

# ナポレオン



5人のプレイヤーがナポレオン軍と連合軍に分かれて絵札を取り合い、その獲得した絵札の枚数により勝敗を決する、シンプルだけど、とても知的で奥の深いトランプゲーム

**ゲームの目的**：絵札（A・K・Q・J・10）を出来るだけ沢山集める事を目指す。（合計20枚）

## 【ゲームの流れ】

- ① **ディーラー**：ジョーカーを含めた53枚のカードを用意。ディーラーは、5人にそれぞれ10枚ずつ、伏せて配る。残った3枚（ウィドー）は場に伏せておく。
- ② **ビット**：配られたカードを確認し、ディーラーの左隣の人から切札となるカードの種類と、絵札（A・K・Q・J・10）の目標獲得枚数（最低10枚から）を宣言する。ビットせずパスしても良い（ソフトパス）。誰かにビットされた場合、より多い枚数のビットを宣言しなくてはならない。最終的に最大数ビットしたプレイヤーが、ナポレオンとなる。スートの強さは強い順に、スペード、ハート、ダイヤモンド、クラブ。
- ③ **副官指名**：ナポレオンはカードを1枚指名することで、副官を指名する。（自分が副官である事を公表してはならない）
- ④ **手札交換**：ナポレオンはカード分配時に残った3枚のカード（ウィドー）を確認し、必要であれば自分の手持ちのカードと交換する。3枚の捨て札は公開する。
- ⑤ **プレイ**：ゲームの開始において、初めにナポレオンがカードを1枚場に出す。そして他の4人は時計回りに順にカードを出していき、全員が1枚ずつ出したところで、場に出された5枚（トリック）の中で1番強いカードを出していた人がその回の勝ちとなり、場に絵札が出ていたらその人のものとなる。次はその人からカードを出し、初回と同じようにゲーム（計10回）を進める。
- ⑥ **カードの強さ**：カードの強さは、以下の通りである。

## 【カードの強さの順位】

1. オールマイティ（スペードのA）
  2. 正ジャック（切札のJ）
  3. 裏ジャック（切札と同色のJ）
  4. 1枚目（リード）で使用されたジョーカー
  5. セイムツォーが成立した時の切り札の2
  6. 切札（A・K・Q・10・9～2の順）
  7. 切り札以外のセイムツォーが成立した時の2
  8. 最初に出されたカードと同じ種類のカード（A・K・Q・J・10・9～2の順）
  9. 2枚目以降（フォロー）で出された時のジョーカー
- ※ 切札は、目標獲得枚数を一番多く設定した人（ナポレオン）が決める。

## 【カードを出すときのルール】

- ・ トリックテイキングのマストフォローに従う。
- ・ 2人目以降は、1人目が出したカードと同じ種類のカードを出さなければならない。
- ・ 1人目が出したのと同じ種類のカードがない場合は、好きな種類のカードを出せる。

# ナポレオン

## ⑦特殊カード

- ・ジョーカー：1枚目(リード)に出したとき、切札を強制的に出させることができ、裏ジャックに次ぐ強さとなる。また、2枚目以降(フォロー)に出す場合は、どの種類のカードの代わりとしても出せるが、その場合は一番弱くなる。
- ・2：**セイムツ一** 2が場に出ているとき(1枚目に出してなくてもよい)、場に出ているカードがすべてこのカードと同じ種類ならば、強いカードとなる。ただし、リードのジョーカーやオールマイティ、正ジャック、裏ジャックに負ける。また、1巡目は適用出来ない。
- ・スペード8：**ジョーカー請求** 1枚目(リード)に出したとき、ジョーカーを強制的に出させることができる。強さは通常のカードの強さの順位に従う。
- ・ハートQ：**よろめき** スペードのA(オールマイティ)が出ているとき、一番強いカードとなる。それ以外のときは通常のカードの強さの順位に従う。

## ⑧得点計算

ナポレオン軍(ナポレオンと副官)が最初に宣言した枚数以上の絵札を獲得できていればナポレオン軍の勝ち、獲得できていなければ連合軍(ナポレオンと副官以外の3人)の勝ちとなる。

### ☆ナポレオン軍が勝ったとき

ナポレオン +2点  
副官 +1点  
連合軍 -1点

### ☆副官がいないうとき

ナポレオン +4点  
連合軍 -1点

### ★ナポレオン軍が負けたとき

ナポレオン -2点  
副官 -1点  
連合軍 +1点

### ★副官がいないうとき

ナポレオン -4点  
連合軍 +1点

ただし、「ナポレオン軍が20枚取ると負け」ルールを設定しているときは、ナポレオン軍が20枚取ると、点数は2倍になる。(ナポレオンが20枚勝ち/負けの場合、両方に適用する)

5回程度ゲームを行い最も点数の高い人の勝ち。