

## インヴァージョン (!nversion)

### 2-4 Players, 10-15 min.

#### Overview

This is a trick-taking game. In two players, the one who wins more tricks is the winner of the game.

When playing with 3 or 4 people, before the game starts, declare how many tricks you think you are likely to win, and either the player who declared the highest number or all the other players win. It will be a one-on-many team battle.

#### Components

50 Game cards

Numbers representing the strength of the card are written at the top left and bottom right. They go from 1 to 10.

The suit of the card is depicted above and below the center. There are five suits: "Club", "Spade", "Heart", "Diamond" and "Clown."

1 Reference card

For each trick, there is a memo that explains how to decide who wins. Winner or loser depends on whether or not Inversion occurred. Use "Normal Priority" if Inversion has not occurred, and "Inverted Priority" if Inversion has occurred.

#### Setup

Use number of players + 1 suits (choose any suit you like). Put the remaining cards in the box. Shuffle the cards and deal 10 to each player. This becomes each player's hand. Hold it so that only you can see the face of the cards.

Place the remaining 10 cards face up in a row horizontally, with the reference card by the row. These 10 cards are called the "lane" from now on. The game card closest to the reference card in the "lane" is hereafter referred to as the "follow card."

If you are playing with two people, this completes the preparation.

If you are playing with 3 or 4 people, compare your hand with the lane and predict how many tricks you are likely to win. Decide who will be the first to declare. From then on, go clockwise and each player must declare a larger number or pass. Take turns declaring numbers until everyone but one person pass (like an auction). The game begins with the last person remaining as the "parent" and everyone else as the "child."

#### How to play cards

For each trick, each player plays a card from their hand, and once everyone has played, the winner of the trick is determined.

You must play cards according to a rule called "lane following". When you have a card in your hand of the same suit as the follow card at the start of the lane, you must play a card of that suit. However, if you have in your hand a card whose number add up to 11 with the follow card, you can play that card as well.

*Example: the follow card is the 9 of hearts. If you have a heart, you can't play another suit, but you can play the 2 of any suit, since  $9 + 2 = 11$ .*

At this time, the "inversion" occurs.

#### Inversion

A player who plays a card that adds up to 11 with the follow card must replace it with their played card. The replaced card becomes the follow card for the next player. This operation is called **inversion**.

*For example, the follow card is 9 of Hearts. The first player plays an 8 of Hearts, and the next player plays the 2 of Spades. An inversion occurs. The second player adds the 2 of Spades to the lane and places the 9 of Hearts in front of him. Since the follow card is now 2 of spades, the third player must play a spade card or a 9.*

If the conditions are met, **inversion** may occur multiple times in the same trick. If you play a card that adds up to 11, an **inversion** will occur regardless of its suit or the intention of the person who played it. *For example, if the follow card is 9 of hearts and you play 2 of hearts, an **inversion** will occur.*

### Trick winner

The way the winner of a trick is determined depends on whether an **inversion** occurs in the trick. The reference card explains how to determine this, so please refer to it.

When an **inversion** does not occur, the person who played the highest numbered card of the same suit as the follow card is the winner. If no one played a card of the same suit as the follow card, the person who played the highest numbered card wins. If there is a tie for first place, the first person among them wins.

When an **inversion** occurs, the player with the highest numbered card wins, regardless of suit. If there is a tie for first place, the first person among them wins. For the person who caused the **inversion**, consider the card that was exchanged from the lane as their played card.

*Example 1: Follow card: 9 of Hearts.  
Cards played: 9 of clubs, 2 of Spades, 8 of Spades. An inversion occurs. First and second player played a 9. First player wins the trick.*

*Example 2: Follow card: 2 of Hearts.  
Cards played: 5 of Hearts, 9 of Spades, 2 of Spades. Two inversions will occur.  
Cards to be considered: 5 of Hearts, 2 of Hearts, 9 of Spades. Third player wins the trick.*

Once the winner of the trick has been determined, that person should place the cards from that trick and the trick's follower card in a pile face up in front of them. The piles represent the number of tricks won, so if you win multiple tricks, put them in separate piles.

### Game flow and winning/losing

The flow of the game is as follows.

.

#### 2 Players:

- 1, Decide first player.
2. Take turns playing cards. The winner of the previous trick should start next trick. Play 10 tricks.
3. The person who wins the most tricks overall wins the game. In case of a tie, it is a draw.

#### 3 or 4 Players:

- 1, Decide on the parent and children.
2. Starting from the parent, take turns playing cards. The winner of the previous trick should start next trick. Play 10 tricks.
3. If the parent wins the declared (or more) number of tricks, they win the game. Otherwise everyone else wins.

### FAQ

- You can't declare 0 when first declaring.
- Inversions are never mandatory. If you can't follow suit, you don't have to make an inversion, even if you have a card to do so.
- Inversions occur even when the card follow suit.
- There can be multiple inversions in one trick.
- The inversion affects only the current trick.
- You can look at the cards stacked in front of you just right after winning a trick.

### Tips

When is the best time to perform an **inversion**?

1. When the number becomes larger (stronger), for example, when the follow card is a 10 and you exchange with a 1.
2. When you want to change the follow card suit.
3. When you want another person to play a different suit.

What criteria should I use to think about how many times I'm likely to win?

In this game, the most stable and easy-to-win strategy is to win once and then use multiple tricks in a row to win. Therefore, check the lane for a section where you can win several tricks in a row, it will be easier to make predictions.

### **Credits**

Production (Design) Fugame  
(Illustration): Crocotile

If you have any questions or concerns about the content, please contact [hugame.work@gmail.com](mailto:hugame.work@gmail.com) or our Twitter account (@Hu\_games).

# 「インヴァージョン」説明書 その1

## ゲーム概要

このゲームは、トリックテイキングとよばれるジャンルのゲームです。  
毎トリック(ターン)にカードを1枚ずつ出し合い、勝者を決めます。これを繰り返  
し、全員の手札が無くなったら、勝利したトリックの数を比べます。  
2人で遊ぶ場合は、より多くのトリックで勝利した方がゲーム全体の勝者です。  
3～4人で遊ぶ場合は、ゲーム開始前に自分が何トリックで勝てそうかを宣言  
し、一番大きい数を宣言した「親」一人かそれ以外の「子」全員かのどちらかが  
勝利する、1対多のチーム戦になります。

## 内容物

### ゲームカード(50枚)

ゲーム中、メインで使うカードです。

左上と右下に、カードの強さを表す数字が書かれています。  
数字は、1から10までの10種類があります。

中央の上下には、このカードのスイート(マーク)が描かれて  
います。スイートは「クラブ」「スペード」「ハート」「ダイヤ」  
「クラウン」の5種類があります。

数字が10種類、スイートが5種類あるため、計10×5=50枚  
のカードがあります。

### リファレンスカード(1枚)

各トリックで、誰が勝つのかを決める方法が書かれたメモ  
のようなカードです。

後述の「インヴァージョン」が起こったかどうかで勝敗の  
決め方が変わるので、それが起こっていないときは  
「Normal Priority」の方を、起こったときは「Inverted  
Priority」の方を上にしてお使いください。

## 3、ゲームの準備

ゲームカードに描かれたスイート5種類から、「プレイ人数+1」種類を好きに  
選んでください。例えば、2人で遊ぶ場合はスイート3つを選んでください。  
ゲームカード50枚から、上で選んだスイートのカードを取り出してください。  
例えば2人で遊ぶ場合は、スイート3つ×各10枚の30枚を取り出してください。  
ゲームではこの取り出したカードとリファレンスカードのみを使いますので、  
他のカードは箱にしまってください。

取り出したゲームカードをよくシャッフルし、各プレイヤーに10枚ずつ配って  
ください。これが、各プレイヤーの手札になります。表面が自分だけ見えるよう  
に持ってください。

残った10枚を表向きに横一列に並べ、最後にリファレンスカードを横向きに  
置いてください。この並べられた10枚のカードを、以降「レーン」と呼びます。  
「レーン」の中で一番リファレンスカードの近くにあるゲームカードを、以降  
「フォローカード」といいます。



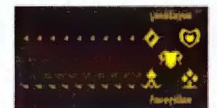
## リファレンスカード



## ↑ フォローカード



## 手札



4人で遊ぶときの、準備のイメージ



2人で遊ぶ場合は、準備はこれで終わりです。次の「4、カードの出し方」に進んでください。

3～4人で遊ぶ場合は、自分の手札と「レーン」を見比べ、自分が何トリックで勝利できそうか予想してください。じゃんけんなどで最初に宣言する人を決め、その人からその数を宣言してください。以降時計回りに、「それより大きい数」か「降りる」かを宣言してください。最初の人までもどってきたら、まだ降りていない人のみでまた順番に「今宣言されている数より大きい数」か「降りる」かを宣言してください。誰か1人以外の全員が降りたら、最後まで残った人を「親」、それ以外の人を「子」としてゲームを始めます。  
(このゲームが初めての人には何トリックで勝てそうかの見極めは難しいかと思いますが、最初は2人で遊んでみることを推奨します。)

カードの出し方

このゲームでは、「トリック」と呼ぶ一つの区切りを繰り返しながら遊びます。各トリックでは、各プレイヤーが手札からカードを1枚ずつ出し、全員が出し終わったらそのトリックの勝者を決めます。

この時、「レーンフォロー」と呼ばれるルールに従ってカードを出さなくてはなりません。これは、「レーンの一番端にあるフォローカード(前章参照)と同じスートのカードが手札にある時、そのスートのカードを出さなくてはならない」というルールです。例えばフォローカードが「ハートの9」なら、手札にハートのカードがある人はハートのカードしか出せません。

ただし、もし「フォローカードと数字が足して11になるカード」が手札にある場合、そのカードも出すことができます。例えば、フォローカードが「ハートの9」の時にハートのカードを持っている人は「スペードの3」を出せませんが、「スペードの2」なら出せます。このとき、次章の「インヴァージョン」が発生します。

例、フォローカードのスートがハートのとき

- ハートがある人…ハートか、フォローカードと足して11になる数字のカードしか出せません。
- ハートがない人…どのカードでも出せます。

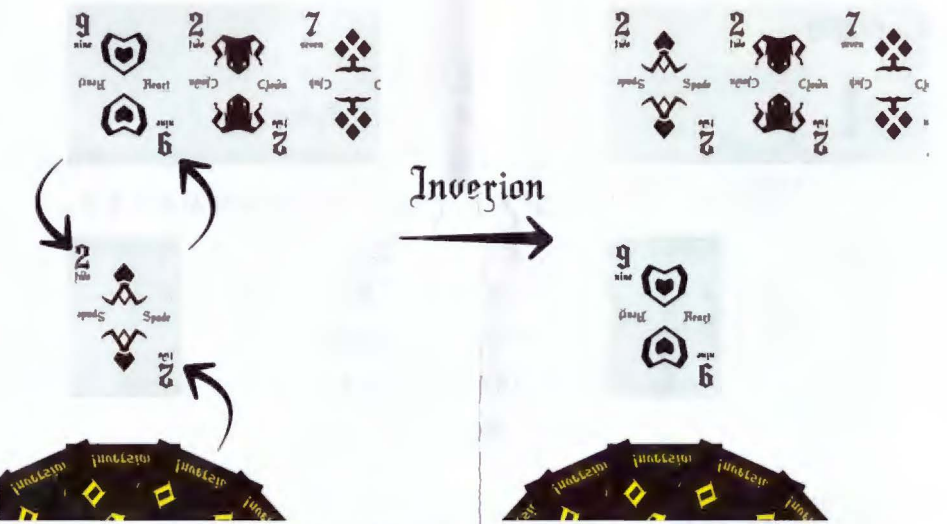
5、インヴァージョン

フォローカードと数字が足して11になるカードを出したプレイヤーは、自分の出したカードとフォローカードを入れ替えなくてはなりません。こうして入れ替えられたカードが、次以降にカードを出すプレイヤーのフォローカードになります。この操作を、「インヴァージョン」といいます。

例、フォローカードが「ハートの9」のとき

1人目のプレイヤーが「ハートの8」を出し、次のプレイヤーが「スペードの2」を出したとします。この時、「インヴァージョン」が発生します。

2人目のプレイヤーは「スペードの2」をレーンに加え、「ハートの9」を自分の前に置きます。フォローカードが「スペードの2」になったため、3人目のプレイヤーは「スペードのカードか9」を出さないといけません。



「インヴァージョン」のイメージ

条件を満たせば、同じトリックの中で複数回「インヴァージョン」が起きることもあります。

足して11になるカードを出したら、そのスートや出した本人の意思に関わらず「インヴァージョン」が発生します。例えば、フォローカードが「ハートの9」のときに「ハートの2」を出しても、「インヴァージョン」が発生します。

## 「インヴァージョン」説明書 その2

### 各トリックの勝者

トリックの勝者の決め方は、そのトリックで「インヴァージョン」が発生したかによって変わります。リファレンスカードにこの決め方が記されているので、適宜参照してください。

#### ・「インヴァージョン」が発生しなかったとき

フォローカードと同じスートで、一番数字の大きいカードを出している人が勝利します。誰もフォローカードと同じスートのカードを出していない時は、一番数字の大きいカードを出していた人が勝利します。同率一位の人がいる場合は、その中で一番順番が早かった人が勝利します。

#### ・「インヴァージョン」が発生したとき

スートに関係なく、一番数字の大きいカードを出している人が勝利します。同率一位の人がいる場合は、その中で一番順番が早かった人が勝利します。なお「インヴァージョン」が発生させた人は、レーンから交換してきた方のカードを出したことにして判定します。

例、フォローカードが「ハートの9」で、3人のプレイヤーが順番に「クラブの9」、「スペードの2」「スペードの8」を出した場合

2人目で「インヴァージョン」が起き、1人目と2人目が「9」を出したことになります。1人目の方が順番が早いため、1人目が勝ちます。

例、フォローカードが「ハートの2」で、3人のプレイヤーが順番に「ハートの5」、「スペードの9」「スペードの2」を出した場合

2人目で「インヴァージョン」が起き、3人目でまた「インヴァージョン」が起こります。結果3人が順番に「5、2、9」を出したこととなり、一番大きい数を出したこととなる3人目が勝ちます。

こうしてそのトリックの勝者を決めたら、その人はそのトリックで出たカードとそのトリックのフォローカードを表向きに重ね、自分の前に置いてください。この山の数で勝ったトリックの数を表すため、複数のトリックに勝利した人はそれぞれを重ねず別々の山にするとわかりやすいでしょう。

その後フォローカードを一つ隣に移し、次のトリックを始めてください。

### 7、ゲームの流れと勝敗

ゲームの流れは、以下の通りです。

#### ・2人で遊ぶ場合

- ① 最初にカードを出す人を、じゃんけんなどで決めます。
- ② 順番に、「4、カードの出し方」に従って手札からカードを出します。
- ③ 全員が出し終わったら、そのトリックの勝者を決めます。
- ④ 次のトリックを始めます。この時、一つ前のトリックの勝者が最初にカードを出してください。
- ⑤ これを10トリック分繰り返し、全体でより多くのトリックで勝利した人がゲームの勝者になります。同数の場合は引き分けです。

#### ・3～4人で遊ぶ場合

- ① 「3、ゲームの準備」に従い、親と子を決めます。
- ② 親から時計回りに、「4、カードの出し方」に従って手札からカードを出します。
- ③ 全員が出し終わったら、そのトリックの勝者を決めます。
- ④ 次のトリックを始めます。この時、一つ前のトリックの勝者が最初にカードを出してください。
- ⑤ これを10トリック分繰り返します。
- ⑥ 親が宣言した数以上のトリックで勝利していた場合、ゲーム全体の勝者は親一人だけになります。  
親が宣言した数よりも少ないトリックでしか勝利できていなかった場合、子全員の勝利です。  
(つまり、親だけが勝つかそれ以外全員が勝つかのどちらかになります。)

## Q&A

### <ルールの補足>

- ・3～4人で遊ぶ際、最初に何回勝てそうかを宣言するときに「0」と言ってもいいですか？  
→1以上の数を宣言してください。
- ・フォローカードと同じスートのカードは持っていないが「インヴァージョン」できるカードは持っている場合、そのカードを出さないといけませんか？  
→いいえ。その場合は好きなカードを出すことができます。
- ・フォローカードと同じスートで、かつそれらの数字が足して11だったとき、「インヴァージョン」は起こりますか？  
→起こります。
- ・出したカードの数字が、レーンにあるフォローカード以外のカードと足して11だったとき、「インヴァージョン」は起こりますか？  
→起こりません。
- ・出したカードとフォローカードの数字が足して11だったとき、「インヴァージョン」をさせないでおくことは可能ですか？  
→できません。
- ・1つのトリックで複数回の「インヴァージョン」が起こることはありますか？  
→あります。
- ・1つのトリックで複数回「インヴァージョン」が起こったとき、そのトリックの勝者の決め方は「インヴァージョン」していないときのものに戻りますか？  
→戻りません。一度でも「インヴァージョン」が起きたら、そのトリックではフォローしたかどうかを無視し、数字と出した順番だけで勝者を決めます。
- ・あるトリックで「インヴァージョン」が発生した場合、その次以降のトリックの勝者の決め方はずっと「インヴァージョン」したときのものになりますか？  
→いいえ。そのトリック中で「インヴァージョン」が発生したかのみが勝者の決め方に影響し、他のトリックで「インヴァージョン」が起きても影響は受けません。
- ・トリックに勝利して自分の前に重ねたカードを、後で見ることはできますか？  
→できます。このとき、自分以外の前にあるカードも見ることができます。

### <ゲームのポイント>

- ・「インヴァージョン」は、どんなタイミングで起こすのがいいですか？  
→1、「インヴァージョン」を起こした方が数字が大きくなる(強くなる)とき  
(例、レーンの10を手札の1と「インヴァージョン」させる)  
2、フォローカードのスートのカードを温存しておきたいとき  
(例、レーンの後半にハートが固まっているので、ハートを残したい)  
3、他の人に「インヴァージョン」で変わった方のスートを出させたいとき  
(例、レーンの後半にハートが固まっているので、ハートを枯渇させたい)  
などがオススメのタイミングかと思います。
- ・どんな基準で「何回勝てそうか」を考えるといいですか？  
→このゲームでは、1回勝った後に複数トリック連続で勝ちにいくのが、一番安定して勝ちやすい戦略です。ですので「ここからここまで勝てる」というところがレーンにないか探すと、予想がしやすくなるでしょう。

## 9、クレジット

制作(デザイン): 符亀

(イラスト): Crocodile

内容物の不備やご質問がございましたら、[hugame.work@gmail.com](mailto:hugame.work@gmail.com)、もしくはtwitter アカウント(@Hu\_games)までご連絡いただくようお願いいたします。