

1. 概要

「夜連」は、1人1枚ずつ順番に札を出して、勝敗を決めていき、何回かの勝負で得点を重ねていくゲームです。最も強い札を出した人が、得点を受け取ります。勝負が進むほど、得点は高くなっていきます。

その勝負で最初に札を出した人と同じ色の札を、ほかの誰も出せなかった（最初の人に誰も付いて来てくれなかった）場合、最初に札を出した人は「神隠し」に遭って脱落してしまい、減点されます。

「何色の札がどれぐらい残っているか」を意識する必要があります。しかし、最初から誰にも配られない札・勝負開始前に各自が選んで捨てる札があるため、最初に札を出す人には大きな危険が伴います。もし自分が出す札を誰も持っていないと思えば、以降の勝負から降りることもできます。

何回かの宵（ラウンド）を終えたとき、得点が最も多い人が勝者となります。

※「トリックテイキングゲーム」をご存じの方でしたら、以下の点を読んでいただければ理解が早くなります。

- マストフォローです。
- ラウンドによって、切り札があったりなかったりします。
- 同スート・同ランクのカードは後出し勝ちです。
- リードプレイヤーは、誰もフォローしてくれなかったら脱落します。
- リードプレイヤーは、カードをリードする前にラウンドから降りることができます。
- 脱落したり降りたりしたプレイヤーの手札はウラ向きで捨てられます。

2. 内容物

- 「夜歩札」40枚 4色（赤・緑・青・紫）各10枚

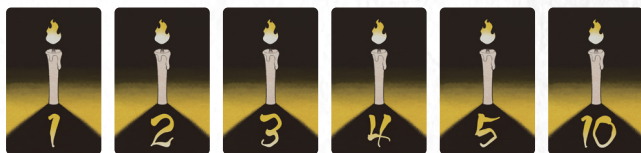


オモテ
各色の数字内訳 1～5が各2枚ずつ



ウラ

- 「得点札」6枚



- 「褒賞札」4枚



- 「始札」1枚



- 「切り札表示札」2枚



オモテ



ウラ



オモテ



ウラ

※得点記録用の紙と筆記用具は、別途ご用意ください。

3. ゲームの目的

人数によって決まった「宵（ラウンド）」を行い、合計得点が最も多い人が勝者となります。

4人プレイでは4宵、3人プレイでは6宵です。

4. ゲームの準備

※ここからの説明は、4人で遊ぶ際のルールです。3人で遊ぶ際の変更点は、説明書の6ページ目「11.3人プレイでの変更点」を参照してください。

- 任意の方法で1宵目に最初に札を出す人（「始め人」）を決めます。その人は、「始札」を受け取り、自分の前に置きます。
- 得点記録用の紙に、全員の名前を書きます。

5. 宵の準備

以下の①～④の手順で、宵の準備を行います。

1 「得点札」・「褒賞札」の準備

- 「得点札」6枚を、数字の小さいものがより上になるように、図のように重ね、全員から取りやすい場所に置きます。これを得点札の山といいます。
- 「褒賞札」4枚を種類ごとに分け、全員から取りやすい場所に並べます。



2 「夜歩札」を配る

- 夜歩札40枚をすべて集めてよく切り、「始め人」から順に、全員にウラ向きに8枚ずつ配ります。
- 配られた札は、ほかの人に見えないように「手札」として手に持ちます。他の人にはオモテ（数字が書かれている）面は見せないように気をつけましょう。
- 手札は、自由に並び替えることができます。
- 残った8枚は、誰にも見せずにウラ向きのまま一山にして、わきによけておきます。これらを「予備札」と呼びます。
- 予備札は、その宵が終わるまでウラ向きのまま「予備札山札」としておきます。

3 切り札の決定

- その宵で特別に強くなる色を「切り札」と呼びます。切り札は、以下のように決めます。

1 宵目

切り札はありません。

2 宵目以降

A. 累積の得点が単独最下位の人がいる場合

最下位の人は、自分の手札を見ただうで、赤・緑・青・紫の中から好きな色を1つ選んで宣言します。

宣言された色が、その宵の切り札になります。

このとき、必ず切り札の色を宣言しなければならず「切り札は無い」という宣言をすることはできません。

B. 累積の得点が最下位の人が複数いる場合

その宵の切り札はありません。かわりに、最下位の人たちは全員、手札を2枚まで交換することができます。

交換したい札をウラ向きで「予備札山札」のわきに捨て、同じ枚数の札を予備札山札から引いて手札に加えます。

この交換は順番は関係なく、交換したい札を選び終わった人から好きなタイミングで行ってください。

交換で捨てた札、引いた札は公開しません。

C. 全員が同点の場合

その宵の切り札はありません。

B. のような手札の交換は行いません。

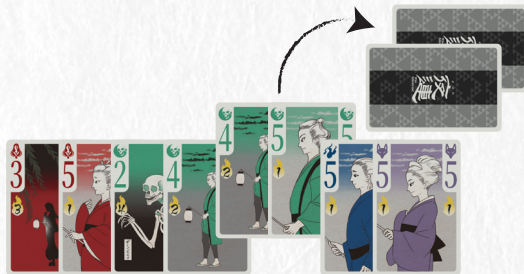
- 切り札がある場合は、宣言された切り札を「切り札表示札」を使って表します。切り札で宣言された色に該当する面を上にして、使わない1枚はその下に隠し、全員が見やすい中央に置きます。
- 切り札がない場合は、「切り札表示札」はわきによけておきます。

4 伏せ札の選択

- 全員、手札から2枚を選び、ウラ向きにして自分の前に置きます。これを「伏せ札」といいます。伏せた札は、その宵では使いません。

伏せ札の選択は、順番は関係なく、選び終わった人から好きなタイミングで伏せてください。一度伏せたら、変更はできません。宵が終わるまで、誰も見ることはできません。

- 伏せ札の選択により、全員の手札は6枚ずつになります。



6. 宵の進め方

全員が1枚ずつ札を出し、勝者を決める1回の流れを「勝負」と呼びます。1回の宵では、最大6回の勝負を行います。

1 勝負

勝負の流れ

- ①「始め人」が、最初の勝負の「打ち出し人」となり、手札から1枚を選び、オモテ向きにして自分の前に出します。この最初の1枚を出すことを「打ち出し」と呼び、出された札の色を「定め色」と呼びます。
- ②以降の人は、時計回り順に、手札から1枚をオモテ向きにして自分の前に出します。このとき、「定め色」の札が手札にあるなら、必ずその色の札を出さなければなりません。「定め色」の札が手札にないなら、好きな色の札を出すことができます。
- ③全員が札を1枚ずつ出し終わったら、以下の順で勝者を決めます。

A. 切り札が出ていた場合

切り札の中で、最も数字が大きい札を出した人が勝ちです。

B. 切り札が出ていない場合

「定め色」の札の中で、最も数字が大きい札を出した人が勝ちです。

この数字で
大きさを判断します

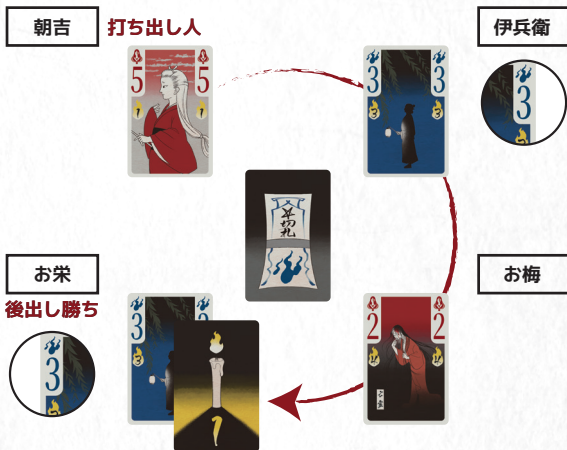
この数字は勝敗を決めるのに
関係ありません



同じ色で同じ数字の札が複数出ている場合は、後に出された札がより数字が大きいとみなします。

- ④勝負に勝った人は、得点札の山の一番上の札を1枚受け取り、自分の前に数字が見えるようオモテ向きで置きます。第1勝負の勝者は「1」、第2勝負の勝者は「2」、以降「3」「4」「5」、第6勝負の勝者は「10」の「得点札」を受け取ります。
- ⑤出した夜歩札は、それぞれ自分の前にウラ向きで重ねておきます。
- ⑥勝負に勝った人が、次の勝負の「打ち出し人」になります。

例)



- ・切り札は青です。
- ・今は第1勝負が始まるところです。
- ・札を出す順番は朝吉→伊兵衛→お梅→お栄の順で、朝吉が「打ち出し人」です。
- ・朝吉が赤5を打ち出しました。この勝負の「定め色」は赤になりました。ほかの人は、赤を持っていれば赤を出さなければなりません。
- ・伊兵衛は赤を持っていなかったため、青3を出しました。
- ・お梅は赤2を出しました。
- ・お栄も赤を持っていなかったため、青3を出しました。
- ・切り札の青が出ているため、青の中で最も数字が大きい札を出した人がこの勝負の勝者ですが、伊兵衛もお栄も青3を出しています。同じ色で同じ数字の札が複数出ている場合は後に出された札をより数字が大きいとみなすので、この勝負の勝者はお栄です。第1勝負なので、「1」の得点札を受け取ります。
- ・お栄が次の第2勝負の「打ち出し人」になります。

2 神隠し

- 「打ち出し人」が出した「定め色」の札を、ほかの人が誰も出さなかった場合、「打ち出し人」は「神隠し」に遭い、その宵から脱落します。

言い換えると、誰か一人でも「打ち出し人」と同じ色の札を出していれば、「打ち出し人」は神隠しに遭わずに済みます。

- 「神隠し」が発生した勝負では、以下の処理を行います。

○ その勝負では、

A. 切り札が出ていないなら

誰も勝者になりません。そのため、誰も「得点札」を受け取りません。

その勝負に対応する「得点札」は取り除き、わきによけておきます。

次の勝負は、残っている人のうち、脱落した人から見て時計回り順で最も近い人が「打ち出し人」になります。

B. 切り札が出されているなら

通常の勝負と同様に処理します。つまり、切り札の中で、最も数字が大きい札を出していた人が勝ちです。

同じ数字が複数出していた場合は、後に出された札がより数字が大きいと見なすことも同様です。

勝負に勝った人が得点札を受け取ることも同様です。

勝負に勝った人が、次の勝負の「打ち出し人」になることも同様です。

ただし、打ち出し人が切り札を出し、他全員が切り札を出さなかった場合、誰も勝者とならず、「A. 切り札が出ていないなら」と同様に処理します。

- 脱落した人は、それまでに受け取っていた得点になる札（「得点札」、「妖かし点」の札 ※「妖かし点」は下記参照）を、すべてウラ向きにします。

- 脱落した人は、残っている手札があれば、それらをすべてウラ向きにして自分の前に置き、その宵から抜けます。以降、その人の番は回ってきません。

- 脱落した人以外は「妖かし点」を獲得します。

妖かし点

「神隠し」が発生した勝負で、脱落した人以外の、その勝負に参加していた人は全員、自分が出していた夜歩札の数字に応じて得点を獲得します。この得点を「妖かし点」と呼びます。妖かし点は、出していた夜歩札を自分の手元にオモテ向きで置くことで表します。

※ 札の色は関係ありません。数字だけを見ます。

※ 1つの宵で、複数回の「妖かし点」を獲得することもあり得ます。

神隠し発生時に 出していた夜歩札	1	2	3	4	5
獲得する妖かし点	5	4	3	2	1

例)

朝吉



妖かし点

打ち出し人 伊兵衛



お栄



妖かし点

勝ち



妖かし点





- ・ 切り札は赤です。
- ・ 今は第5勝負が始まる場所です。
- ・ 伊兵衛が紫5を打ち出しました。
- ・ お梅・お栄・朝吉は紫の札を持っていなかったため、それぞれ赤1、青3、緑4を出しました。
- ・ 紫の札を誰も出さなかったため、伊兵衛は脱落します。
- ・ お梅が切り札である赤1を出しています。切り札はこれしか出ていないので、この勝負の勝者はお梅です。第5勝負なので、「5」の得点札を受け取ります。
- ・ さらに、お梅は5点、お栄は3点、朝吉は2点の「妖かし点」を獲得します。それぞれ、この勝負で自分が出していた札をオモテ向きで各自の手元に置きます。

3 降り

自分が「打ち出し人」になったとき、札を打ち出すかわりに「降りる」と宣言することができます。ただし、「始め人」は第1勝負の際に降りることはできません。

降りた人は、以下の処理を行います。

- 残っている手札をウラ向きにして自分の前に置き、その宵から抜けます。以降、その人の番は回ってきません。
- それまでに受け取った「得点札」、「妖かし点」は、失われません。そのまま自分のものになりますので、自分の手元にオモテ向きで置いたままにしておきます。
- 後述の「褒賞点」は獲得できません。
- 誰かが降りたら、その勝負は、降りた人から見て残っている人のうち、時計回り順で最も近い人が新しい「打ち出し人」になります。新しい「打ち出し人」も「降りる」と宣言することができます。その場合はさらに、時計回り順で最も近い人に「打ち出し人」が回ります。このように、「降りる」宣言が続いた場合、1回の勝負で「打ち出し」がされる前に、宵に残っている人が1人だけになることがあります。

降りると宣言できるのは、自分が「打ち出し人」のときだけです。「打ち出し人」以外のときは降りることはできません。

神隠し・降りなどによって、宵に残っている人が少なくなっても、2人以上残っているなら、通常通り勝負を続けます。宵から抜けた人が持っていた手札は以降の勝負に登場しなくなります。人が少なくなってきたら、「神隠し」に注意して、慎重に判断しましょう。

7. 宵の終了

以下のいずれかの条件を満たしたとき、その宵は終了し、「8. 宵の得点の計算」を行います。

A. 残っている人全員が、手札をすべて出し終えたとき

4人プレイなら、第6勝負が終わったときです。

B. 残っている人が1人になったとき

神隠し・降りなどによって、宵に残っている人が、第6勝負が終わる前に1人だけになることがあります。その場合、手札が残っていても、直ちに宵が終了します。

8. 宵の得点の計算

各人は、この宵での得点を確認します。これまでの宵で獲得していた得点に、この宵で獲得した得点を加算して累積の得点を出します。ゲーム開始時の得点は、全員0点です。

1 神隠しに遭った人（脱落した人）

この宵で獲得した「得点札」、「妖かし点」が何枚あっても、それらをすべて失い、得点は獲得できません。さらに、累積の得点から3点を減点します。

ただし、累積の得点は0点未満にはなりません。

たとえば、1宵目で神隠しに遭っても、全員0点から始まるので、累積の得点は0点のままです。

2 降りた人

この宵で獲得した「得点札」、「妖かし点」の合計を獲得します。

3 最後まで残った人

この宵で獲得した「得点札」、「妖かし点」の合計を獲得します。さらに、以下の条件を満たしていれば、以下の「褒賞点」を獲得します。脱落した人、降りた人は、以下のどちらの褒賞点も獲得できません。

0勝生存褒賞

この宵の終了時に、「得点札」を1枚も持っていない(=この宵で一度も勝負で勝てなかった)場合、「0勝生存」の「褒賞札」を1枚受け取り自分の手元に数字が見えるようオモテ向きで置きます。
この褒賞札を受け取った人は、5点を獲得します。

勇敢褒賞

手札の最後の1枚で打ち出しを行い、その勝負で神隠しに遭わなかった場合、勝負の勝敗に関わらず、「勇敢」の「褒賞札」を1枚受け取り自分の手元に数字が見えるようオモテ向きで置きます。
この褒賞札を受け取った人は、5点を獲得します。
※最後の1枚を打ち出して、その勝負に勝ったなら、勇敢褒賞はもちろん、「10」の「得点札」も受け取ります。

宵の得点のまとめ

神隠しに遭った人	3点減点 (累積の得点は0点未満にならない)
降りた人	「得点札」+「妖かし点」の合計
最後まで残った人	「得点札」+「妖かし点」 + 0勝生存褒賞 + 勇敢褒賞の合計

得点記録用紙の記入例

	朝吉	伊兵衛	お梅	お栄
1 宵	3	※8/0	10	8
2 宵	7/10	5/5	-3/7	6/14
3 宵	5/15	-3/2	5/12	5/19
4 宵	2/17	20/22	7/19	1/20

※累積の得点は0点未満にならない

この宵で獲得した得点をわかりやすくするため、得点に関わる札をすべて自分の手元に並べてから計算するとよいでしょう。

9. 次の宵への準備

- 得点の記入が終わったら、次の宵の準備を行います。もし、今終わったのが4宵目なら、次の宵の準備は行わず、「10. ゲームの終了・勝敗の決定」に進みます。
- 得点札・褒賞札をすべて集めます。
 - 「始札」を、左隣の人に移します。渡された人が次の宵の「始め人」になります。
 - 「5. 宵の準備」に進み、次の宵を始めます。

10. ゲームの終了・勝敗の決定

4宵目が終了したら、ゲーム終了です。
累積の得点が最も多い人が勝者となります。
得点と同じ人が複数いる場合は、最後の宵で獲得した「得点札」の枚数が多い方がより上位になります。それも同じ場合は、同点の人は全員が同順位となります。

11. 3人プレイでの変更点

以下では、3人プレイ時に変更される点のみ記載します。記載がないルールは4人プレイ時と同じです。

項目		4 人プレイ時	3 人プレイ時
ゲームの目的		4 宵を行う	6 宵を行う
ゲーム の 準備	夜歩札	4 色 40 枚を全部使用	1 色 10 枚を使わない 残る 3 色 30 枚を使用
	得点札	1,2,3,4,5,10 の 6 枚を使用	1,2,3,5,10 の 5 枚を使用 (「4」を使わない)
	褒賞札	「勇敢」1 枚「0 勝生存」3 枚	「勇敢」1 枚「0 勝生存」2 枚
	使わないカードは予め箱に戻します		
宵の 準備	夜歩札を配る	各人に 8 枚ずつ配る 残った 8 枚が予備札	各人に 7 枚ずつ配る 残った 9 枚が予備札

項目		4 人プレイ時	3 人プレイ時
宵の 準備	切り札の決定	4 色から選ぶ	このゲームで使わない色は切り札に選べない
	伏せ札の選択	各人 2 枚ずつ伏せる 手札は各 6 枚ずつ	各人 2 枚ずつ伏せる 手札は各 5 枚ずつ
宵の進め方		1 回の宵では 最大 6 回の勝負	1 回の宵では 最大 5 回の勝負

勝負の 勝者が 受け取る 得点札	4 人プレイ時						3 人プレイ時					
	勝負	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5
	得点	1	2	3	4	5	10	1	2	3	5	10