



## 怪人バリエント

～ どのルールにも混ぜて遊べます ～

- ✓ 怪人が奪う点を2点にします。
- ✓ 各プレイヤーは、好きなタイミングで「これは怪人だ!」と宣言することができます。カードを公開した時にそれが当たっていれば、怪人を出した人から1点奪います。ハズレだった場合は逆に1点支払います。

解説：怪人を出した側にもリスクが発生します。  
バレないように気をつけましょう。

ルール問合せ：

<http://boardgame.web-saito.net/phantom/>

ゲームデザイン： 齋藤 隆

イラスト&デザイン： 赤瀬よぐ

Special Thanks：サニーボードカフェの仲間たち

# トリックと怪人 バリエントルール集

2017年12月 第1版発行

2018年4月 バリエントルール集作成

## 2人用バリエント「トリックと怪人ポーカー」

1. 怪人は1枚、計10枚で遊びます。ヒントトークンが最大6コ必要になりますので、なにか適当なトークンを用意してください。
2. 10枚のカードをよく混ぜ、4枚ずつ配ります。余った2枚は脇によけておきます。
3. 4枚の手札で前半後半の2回戦おこないます。手札から1枚カードを出し、裏面にヒントトークンを置きます。これをお互いに各1～3枚出していきます。
4. これ以上出したいと思ったら、あるいは3枚カードを出したら「パス」します。パスした後に相手が出したのを見て再びカードを出すこともできます(いわゆるソフトパス)。ただし1枚も出さずにパスすることはできません。
5. 双方が連続でパスをしたら、次に賭けフェーズに入ります。ここでは得点を2倍にする「ダブル」を宣言することができます。一方がダブルと宣言したら、された側は応じるか否か決めます。応じた場合、犯人確定時の得点が2倍になります。降りた場合、結果に関わらず相手は無条件で1点を得ます(たとえ勝っていたとしても)。どちらもダブル宣言をしなかった場合は通常通りです。
6. 犯人判定：出したカードを公開し、犯人の判定を行います。犯人を出した側は1点得ます。ダブルを宣言していた場合は2点です(刑事だった場合は4点)。
7. 次に残り手札で後半戦を行います。前半戦で1枚しか出していなければ3枚出すこともできます。手札は余らせてもかまいません。
8. 以上2～7を繰り返し、後半戦終了時に合計5点に達していたらゲーム終了です。同点の場合は勝負がつくまで追加ラウンドをおこなってください。

解説：犯人を予想する推理フェーズがありません。「怪人」の使い方がだいぶ変わりますが、しっかり使いどころはあります。

### 3人用バリエーション「4人目の人物」

1. 怪人は2枚、計11枚で遊びます。
2. 11枚のカードをよく混ぜ3枚ずつ配ります。余った2枚を裏向きで脇に置きます。
3. 3枚の手札から1枚を選び、伏せて中央におきます。これらはこのラウンド中は使われない欠けカードです。各自が1枚ずつ欠けカードを知っている状態となります。
4. 脇に除けていた2枚うち1枚をオモテにします。これは犯人判定に影響する4人目の人物となります。(後半戦でまた残りの1枚をオモテにします)
5. 以降は通常通りにプレイします。ただし、犯人判定は4人目の人物も含めて行います。
6. 4人目の人物が犯人となった時に「道具屋(4)」または「鑑識屋(5)」を出していたプレイヤーは1点得ます。さらに次のリードプレイヤーとなります(二人いた場合は双方が得点し、リードプレイヤーは「道具屋(4)」を出した人がなります)。そのどちらもしなかった場合、リードプレイヤーは移動しません。

解説：(4)と(5)のカードに能力が加わりました。初期手札を3枚から選べるところで戦略性が増しました。作者イチオシのルールです。

### 5人用バリエーション「アメリカ西海岸で起きた怪事件」(原案・赤瀬よぐ)

1. 怪人は2枚、計11枚で遊びます。
2. 11枚のカードをよく混ぜ2枚ずつ配ります。余った1枚は中央に伏せて置きます。
3. カードが配られたら、全員2枚のうち1枚を自分の右隣のプレイヤーに渡します(カードが反時計回りに移動するカタチです)。
4. その後、通常通りにプレイします。が、後半戦をおこないません。前半戦が終わったら、すべてのカードをシャッフルし配り直します。
5. ただし！前半戦で誰も犯人を当てられなかった場合は後半戦をおこないません。

解説：イラストを描いてくれた赤瀬よぐ先生考案の5人で遊べるルールです。タイトルは、絵を描くにあたってイメージされた世界観から取ってます。

### 4～5人用「おしゃべりサニバリエーション」 (作・おしゃサニ すながわ)

1. 怪人は1枚、計10枚で遊びます。
2. 10枚のカードをよく混ぜ1枚ずつ配ります。残りは山札として中央に置きます。
3. リードプレイヤーから順に左隣の人とカードを交換してそのカードを出すか、交換せずにそのまま出すかを選びます。最後の人は山札の一番上のカードと交換します(しなくてもよい)。カードを出したら通常通りヒントトークンを置いてください。
4. 続く推理&指差しは、通常通り反時計回りでもいいですし、そのまま時計回りでもどちらでも遊べます(始めに決めておくといいでしょう)。
5. 犯人の判定をしたら、すべてのカードをシャッフルし配り直します。

解説：大人気ポッドキャスト「おしゃべりサニバ」の砂川さん考案のルールです。「クク」のルールでやってみた、という感じですが、これが意外にオモシロです。

### よくある質問

- Q 現在0点のプレイヤーが「怪人」を指しました。得点処理の順番はどうなりますか？
- A 合計得点はマイナスになることもあります(処理の順番は関係ありません)。この場合、怪人を指差したプレイヤーは-1点となります。もっとも、それだと心が折れる…と感じた場合は「0より下にはならない」としてもいいでしょう。
- Q 「刑事」が犯人だった時の得点は、刑事を指差した人も2倍になりますか？
- A はい、全員が2倍になります。