



<p>もぐぐぐ。虫。一匹だけ食うって訳にはいかんのですよね。レンフィールドの素晴らしい世界へようこそ。ここでは墓荒らしと腐った異端者が、空いた時間に変わったカードゲームで遊んでいます。</p> <p>今週は、この不気味な連中は、生計のために新鮮な死体を掘り起こしに行ってしまうています。ですので、こいつらがどんな汚いゲームを遊んでくつろいでいるのか、我々は想像するしかないわけです。いや、これ以上想像するのは止めときましょう。</p>
---

※「レンフィールド」は、プラム・ストーカー著「ドラキュラ」に登場する、虫や蜘蛛などを食べる人物の名前でもあります。

## 内容物

●カード54枚(3スート各0〜17が1枚ずつ)

●ルールブック

加えて、レンフィールドはギャンブルゲームなので、お金を賭けて遊ぶのであれば(お金賭けちゃだめですよ、絶対だめですよ！)、プレイヤー1人につきポーカーチップの類が最低\$100ほど必要です。

ポット(賭け金を入れる、鉢や壺あるいは深皿に相当する入れ物)になるものがあれば、ひとつ用意してテーブルの中央に置いておくとう便利です。無ければ、テーブルの中央近辺の空間をポットとみなします。

また、現在のディーラーが誰か示すボタンのようなもの、これもあとと便利です。無ければ、このルールブックあるいはゲームの入っていた箱などをディーラーの手元に置くことで代用してください。

## 目的

ゲームはラウンドをくり返し行うことで進行していきます。各ラウンドにおける目的は、点数をなるべく少なく、ただし最低1点は取ることです。点数はこのゲームでは旨くて美味な虫で表されています。

各ラウンドで勝つためには最低1匹食べれば虫を食べる(つまり最低1点取る)必要があるのですが、その1匹以上虫を食べたプレイヤーの中で、食べた虫の数が最も少ないプレイヤーがラウンドの勝者となります。

いや、虫を食うのは本当の目的じゃありません。本当の目的は、他の墓荒らしのポケットに入った小銭を吸い上げることです。虫を食うのは単にここが楽しい所というだけのことです。

## 形式

レンフィールドは「トリック・テイキング・ゲーム」というジャンルのゲームです。1回のゲームは6巡(このジャンルでは1巡のことを「トリック」と言います)で構成されます。各トリックにおいて、プレイヤーは時計回りの順番で手札から1枚場に出し、全員が1枚ずつ出したらトリック終了、最も強いカードを出したプレイヤーが場に出ているカードを全て獲得します。このプレイヤーが、次のトリックの最初のカードを出します。これを6トリックぶんくり返し行います。

レンフィールドはポーカーのようなギャンブルゲームでもあります。全員が所持金から賭け金を出してポットに入れていき、そして勝者が入ったお金を総取りするのです。ポーカー同様、このゲームにもいくつか変形ルールが用意されていますが、これについてはルールの最後で紹介します。変形ルールは基本ルールに対する拡張として書いてあるので、まずは基本ルールを覚えてから、変形ルールのほうに進んでください。

ポーカー同様、このゲームは4〜6人で遊ぶのがおすすめですが、3人で遊ぶこともできますし、何なら最大8人で遊ぶこともできます。ゲーム人数が多いほどカオスな展開となり、少人数のゲームではコントロールの利いたゲームになります。

## カード

54枚のカードは3種類それぞれ0〜17の18枚で構成されています。これらのうち、3枚ある「0」は特殊なカードで、「キーカード」と呼びます。残りの51枚のカードには、どのカードにも「ランク(数字のこと。1〜17)」「スート(トランプで言う♡♡♣️に相当。このゲームでは「道具(tools)」「墓石(stones)」「器官(parts)」の3種類)」「虫(点数。0〜6)」「費用(\$0〜\$5)」の4種類の情報が示されています。カードに書かれた数字が、同スートにおけるカードの強弱を決めます(大きい数字のほうが強いカードです)。スートの強弱は、毎ゲーム開始時に競りを行い、この競りに勝ったプレイヤーが自由に決めます。決めた強弱順は、3枚の

「キーカード」を並べることで表示します。虫はそのカードを取ると何点になるかを示したもので、費用はそのカードを取れる隣に何ドル払わなければならぬかを示しています。いずれも「取った時」のものであり、「手札から出した時」ではないことに注意してください。

**二倍カード**:2のカードと12のカードは「二倍カード(ダブル)」と言います。2のカードには費用欄に「D」と書いてあります。これは、このトリックを取ったプレイヤーが払うべき費用の総額が2倍になるという意味です。12のカードには虫の欄に「x2」と書いてあります。これは、ラウンド終了時に虫を数える際、取った虫の総数が2倍になるという意味です。

## 開始

3枚のキーカード(各スートの「0」)をテーブル中央に置きます。これはスートの強弱順を表すためのもので、この3枚を一列に並べることで、今回のラウンドにおけるスートの順序が示されます。

カードを配る役「ディーラー」を一人選びます。ディーラーはキーカードを除いた51枚のカードを全て伏せてよく切り、伏せたまま6枚ずつ各プレイヤーに配ります。プレイヤーは配られたカードを持って手札とし、自分以外のプレイヤーには中身が見えないようにします。余ったカードは伏せたまま脇に置いておきます。ラウンドごとにディーラーは左隣に移ります。

## 競り

カードを出し始める前に、誰が今回のラウンドにおけるスートの強弱順を決める権利を持つか、プレイヤー同士で競りを行います。

ディーラーの左隣のプレイヤーから順番に、プレイヤーは競り値を1ドル単位でつけるか、あるいはパスを行います。値つけを行う権利が回ってくるのはどのプレイヤーも1回だけで、一周して最後にディーラーが値つけを行うかパスするかしたら、競りが終わります。値つけを行うプレイヤーは、既に前のプレイヤーが競り値をつけている場合は、その誰よりも高い値をつけなければいけません。ディーラーを除く全員がパスを選んだ場合、ディーラーは必ず5ドルを出し、この権利を競り落とさなければいけません。

最高値をつけたプレイヤーが、強弱順を決める権利を獲得します。自分がつけた競り値のぶんをポットに入れた後、キーカードを自分の好きなように、ずらしながら3枚重ねる形で図のように並べます。一番上に並べたスートが最強、一番下になったスートが最弱です。強いスートのカード、そのスートの中で一番小さい数字のカードであっても、それより弱いスート内でも最も大きい数字のカードより強い扱いになります。キーカードを並べ終わったら、このプレイヤーが最初の「リーダー」となり、トリックを始めます。

**図:キーカードの並べ方(この場合「道具」が最強)→**

## トリックの流れ

どのトリックでも、リーダーが最初の1枚を手札から好きなように選び、これをテーブル上、自分の手元近くに出して公開します。以降時計回りに、全員が1枚ずつ手からカードを出していきます。

**マストフォロー**:カードを出す際、リーダーが出したのと同じスートのカードが手札にある場合、このスートのカードを出さなければいけません。例えば、最初にリーダーが墓石を出したのであれば、手札に墓石のカードがあるプレイヤーは、必ずその中から出すカードを選ばなければいけないのです。リーダーが出したのと同じスートのカードが手札に無いならば、何を出しても構いません。

**降り**:【虫を1匹でも取っているプレイヤーに限り、自分がカードを出す番になったとき、カードを出す代わりに「降りる」ことを選択できます。降りを選択した場合はその旨を宣言した後、取って手元に置いていたカードを全てひっくりかえして伏せ、さらに手札に持っていたカードも全てテーブルに伏せます。これでこのラウンドから降りたことになり、このラウンドで勝者となる権利を失う代わりに、これ以上お金を払う必要がなくなります。

**注意**:降りることを宣言できるのは、カードを出す番が自分に回ってきたときだけです。トリックを獲得し、獲得したカードぶんの費用を支払う際には降りる宣言してはいけません。費用を支払ってから次のトリックに移り、リーダーとしてカードを出す段になってはじめて、降りる宣言できるようになります。

## トリックの獲得

全員がカードを1枚ずつ出したら、トリックは終了です。最も強いカードを出したプレイヤーが、このトリックで出されたカードを全て獲得します。

カードを獲得することになったプレイヤーは、このトリックで出された全てのカードに書かれた「費用」の値を合計し、その分だけ所持金から出してポットに入れます。費用に「D」と書かれたカードがあった場合、この費用は2倍になります(2枚あれば4倍、3枚なら8倍)。費用を支払ったら、取ったカードを全て手元に並べて公開します。合計で何匹の虫を取ったか、どんな数字のカードが出されたか、全員に分かるような形で並べないといけません。当然ながら、カードの獲得と費用の支払いは拒否できません。

トリックを獲得したプレイヤーが、次のトリックのリーダーとなります。次のトリックの開始時にリーダーが降りるを宣言した場合、リーダー役は左隣のプレイヤーに移ります。

## ラウンドの終了

第6トリックまで終了したら、降りていたプレイヤーを除くプレイヤーの間で、各自が取った点数を比較します。虫の書かれたカードを1枚以上取ったプレイヤーの中で、取ったカードに書かれた虫の総数の最も少ないプレイヤーが、ラウンドの勝者となります。虫の欄に「x2」と書かれたカードを1枚取っている場合は、このラウンド中で自分が取った虫の総数を2倍に数えます。倍になるのはラウンド中に取った虫の総数であり、そのトリックで取った虫の数だけではないことに注意してください。なお、x2を2枚取ったなら4倍、3枚取ったなら8倍になります。

ラウンドの勝者がポットに溜まったお金を総取りします。複数のプレイヤーが同点首位の場合はポットのお金を等分し、端数はポットに残したまま次のゲームに持ち越します。

**(訳注**:途中で一人を除く全員が降りた場合、上述のルールに従えば基本的には残った一人がラウンドの勝者になりますが、可能性としては残った一人が虫を1匹も取れず勝者なしということになる場合もあります。一人を除く全員が降りた場合、最後に残った一人は虫を1匹も取れなかった場合でもラウンドの勝者となる、とすると良いでしょう)

これでラウンド終了です。左隣にディーラーが移ります。何ラウンドでも、やりただけに行きます。

ゲーム終了時に、ゲーム開始時よりもどれだけお金を増やしたかで(あるいは減らしたか)と勝敗が決まります。当然、お金をより増やしたほうが優位となります。人生と一緒ですね。

## 変形ルール

基本ルールに慣れたら、変形ルールも試してみたくなるでしょう。お気に入りの変形ルールで固定しても構いませんし、あるいはラウンドごとにディーラーが好きな変形ルールを採用できることにも構いません。以下で紹介する変形ルールのほとんどは、組み合わせによってより複雑な変形ルールにできます。そしてもちろん、自分自身で自家ルールを作ってみることをためらう理由はありません。

**オークション**:最大7人。全員に6枚ずつ配った後、テーブル中央に伏せて7枚のカードを配る。そしてこの7枚のカードのうち1枚をめくる。このめくったカードを巡って競りを行う。競りはドルのせり上げ形式で行う。誰かが\$10をつけたら直ちに競りは終了し、無条件でこのプレイヤーが競りの勝者となる。

競り落とすプレイヤーは競り値のぶんのドルをポットに入れ、競りの対象になったカードを取って手札に入れる。代わりに、手札から1枚選び、テーブル中央に出して公開する。このカードが次の競りの対象カードになる。この競りも先ほどと同様に行うが、誰かが競り落とした場合、そのプレイヤーが支払う競り値は、半分がポットに行き、もう半分はそのカードを出したプレイヤーが受け取る。端数はポットに行く(従って競りは奇数の値段で終了する場合が多い)。

誰も値をつけなかったカードは捨て札となり、代わりにテーブル中央に伏せたカードから1枚めくって、これを次の競りの対象とする。テーブル中央にある7枚のカードが尽きたら、このカードをめぐる競りは終了、続いて通常のスート強弱を決める競りフェーズを始める。

**炎熱**:このルールでは、虫を最も多く取ることが目的となる。プレイヤーは全員、ラウンド開始時に\$1ずつポットに供出する。スート順を決める競りは1巡で終了ではなく1人を除く全員がパスするまで何巡でも続ける(いったんパスしたプレイヤーは競りに復帰できない)。ただしこの競りは、ドルではなく虫の数によって行う。最も多くの虫の数を競り値としてつけたプレイヤーがスートの強弱順を決め、第1トリックを始める。以降は第6トリックまで普通にゲームを行う。競りの落札者が、宣言した数かそれ以上の虫を獲得できたら、勝者としてポットの金銭を全て受け取る。ラウンド終了時点で、獲得した虫の数が宣言に満たなかった場合、落札者はいまポットに入っているのと同額をポットに支払い、次のラウンドに持ち越す(あるいは、事前に決めておいた固定額の罰符を支払うとしてもよい)。このルールでは、いったん降りるを宣言したプレイヤーは、誰かがポットのお金を全て取るまで、ゲームに復帰できないものとする。

**安息の空間**:最大6人。各プレイヤーに8枚ずつ配る。ただし、トリックは第6トリックまでであり、従って出すカードは1人あたり最大6枚である点は変わらない。

**トリックの購入**:このルールでは、虫を1匹も取っていないプレイヤーでも、以下のルールにより降りを選択できる。これを行いたいプレイヤーは、自分の番になるまで待ち、その時点でこのトリックに出された全てのカードに書かれた費用の合計をポットに入れて、降りる宣言する。

**死のカード**:カードを配る前に、ディーラーは1枚以上の枚数の、特定のカードを死のカードとして指定する。死のカードが出されたトリックは誰のものにもならず、そのトリックで出された全てのカードは捨て札になる。この場合、次のトリックは、本来であればトリックのカードを獲得していたはずのプレイヤーがリーダーとなる。

死のカードにはスートが無いので、リーダーが出したスートに対応するカードが無いときにしか出せない(あるいは、死のカードは全スートを併せ持つものとし、リーダーがどのようなスートを出した場合でも出せるとしてもよい)。いずれにせよ、リーダーは死のカードを出せない。最終トリックのリーダーが手札として最後に手元に残した1カードが死のカードだった場合、このリーダーは虫を取ってというまいと、自動的に降りるを宣言する形になる(このルールのため、このリーダーは無料で降りるということになる)。

**ドロ**:カードを配った後、ポーカーと同様に、チェック・ベット・コール・レイズ・フォールド式の競りを行う。その後、プレイヤーはそれぞれ手札から不要なカードを中央に伏せて捨ててこれを4枚まで減らす。中央に伏せて捨てられたカードを全てよく切り、改めてこれを全員に均等に追加手札として配り直す。以上を行った後、スートの強弱順を決める競りのところからゲームを再開する。(ポーカー形式の競りについてはルールが少々複雑なので、トランプの解説書等をご覧ください)

**フラットライン**:キーカードは使わない。誰が最初のトリックのリーダーになるかだけを巡って競りを行う。誰も競り値をつけなかった場合、ディーラーが強制的に\$2で競り落とす。マストフォローのルールは変わらないが、どのスートの強さも同じという扱いになる。カードの強さの比較は数字だけに基いて行う。同じ数字のカードが複数出ている場合、後に出されたほうが強いものとみなす。

このルールにおいては、ゼロのカードを通常のカードに混ぜて使用してもよい。この場合、ゼロをリーダーが出した時は、そのトリックに限ってはリードされたスートを最も強いスートとして扱う。
(「フラットライン」は、脳波が平坦な一直線になった状態の人、つまり死者を意味する単語ですが、ここではこのゲームのテーマでもある死者と、どのスートの強さも同じ=フラットであることを掛けています)

**スタッド**:最大7人。手札は7枚ずつ配るが、うち3枚は伏せて配り、残りの4枚は全員に中身を公開する形で配る。カードを配り終わったら、以降は通常のゲームを行う。手番のプレイヤーは、伏せた手札からカードを出しても、公開された手札からカードを出してもよい。手札は7枚配るもののラウンドは第6トリックまでしか行わないので、1枚は使わずに残ることになる。

**ワイルドカード**:カードを配る前に、ディーラーは1枚ないしそれ以上の枚数の、特定のカードをワイルドカードとして指定する。ワイルドカードは、どのスートのどの数字のカードとして出すこともできる。ただし、トリックが終わって誰かに獲得される際には、元の数字とスートのカードに戻る。言い換えると、スートや数字に関しては出すときに自由に設定できるが、支払いや虫の数に関しては、元々書かれている値が採用される。

Renfield is ©1999, 2013 Cheapass Games. Designed by James Ernest and E. Jordan Bojar, with help from Paul Peterson and Toivo Rovainen. Illustrated by Michael O’Connor. Thanks also to a sly cadre of villainous Guinea Pigs. Published by Cheapass Games, Seattle WA: www.cheapass.com.

	販売	
	企画・製造	
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		

合同会社ニューゲームズオーダー
東京都立川市柴崎町 3-10-6
イチカワビル2F
www.newgames.com

名刺・ショップカード・封筒・広告・印刷・チラシ・ポスター
パソコン・スタンプ・ゴム印・フレード・ノベルティグッズ
Tシャツ・ウェアプリント・3D出力・製本デザイン・その他

**CHEAPASS** WE MAKE THE RULES. **Games**