

Pirates Code

パイレーツ コード



2014 年 11 月 初版

作成: かぼへる

ゲームデザイン: 金子裕司

ストーリー

とある海域から沈没船とともに、ひとつの航海日誌が発見された。それには、海賊王が自らの財宝の隠し場所を示した暗号と、子分たちに異なる暗号の秘密を伝えたことが記されていた。暗号の秘密とは知らずに語り継がれる謎の数字。海賊として悪名を轟かせる子孫たちは、それぞれの家系に語り継がれた手掛かりを集め、暗号を解き明かす旅に出る。時代を超えた財宝争奪戦が今、幕を開ける・・・

概要

パイレーツコードは「推理の影に罫を仕込む」ことができるゲームです。あなたは海賊たちを従え、14の数字から財宝の隠し場所を示した2つの数字を、誰よりも早く解き明かすことを目指します。海賊たちは勝利に役立つ力を持っていますが、その力を発揮するには、ライバルに少しだけヒントを与えなければなりません。ブラフにより生み出される混乱の渦を海賊たちの力を借りて突き進み、財宝を手に入れましょう！

セット内容

●カード：32枚(基本14枚、拡張14枚、ガイコツ4枚)



●続行トークン：4枚



●サマリー：4枚



●説明書(本書)：1枚

勝利条件/敗北条件

勝利条件

場に伏せられた「財宝の隠し場所」を示すカード2枚の数字を当てることが出来たプレイヤーがゲームに勝利します。このゲームでは場に公開されておらず、全員の手札にもない2枚が「財宝の隠し場所」となります。

敗北条件 ※敗北条件はルール違反をしないと発生しません。

・手札が0枚になってしまったプレイヤーは脱落します。
※敗北条件を満たしてしまったら、指摘して、ちょっと戻して続けてあげてください。

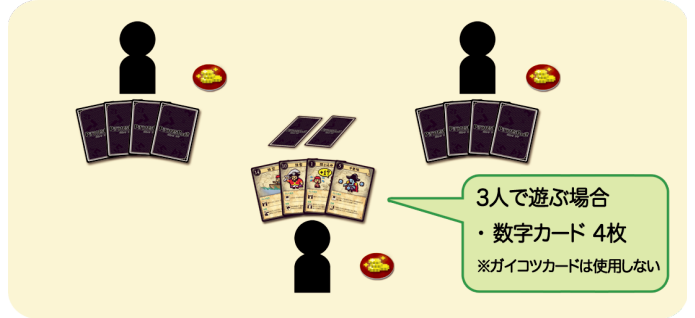
カードの見方



- ① 数字：カードの数字です。
- ② カード名：このカードの名前です。
- ③ プレイ条件：効果を使用するために必要な条件です。
- ④ 効果：プレイ条件を満たした場合に発揮される能力です。
- ⑤ セットアイコン：基本セット ㊦/拡張セット ㊧を見分けることができます。

ゲームの準備

●テーブルイメージ(3人で遊ぶ場合)



●テーブルイメージ(4人で遊ぶ場合)



●使用するカードの選択

1～14の数字が記載されたカード(以下、数字カード)から数字が重複しないように14枚のカードを選んでください。**初めの場合はサマリーに記載している基本セットで遊んでみてください。**

●カードの配付

数字カードをシャッフルした後、全員にカードを配り、手札とします。配る枚数はプレイ人数によって変わります。

- ・3人で遊ぶ場合...1人あたり数字カード4枚
 - ・4人で遊ぶ場合...1人あたり数字カード3枚+ガイコツカード1枚
- どちらの場合も手札の枚数は4枚となります。

●「財宝の隠し場所」カードの準備

残った2枚の数字カードを誰にも見えないようテーブルの中央に裏向きで伏せます。

●続行トークンの配付

1枚ずつプレイヤーに配ります。3人で遊ぶ場合、1枚余ります。

●サマリーの配付

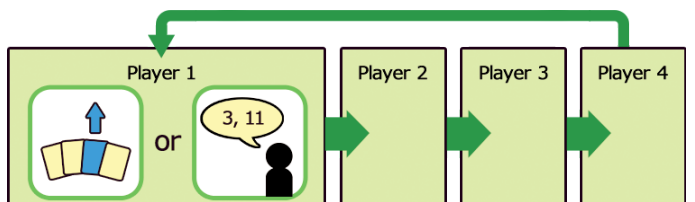
1枚ずつプレイヤーに配ります。3人で遊ぶ場合、1枚余ります。ゲーム中にカードの配分や効果を確認するのに使用してください。

●スタートプレイヤーの決定

海賊のような見事なヒゲの持ち主がスタートプレイヤーとなります。もしくは、じゃんけんで決めます。

ゲームの流れ

スタートプレイヤーから時計回りにプレイヤー1、2、3、4とし、順番にターンを行います。



ターンの流れ

「①カードをプレイする」、「②財宝の隠し場所を推理する」のうち、どちらか1つを行います。※パスは行えません。

■ 1. カードをプレイする

手札から1枚選び、そのカードに記載されたプレイ条件を満たすことで、カードの効果を使用することができます。

※このとき、手札を0枚にすることはできません。

■ 2. 財宝の隠し場所を推理する

■ 2-1. 推理する数字の宣言

場に公開されていない1～14の数字から異なる2つの数字を宣言し、判定へ移行します。

※続行トークンをまだ使用していない場合、自分の持っている数字を宣言することもできます。

■ 2-2. 判定

推理したプレイヤーから時計回りに判定を行います。

最初に推理したプレイヤー自身が判定を行います。

判定は宣言された数字に対して「持っている/持っていない」とだけ答え、枚数は答えません。

■ 「持っていない」と答えた場合

更に次のプレイヤーの判定を行っていき、全員が持っていないと答えたとき、ゲームに勝利します。

■ 「持っている」と答えた場合

推理は失敗となります。それ以降のプレイヤーの判定は行いません。ターンプレイヤーは続行トークンを持っている場合、「2-3 続行」を行うか選ぶことができます。続行しない場合は、ターンを終了します。

※推理が失敗しても脱落しません。

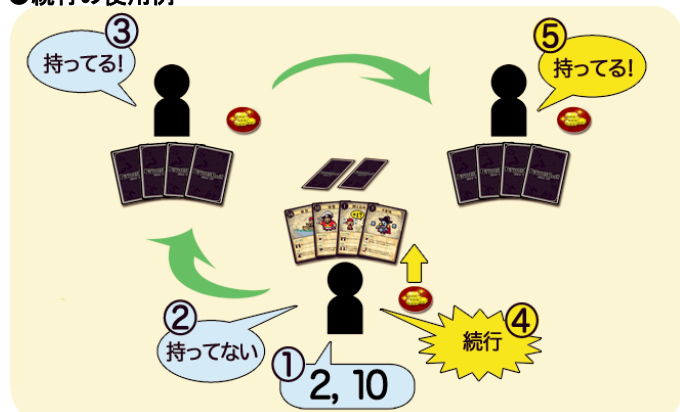
（■ 2-3. 続行）

財宝の隠し場所を推理することに失敗した場合、続行トークンを1つ支払うことで判定を続行することができます。「持っている」と宣言した次のプレイヤーから順番に、再び「持っている」と宣言されるまで判定を継続することができます。※すでに推理が失敗していますので、続行で勝利条件を満たすことはできません。

続行はブラフもしくは情報収集の一環として使用します。

※続行はゲーム中1人につき1回だけ使用することができ、支払った続行トークンは戻ることはありません。

● 続行の使用例



判定処理は「持ってる！」と言われた③で終了ですが、続行することで次のプレイヤーにも判定結果を聞くことができます。

カードのプレイ条件

カードのプレイ条件は大きく分けて2つあります。

- ①再利用可能タイプ…誰か1人に見せ手札に戻せるカード
⇒ 1～4と11～14のカード
- ②使いきりタイプ…場にオープンして手札に戻せないカード
⇒ 5～10のカード

注意

・メモをとることは禁止です。

・推理した場合、一番最初に推理したプレイヤー自身で持っているか持っていないかの判定を行います。

・「財宝の隠し場所を推理する」や「聞き込みカードの効果」では必ず本当のことを回答してください。嘘をついてはいけません。

・聞き込みカードの効果について

・「この数字以上のカードを持っていますか？」など複数の数字に対しての質問はできません。

・足した数字だけでなく、引いた数字を聞いてもかまいません。

・自分の持っている数字に関する質問もできます。

例) 手札に2(聞き込み)と5がある場合、2を見せて「この数字に3足した数字を持っていますか？」という質問をしてもかまいません。

・ゲーム中に使われない数字(0や15など)に対する質問もすることができます。

・千里眼のカードが手札に2枚ある場合、2枚とも使用してしまうと手札が0枚になるためルール違反となります。

カードセットの組み合わせ方

基本セットと拡張セットのカードを組み合わせる場合のおすすめの組み合わせ方を紹介します。

■ 再利用可能タイプ(1～4、11～14のカード)

1、2は聞き込み、3、4は旅の剣士など混ぜずに、1～4と11～14のまとまりで変更することをお勧めします。

■ 使いきりタイプ(5～10のカード)

5～10に関してはまとまりを意識せずに自由に組み合わせで遊んでいただけます。

ヴァリエントルール

甦る航海日記 <メモルール>

■ ルール説明

全員同意の下で、全員がメモを取ることを許可します。

メモを取る分、情報を整理して遊ぶことができるため、記憶に自信のない方でも遊ぶことができます。

メモを取れること以外のルールは基本のゲームと同じとします。

■ メモルールおすすめカードセット

旅の剣士(1-4)、千里眼(5-6)、海賊猫(7-8)、強奪(9-10)、聞き込み(11-14)

■ 追加で必要になる道具

メモ、ペン、衝立を人数分用意してください。

おすすめカードスリーブ

カードに対して箱に余裕がないため、一般的なスリーブを付けると箱に収まらなくなってしまいます。

インナースリーブというタイプのスリーブであれば、通常よりもサイズが小さいため、スリーブ派の方にはこちらをお勧めします。

外寸 89mm×64mm のもので箱に収まることを確認しました。

クレジット

🏠 : <http://kaboheru.com>

🐦 : @kaboheru

✉ : pumpkinhelmet@gmail.com

ゲームデザイン : 金子裕司

イラストレーション : 金子裕司

漆黒の編集者 : zetton

印刷協力 : 榊萬印堂

ルールのご質問は twitter もしくは Mail までお問い合わせください

