤーは自分の手札から1枚を選び、手元に表向きで出します。全員が1枚ずつを出すと、それらのカードは1つの「トリック」を構成します。

カードを出すときは、以下のルールに従います。

### リーダー：

手札から任意の1枚(月食カードも可)を出します。このカードを、今回のトリックのリードと呼びます。

### それ以外のプレイヤー：

- 必ず、リードと同じスートのカードもしくは月食カードを出さなければなりません。それらを一切持っていない場合は、任意の1枚を出します。
- リードが月食カードであれば、必ず切り札を出さなければなりません。切り札を一切持っていない場合は、任意の1枚を出します。

# トリックに勝利する

全員がカードを1枚ずつ出したら、以下のルールに従って勝者を決めます。

- 切り札が1枚以上出されている場合、最も数字が大きい切り札を出したプレイヤーの勝利です。
- 切り札が1枚も出されていない場合、月食カードを出したプレイヤーの勝利です。
- 切り札も月食カードも出されていない場合、最も数字が大きいカードを出したプレイヤーの勝利です。

勝者は今回のトリックのカードをすべて得て、(これまでの勝利トリック数が分かるよう)裏向きの1つの束にして手元に置きます。その後、次のトリックのリーダーになります。

例：これまでの例のスートと切り札で、ゲームが進みます。

- プレイヤー B は上弦 6 を出します。
- プレイヤー C はスート【上弦 5 ~ 11】のカードを1枚も持っていないため、下弦 29 を出します。
- プレイヤー A はスート【上弦 5 ~ 11】のカードを持っていますが、月食カードを出すことにします。

結果、最も強いカードは上弦 6 となり(上弦は切り札の弦なので月食カードより強いです)、プレイヤー B がトリックに勝利します。

5

6

# ラウンドの得点計算

全員の手札が尽きたら(3人プレイ時は10トリック、4人プレイ時は8トリックを終えたら)ラウンドが終了し、得点計算が行われます。プレイヤーは、以下の得点条件に基づいて得点マーカーを受け取ります。

### 得点条件：

- ちょうど1トリックで勝利した場合、得点マーカーを2個得ます。
- ちょうど3トリックで勝利した場合、得点マーカーを1個得ます。
- ちょうど5トリックで勝利した場合、得点マーカーを2個得ます。

注意：得た月食カードや日食カードは、それぞれ1トリック分の勝利とみなされます。

例：得点計算を行います。

- プレイヤー B はこのラウンド中に4トリックで勝利し、月食カードも得ています。5トリックで勝利したとみなされるため、得点マーカーを2個受け取ります。
- プレイヤー D は日食カードを出してラウンドを開始し、その後2トリックで勝利しました。3トリックで勝利したとみなされるため、得点マーカーを1個受け取ります。

# 新たなラウンド

得点計算後、ラウンドの準備のステップ3に戻り、脇によけていたものも含めカードをよく混ぜて、新たなラウンドを開始します。

# ゲームの終了

最初に得点マーカーを5個集めたプレイヤーが、ゲームに勝利します！

複数のプレイヤーが同時にこれを達成した場合、より多くの得点マーカーを持つプレイヤーが勝利します。同数の場合、該当のプレイヤーで勝利を分かち合います。

# 4人プレイ時の準備の変更点

- 32枚すべての月カード(日食カードも含む)を使用し、各プレイヤーに手札として8枚ずつを配ります。
- 準備トリック時、日食カードを配られたプレイヤーは、日食カードを裏向きで出さなければなりません。
- スートと切り札が決定した後、日食カードを出したプレイヤーが最初のリーダーになります。このプレイヤーは、日食カードのみを得ます(得点計算時、追加の1トリック分と数えます)。他の3枚は、決定したスートと切り札に基づいて、準備トリックに勝利したプレイヤーが得ます。

7

8