

# 乙女 ごいた

## ■0. 『ごいた』とは

『ごいた』は、石川県能登町宇出津だけに伝わる、伝統ゲームです。系統としては百人一首を使用する「青冠」のようなゴアアウト（手札を全てプレイすれば勝ち）系のゲームで、実際に将棋の駒を使用する幕末の「受け将棋」類まで遡れますが、それ以前の詳細についてはいまだよく分かってはいません。1999年に宇出津に『ごいた』の保存会ができ、地元では年6回の大会も開催されています。保存会については、次のサイトをご覧ください。

<http://oyaji.boy.jp/goita/oyaji-goita.html>

本来は将棋駒に似た「駒」でやるこのゲームですが、『プリンセスワンダー』では、本製品に含まれる『LLLL』のカードを用いて『ごいた』と同じ内容のゲーム『乙女ごいた』が遊べるようにしてあります。ただ、カードで遊ぶ上で、下記のルールについては、細かいところをカード向けに変更してあります。また、「王」「角」「飛」「金」「し」などといった名前の駒ではなく、プリンセスワンダーのカードと名前遊ぶことになります。

## ■1. ストーリーと概要

ある一人の青年が、城内のとある淑女に恋をしました。彼は他の若者達と同じように恋文を出したのですが、困ったことに城内には彼の恋の手助けをしようとする人々と、その淑女に恋愛をさせたくない人々の両方がいたのです。応援する人々は彼の恋文をその淑女に届けようとしていますが、邪魔しようとする人々はその恋文を密かに奪い取り、別の（ひどい）恋文とすり替えて淑女に渡そうとしています。果たして、彼の恋の行方やいかに？

プレイヤーは（「応援派」「お邪魔派」の）2つのチームに分かれてゲームを行います。

プレイヤーは城内の協力者として、とある淑女に恋文を届けようと試みます。ただし、その淑女まで恋文を届けるためには、幾人かの手を経由しなくてはなりません。恋文を運んでいる者（アタック）をうまく妨害（ブロック）することで、あなたは自分のチームの恋文にすり替えて、新たな運び手に託すこと（新たなアタック）ができます。もし自分のアタックがブロックされなければ、続けて新たなアタックをすることができます。アタックを行うごとに手札は減っていき、最初に手札をなくした側の恋文が淑女に届いたこととなります。最後の運び手の地位によって、淑女の受け取り方（得点）も変化します。先に一定以上の得点を得た側が、淑女の気持ちを動かすことに成功します。

相手に妨害されないような運び手（カード）を上手に選ぶこと、そして、目的を同じくするチームメイトとの連携が、ゲームの鍵を握っています。

## ■2. ゲームの内容物

『乙女ごいた』専用のゲーム内容物はありません。『LLLL』用の32枚のカードと、共用のチップを得点計算用に使います。『乙女ごいた』においては、チップは色に関係なく額面「1」を1点として扱います。

### ●使用する『LLLL』のカード

カード番号 = LL01 ~ LL32の32枚を使用します。

#### カード一覧

姫 (P : Princess)	2枚 (5点 : ★★★★★)
貴族 (N : Noble)	2枚 (4点 : ★★★★)
将軍 (G : General)	2枚 (4点 : ★★★★)
魔術師 (W : Wizard)	4枚 (3点 : ★★★)
神官 (C : Cleric)	4枚 (3点 : ★★★)
騎士 (K : Knight)	4枚 (2点 : ★★)
占い師 (F : Fortune-Teller)	4枚 (2点 : ★★)
侍女 (M : Maid)	10枚 (1点 : ★)

## ●使用するカードデータ

『乙女ごいた』では、カードに記載されているデータのうち、下記の部分だけを使用します。それ以外のデータは無視して遊んでください。



### ①カード名

②頭文字：カードの種類を判別しやすくするための、カード名に対応したアルファベットです。

③あがり点：ゲーム終了時の点数を計算するためのデータです。色にかかわらず★1個が1点に相当します。

④枚数表記：同じカード名のカードが何枚存在するかを人型のアイコンの数で示しています。

### ⑤カード番号

## ■3. ゲームの準備

本ゲームは4人のプレイヤーが2チームに分かれて対戦します。まずチーム分けと席順を決めます。カードをよく切り、各プレイヤーがその中からランダムに1枚ずつ引いてください。引いたカードの下部のカード番号が一番大きなプレイヤーが「親」となってます席につき、2番目に大きいプレイヤーがその左に座り、3番目がさらにその左に座り、最後にその左に数字が一番小さかったプレイヤーが座ります。

互いに向かい合って座っているプレイヤーが同じチーム（ペア）となり、もう一方のチームと対戦します（ストーリーに基づいてゲームを行う場合、どちらが応援派でどちらがお邪魔派でも、ゲームそのものには関係ありませんので、好きに決めてください）。あとで述べる「あがり点」は同じチームに属するどちらのプレイヤーがあがったとしても、そのチームの得点となります。ペアの2人のうち一方がチップを受け取るに固定すると、間違いが少なくていいでしょう。

## ■4. ゲームの流れ

『乙女ごいた』は「ラウンド」と呼ばれる手順を繰り返して行うことで進めます。下記の手順の①～⑦まで、つまり親がカードを配り始めてから、誰かがあがるまでの間を、「1ラウンド」と呼びます。

### ①カードを配る

親は32枚のカードをひとまとめにしておくシャッフルします。そして反時計回りに1人に1枚ずつ伏せて配ります。1人8枚ずつになるまで配りきってください。

### ②手役の有無の確認

各プレイヤーは配られたカードを手札とします。そして手役（後述）の有無を確認します。詳しくは「■8. 手役」の章を参照してください。

### ③手番の実行

親が最初の手番を実行します。その後、「反時計周り」の順で各プレイヤーが手番を実行します。誰かが「あがる」まで、それを繰り返します。

### ④最初の手番

親が最初の手番にまず、手札を自由に1枚選んで伏せて自分の前に出します。そして立て続けに、手札からさらに1枚を自由に選び、1枚目のカードの下の位置に表に出します。なお、このように、ある手番中に2枚目のカードを自分の前に出すことを「アタック」と呼び、そのカードを「アタックカード」と呼びます。

### ⑤その後の手番

その後は、手番を迎えたプレイヤーは（親も含めて）、可能なら直前の「アタックカード」を「ブロック」するか、またはパスをすることができます。パスした場合、何も起こらず、手番はそこで終了します。「ブロック」が可能なのに、パスしてもかまいません。

### ⑥ブロック

「ブロック」する場合は、直前の「アタックカード」と同名のカードをこの手番の1枚目のカードとして自分の前に出さなくてはなりません。直前のとは、自分の前のプレイヤーがパスをしていないなら、そのプレイヤーが最後に出したカードのことです。もしそのプレイヤーがパスしていたら、パスをしていないプレイヤーまでさかのぼり、そのプレイヤーが最後に出したカードになります。

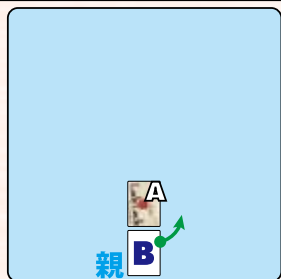
こうして「ブロック」するとき自分の前に出したカードを「ブロックカード」と呼びます。

すでに「アタックカード」と「ブロックカード」が自分の前に出ている状態で、あらたに「ブロックカード」を出す場合、そのカードの右側に出します。

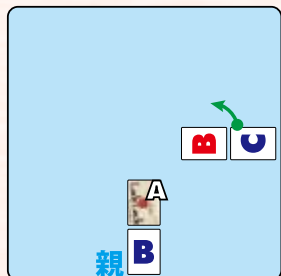
## ⑦アタック

手番プレイヤーは、「ブロック」した手番に限り、続いて「アタック」を行います。この手番に出した「ブロックカード」の下の位置に、手札から「アタックカード」を1枚選んで出してください。これで手番は終了します。なお、アタックカードとして、自分が同じ手番中にブロックカードとして場に出したのと同名のカードを手札から選んで出してもかまいません。

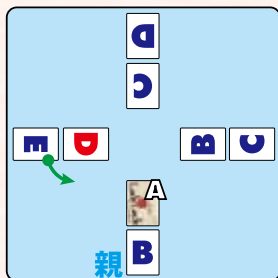
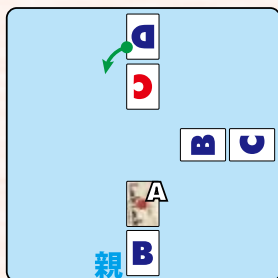
## ■5. プレイの例



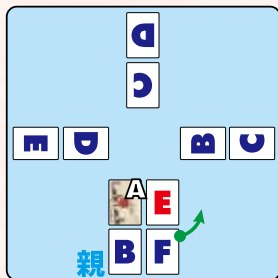
親がまず手札から1枚選んで自分の前に伏せて出し(A)、その下に立て続けに、「アタックカード」として1枚手札から出しました(B)。これで親の最初の手番は終わりました。



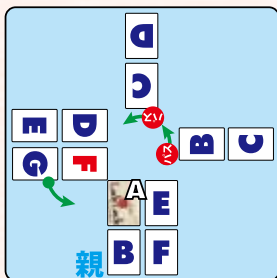
次は右隣のプレイヤーの手番です。親の「アタックカード」と同名のカードが手札にあったので、「ブロック」することにしました(B)。そしてブロックしたので、今度は「アタック」として自分の手札から1枚選んで表にしてBの下の位置に出し(C)、手番を終えました。



以下、その右隣(親とベア)のプレイヤーは手番にC(ブロック)とD(アタック)を場に出し、さらにその右隣のプレイヤーはD(ブロック)とE(アタック)を場に出して手番を終えます。



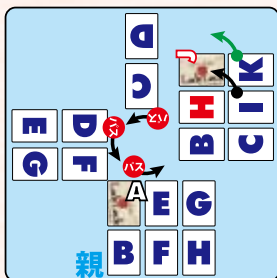
次は親の2回目の手番です。今度は親はE(ブロック)とF(アタック)を、最初の手番に出したカードの右側に出して、手番を終えました。



このように、「しりとり」方式で、プレイヤーは可能な限り、手番に2枚ずつ手札を表にして自分の前に出していきます。直前の人パスをした場合は、その前の最も新しい「アタックカード」をブロックします。

## ■6. 自分以外全員パス

手番プレイヤーは、もし、自分以外の3人が続けてパスしたのちに手番が回ってきたときは、「ブロック」を行いません。つまり前回の手番で行った自分の攻めが一週して自分に戻ってきた場合は、自分でブロックはしないのです（下図参照）。

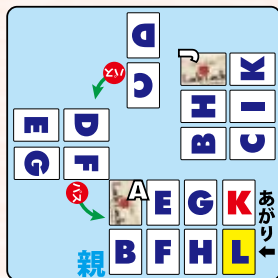


この場合、「ブロック」するかわりに、まるで最初の手番のように、手札から1枚を自由に選んで自分の前に伏せて出し、さらに立て続けにその下に手札からまた自由に選んで、表にして出します。

このように、パスしなければ、手番プレイヤーの手札は、1回の手番中に2枚ずつ減ることになります。

## ■7. あがり

手番中に手札の最後の1枚を場に出してなくしたプレイヤーは「あがり」となります。そしてあがったプレイヤーのチームが点数を受け取ります。受け取る点数は、あがったプレイヤーが最後に場に出したカードの「あがり点」となります。



あがったら、1点につき、額面「1」ぶんのチップを受け取ってください。

誰かがあがったときに「1ラウンド」が終了します。

次のラウンドでは、今回あがったプレイヤーが親になります。

## ■6. ゲームの終了と勝者

どちらか一方のチームの点数が15点（以上）に達するまで、何回かラウンドを行います。どちらかのチームの得点が15点以上になったとき、そのチームの勝利でゲームは終了します。

## ■7. 姫カードの特別ルール

上記のとおり、あるカードによる「アタック」は同名のカードを出すことで「ブロック」するのが基本です。ただし、「姫」（あがり点の色が赤）だけは特別で、「貴族」「将軍」「魔術師」「神官」「騎士」を「ブロック」することができます。このように「姫」が他のカードをブロックすることを特別に「カット」と呼びます。

しかし、「姫」は「占い師」と「侍女」（どちらも、あがり点の色が青）だけは、「カット」することができません。

また、「姫」を「姫」でブロックされる（可能性がある）ようなアタックをしてはいけません。つまり「姫」でアタックを行えるのは、「姫」を2枚とも自分で持っているか、

またはすでに「姫」のうち1枚が場に出ているときだけに なります。

ただし、「姫」が1枚も場に出ていなくても、「姫」であがる(8枚目に出す)ことはかまいません。

## 姫の出し方

場に1枚出ているか、自分が2枚とも手札に持っているときだけ、「アタックカード」として出せます。ただし、手札の最後の1枚なら、いかなる場合も出してあがってかまいません。

## ■ 8. 手役

各ラウンドにおいて、親がカードを各プレイヤーに8枚ずつ配ったのち、各プレイヤーはそれらを手札として受け取り、内容を確認します。そして下記のいずれかに該当する場合、続くルールにしたがってください。

### ① 配り直し

手札に「侍女」が5枚あるプレイヤーは、その5枚を公開し、カードの配り直しを要求することができます。これに対し、同じチームのペアのプレイヤーは、その配り直しの要求に反対することができます。配り直しをするかどうか、2人で話し合ってください。ただし、互いに手札の内容を伝えたり、見せたりしてはいけません。配り直しで合意した場合には、親が再度カードを集めてシャッフルし、配り直します。親は変わりません。

### ② 即時勝利

めったに起きないことですが、あるプレイヤーが「手札に侍女が5枚ある」と言ったとき、そのペアのプレイヤーもまた「手札に侍女が5枚ある」なら、そのように宣言することができます。こうしたことが発生した場合、そのチームの勝利となり、ゲームが終わります(15点を取ったのと同じ結果になります)。

### ③ 即時あがり

手札に「侍女」が6枚以上あるプレイヤーは、即時あがりを宣言してください。その場合、そのラウンドはそこで終了となり、次の点数を受け取ります。その後、親が変わり、次のラウンドを行ってください。

- **6枚の場合**：手札の最も高いあがり点を持つカードの点数を受け取ります。
- **7枚の場合**：手札の最も高いあがり点を持つカードの2倍にあたる点数を受け取ります。
- **8枚の場合**：10点を受け取ります。

## 手役の一覧

「侍女」の枚数	効果
1人で5枚	チームで相談。配り直しを要求できる。
1人で6枚	即時あがり。手札の最も高いあがり点を得る。
1人で7枚	即時あがり。残り1枚のあがり点の2倍を得る。
1人で8枚	即時あがり。10点を得る。
2人とも5枚	即時勝利(15点を得る)。

## ■ 9. 特別な加点

自分が場に出した「アタックカード」に対して、残り3人が立て続けにパスして次の自分の手番となった場合で、なおかつ、その手番中に同名のカード2枚を場に出して(1枚は伏せて出しますが)あがったなら、受け取る点数は通常の2倍になります。

例えば、「神官」を伏せて「神官」で上がれば、6点になるのです。直前に3人が立て続けにパスしないかぎり、あがり点は2倍になりません。例えば「神官」でブロックして「神官」で上がるような場合は、加点はありませんので、通常どおり3点になります。

## ■ 10. プレイのヒント

- カードの種類による残り枚数の数にいつも注意し、敵と、自分のペアの手札を推理するのが大切です。多くの場合、最初に手札にある「侍女」の枚数は4枚以下です。
- ペアによる攻撃は通常、ブロックしないほうがよいでしょう。例えばペアが「魔術師」でアタックし、次の人がパスしたら、自分は「魔術師」を持っていたとしても、故意にパスするのが定石です。ただし、自分に(高い)あがりが見えたとときや、敵のあがりを阻止するときは、例外です。
- 親は有利です。通常は自分の手札に多い種類のカードでアタックします。ただし「侍女」はブロックされやすいので、よく考えて出します。
- 「姫」は「侍女」「占い師」以外を何でもブロック(カット)できるので、強力です。逆に敵に「姫」がありそうなら、早く出させたり、「侍女」「占い師」で巧みに攻めて「姫」を封じたりします。
- 何を伏せて出すかは、意外に難しい問題です。枚数の多い「侍女」を伏せることが多いですが、「侍女」が少ないときは悩みどころです。
- 合計点が15点に近づくと終盤戦は、勝利のためにあと何点必要なのか、よく考えて効率的に点を取りにいきましょう。