

## ドッペルドッペル (Doppeldoppel)

### 3-4 Players, 15-30 min.

#### Idea of the Game

You are a guide to call the inhabitants of the world. You transport souls to the lower world. However, if two equal souls come down when you take them down... they will disappear. If you can guide a strong soul, other souls will also descend into the same world. Guide your souls without letting them meet their doppelganger.

#### Contents

36 cards (cards 1 to 6 with different quantities for each number x 3 colors)

#### Card description

##### Rank 1

If there are 3 or more of this card. +2 points per card

"Because they live in groups, they get lonely without companions. Although it doesn't show on her face, candy conveys her emotions."

##### Rank 2

If you have an even number of this card, you will receive +5 points for each card. If you have an odd number of this card, you will receive -2 points for each card.

"We're always together. I think we'll be the best together in the next life, but..."

##### Rank 3

When this card comes into play, the strength of the rank is reversed.

"A devilish personality. What I enjoy most is seeing people fall into unexpected situations."

##### Rank 4

If you own 3 of these cards, your score for this round will be 0.

There will be no points lost or earned due to other cards.

"When we get together, bad things happen. I'm not interested in whether or not I'll be unhappy too."

##### Rank 5

If you do not have a [Rank 6] card, +7 points for each card.

"Young prince. Because he has a talented older brother, he struggles and somewhere in his heart, he wishes he wasn't around."

##### Rank 6

[No special power]

"Prince. Although he has a younger brother, he only considers him to be equal to or greater than him."

#### Preparing for the game

Turn the cards face down, shuffle them well, and distribute them evenly according to the number of players.

When playing with 3 players, deal 12 cards each.

When playing with 4 players, deal 9 cards each.

#### How to play the game

The starting player (SP) will be determined by someone who has recently been told that a celebrity looks like him, or by some other method.

In this game, you play tricks until you run out of cards in your hand (round). The player with the most points after playing as many rounds as there are players is the winner.

### **~3 player rules~**

Once the SP is determined, he/she plays one card face up. The remaining players play their cards face down.

At this time, if you have the same color as the SP's color (lead color), you must play. If you don't have the same color, you can play any card.

Once everyone has put out their cards, they all reveal simultaneously!

### **~4-player rules~**

SP plays the card face down and declares the color. Each subsequent player plays a face-up card that follows the lead color, if possible. If you don't have the lead color, you can play any card.

When all players have played cards, SP reveals their card!

The player who played the highest card on the lead color is the winner of this trick.

#### *Example 1*

Pl.1 (Lead) | Pl. 2 | Pl. 3 | Pl. 4

In this case, since yellow is the lead color, player 4's [6] is the winner of this trick.

However, if the same number appears at the same trick, all cards with matching numbers are placed in the discard pile. Tied cards cannot win.

#### *Example 2*

Pl.1 (Lead) | Pl. 2 | Pl. 3 | Pl. 4

In this case, since [5s] are tied, out of the remaining yellow cards, player 3's [4], which is the largest, wins.

Even if the lead color card is tied, the lead color information remains. If there are no lead colors left in play (after the tie), the player who played the card with the highest number is the winner.

#### *Example 3*

Pl.1 (Lead) | Pl. 2 | Pl. 3 | Pl. 4

In this case, the lead color yellow is tied, so the player with the largest number of remaining cards wins [5].

Place the acquired cards face up in front of you. This is public information, so anyone can check it at any time.

Place the tied cards face down in the center of the table.

Play until all the cards in your hand are finished. This is considered one round.

### **Calculating Scores**

At the end of the round, score will be calculated.

If you cannot achieve the condition written on the card, or if there's no scoring condition on the card, count 1 negative point for each card.

- Since [3] has no condition, it is worth -1 point when obtained.

- The condition for a [5] to score is that there is no [6], so if you get a [6], all [5] are worth -1 point.

#### **Score Example**

[1]x2 cards, [2]x2 cards, [3]x1 card

In this case, only the [2] achieve the scoring condition, so the score for the [2] hand is +10 points.

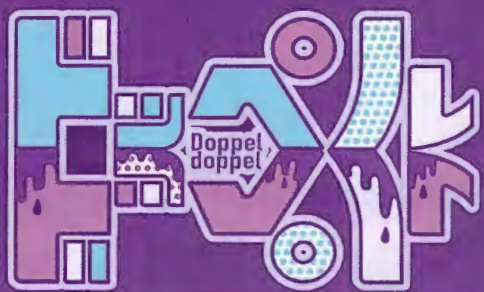
The remaining 3 cards score -1 point each. Total 7 points.

### **Game ending conditions**

Move the starting player to the left at the beginning of the next round.

The game ends when you do this for as many rounds as there are players.

The player with the most victory points after that is the winner of the game.



🔥 3~4 | ⌚ 15~30 | 🔥 10~



## 世界観説明

あなたは世界の住人を呼ぶための案内人。下界へ降ろすために、魂を運んでいます。ただし、降ろすときに他にも同じ魂が降りてしまったら…消えてしまいます。強い魂を導くことが出来れば他の魂も同じ世界に降り立ちます。うまくドッペルゲンガーに会わず魂を導きましょう。

## 内容物

カード36枚 (数字ごとに枚数が違う1~6のカード×3色)



## カードの説明

### ランク1

Text

このカードが3枚以上あると、1枚につき+2点

1	2	3	4	5	6
-1	-2	6	8	10	12

群れて生活していたため、仲間がいなくて寂しい。表情には出ないが、キャンディーが感情を伝える。

### ランク2

Text

このカードを偶数枚所持していた場合、1枚につき+5点  
奇数枚所持していた場合は、1枚につき-2点

1	2	3	4	5	6	7	8	9
-2	10	-6	20	-10	30	-14	40	-18

いつも一緒にいる。次の世でも二人で一番っしょ!と思っているが果たして…



### ランク3

Text

このカードが場に出たときランクの強弱を逆転させる。

天の邪鬼な性格。

人が想定外のこと陥っているのを見るのが一番の楽しみ。



### ランク4

Text

このカードを3枚所持するとこのラウンドの得点が±0になる。  
※他の役の点数、カードによる失点が無くなります。

集まると不幸なことが起こる。自分も不幸になるかどうかは興味が無い。



### ランク5

Text

自分が[ランク6]のカードを持っていない場合、1枚につき+7点

1	2	3	4	5	6	7	8	9
7	14	21	28	35	42	49	56	63

若き王子。優秀な兄を持つがゆえ、苦心し、兄がいなければ心のどこかで思っている。



### ランク6

Text

王子。弟がいるがそれよりも、自身と同等かそれ以上の存在しか意識していない。



## ゲームの準備

カードを裏向きにし、よくシャッフルし人数に合わせて均等にカードを配ります。

3人プレイの時は12枚づつ配ります

4人プレイの時は9枚づつ配ります



## ゲームの進め方

### 共通ルール

このゲームは3人用、4人用でカードの出し方のルールが変わります。ご注意ください。

スタートプレイヤー(以下:SP)を「最近そっくりな芸能人を言われた人」か、何らかの方法で決めます。

このゲームはミニゲーム(以下:トリック)を手札が尽きるまで行います。手札が尽きるまでを1ラウンドとします。人数分ラウンドを行い、そのなかで一番多くの勝利点を得た人の勝ちです。

### ～3人用ルール～

SPが決まったら、カードを1枚表向きにして出します。

残りのプレイヤーは、カードを裏向きにして出します。

この際、SPが出した色(以下:リードカラー)と同じ色を持っていた場合は必ず出してください(以下:フォロー)。手元に同じ色がない場合は好きな色のカードを出せます。

全員がカードを出し終えたら一斉にオープン!

### ～4人用ルール～

SPはカードを裏向きにし、色を宣言します。

以降のプレイヤーは一人づつリードカラーをフォローできるカードを表向きで出します。

手元に同じ色がない場合は好きな色のカードを出せます。

全てのプレイヤーがカードを出したらSPはカードをオープン!

### 共通ルール

リードカラーで一番大きな数字を出したプレイヤーがこの勝負の勝者です。

### トリックの例



この場合は、○がリードカラーなため、プレイヤー4の「○6」がこのトリックの勝者です。ただし、この時に同じ数字が出ていた場合(以下:バッティング)、数字が被ったカードをすべて捨て札に置きます。バッティングしたカードは獲得することはできません。



この場合は、○5がバッティングしているため、残った○2、○4の内、一番大きいプレイヤー3の○4が勝ちます。

リードカラーのカードがバッティングした場合でも、リードカラーの情報は残ります。また、リードカラーが場に残っていない場合は数字が大きいカードを出した人が勝者です。



この場合はリードカラーの○4がバッティングしているため、残ったカードのなかで一番大きいプレイヤー3の5の勝利となります。

獲得したカードは手元に表向きで置いておきます。こちらは公開情報ですので、誰でも、いつでも確認できます。

バッティングしたカードは裏向きにして場の中央に置いておきます。

これをすべての手札を使いきるまで行います。ここまでを1ラウンドとします。

### 得点の計算

ラウンドが終了すると得点の計算に入ります。

カードに書かれた役を作れていない、もしくは点数に関わる役が書いていない場合は1枚につきマイナス1点です。

役とは、カードそれぞれが持つ得点化するための条件です。役はカードの説明に詳しく載っています。

※「3」は役がないため獲得した時点で1枚-1点です。

「5」は役になる条件が「6」が無いことなので、「6」を獲得した場合は全ての「5」は1枚-1点です。

獲得札

「1」2枚「2」2枚「3」1枚



この場合、役が成立するのは「2」のみなので、「2」の役の配点+10点 役にならなかったカードが3枚 配点-3点 合計 7点

### ゲームの終了条件

このラウンドの最初にスタートプレイヤーになった左隣にスタートプレイヤーを移し、新たなラウンドを開始します。

これを人数分ラウンド行くとゲームが終了します。

その後一番多くの勝利点を持つプレイヤーがこのゲームの勝者です。

### クレジット



ゲーム製作 Nilgents (@nilgents)  
RyoHEY (@Ryoheygame)

イラスト イユダエマ (@ema\_ilyuda)

パッケージ カードデザイン Studio Turbine (@Studio\_Turbine)

初版 ゲームマーケット2021秋