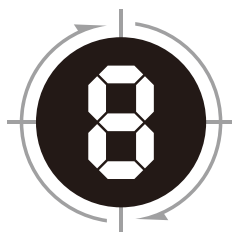


T PLUS T
PROJECT

信頼関係



ルールブック

はじめに

「TRUST PROJECT／信頼関係」は、1人が12枚のカードを持ってプレイします。お互いのカードを交換しないため、オンラインでも対戦が可能です。専用カードはプレイしやすくなっていますが、トランプである程度の代替ができます。

このルールブックでは、専用カードと計算表.xlsxを使って行う「公式戦」を最初に解説します。続いて、もっと気軽な遊び方や2人しかいない時のプレイ方法。リアルに集まってトランプを使う場合の変則ルールをお伝えします。

目次

1	公式ルール：2人X3組による団体戦	3
2	一人ずつの独立プレイ：3～6人	4
3	リアルで2人プレイをする方法	10
4	リアルでトランプを使う場合の変則ルール	12

付記：シンメトリーに関する解説

1 公式ルール：2人X3組による団体戦

概要 : 公式戦は2人1組で1チームとなり、3チームでプレイします。
プレイに際しては、計算表の「公式戦」シートをお使いください。
リアルでもオンラインでもやることは同じですが、オンラインの場合、チームメイト同士はプライベートチャットやLINEなどで相談しても構いません。
※ チームメイト同士が同じ場所にいる時は、もちろん直接相談できます。

使用するカード : 一人が使用するカードは以下の12枚です。
専用カードは、この構成で6色分がセットになっています。



専用カードをプリントアウトできない場合は、トランプで代替できます。
その場合は、絵札を「0」扱いにします。また、「1」「2」「3」は2枚ずつ必要なので、別の種類を混ぜることになります。



勝敗

: 同じカードで3種類4回のプレイをして、合計点の高いチームが優勝です。
3種類のゲームは基本的には同じルールですが、参加の仕方や力点が少し異なります。
カードの左上に書いてある数字が点数です。自分のカードは倍の点数になるので、右下にはその数字が書いてあります。リアルでプレイする場合には、さかさまにして並べると、合計点がわかりやすい仕組みです。



なお、オンラインでプレイする場合には、計算表を使う（Zoomの場合は画面共有で映しながらプレイする）ので、物理的な反転は必要ありません。

基本ルール

始め方

: 12枚のカードから、手札として6枚のカードを選びます。残りの6枚は後半に使うので、裏向きのまま脇によけておいてください。オンラインでプレイする場合は選んだ6枚をプライベートチャットで審判に伝えます。

進め方

: 全員が、手札の中から好きなカードを1枚ひいて、裏向きで場に出します。オンラインの場合は、カメラに対して裏を向けてください。
一斉にカードをめくって、判定します。判定ルールは以下の通りです。

- 出した得点の一番高い人がすべての点数を獲得します。
- 自分の出したカードが取れた場合、得点は倍になります。
- 得点の高い人が複数いる場合は、次に高い点数の人が勝ちになります。
- ただし、0点のカードを出した人はカードを取れません。
- カードを取れる人がいなければ、全ての点数が次回に持ち越されます。
- 次の回で勝った人が、全ての点数を獲得します。

なお、一度使ったカードはその後使えません。

以下、計算表のサンプルシートを例に取りながら、計算表の使い方もあわせて解説します。このゲームはAさん、Cさん、Eさんの3人で行われています。

メンバーの名前		Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん	Fさん
ゲーム1：個人戦 - 1		得点者：得点欄に w を入力					
1回目	出したカード	6		5		0	
	得点	w : 17					

1回目はAさんが「6」を出し、一番高い点数なので得点を獲得しました。計算表の「出したカード」欄に全員の得点を入れ、Aさんの「得点」欄に「W」を入れてください。

勝った人の点数が倍になり、全ての得点が合算されます。

2回目はEさんが「4」で勝ちました。

3回目はAさんとCさんが「4」を出したので、お互いにはじきあって、「2」を出したEさんの勝ちです。

メンバーの名前		Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん	Fさん
個人戦 1 / 前	2回目	出したカード	2		2		4
		得点					w : 12
		キャリーオーバー					
	3回目	出したカード	4		4		2
		得点					w : 12
		キャリーオーバー					

4回目は全員が「3」を出したので、次の回に持ち越し（キャリーオーバー）になりました。

この時点で前半戦が終了したため、残っている手札2枚も見せて記録します。

メンバーの名前		Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん	Fさん
半戦	4回目	出したカード	3		3		3
		得点					
		キャリーオーバー					
	使わなかったカード	1		0		1	
		0		0		0	
5回目	出したカード	1		6		1	
	得点			w : 14			
	キャリーオーバー			12			

後半戦は脇に置いてあった6枚を使ってプレイします。

5回目はCさんが勝利し、キャリーオーバーの12点（自分の3点が倍になった6点とAさんの3点、Eさんの3点）も獲得しました。

終わり方 : 以上のことを8回目までやって、ゲームは終了です。
 手には、前半戦と同じく2枚のカードが残りますが、これは使いません。
 計算表には、8回目までの合計点が表示されます。

メンバーの名前		Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん	Fさん
8回目	得点	w 10					
	キャリーオーバー						
ゲーム1-1 合計得点		27	0	40	0	39	0

公式戦は、上記の基本ルールを使いながら、以下の3種類の形式で進めます。

ゲーム1 / 個人戦

進め方 : 個人戦は、2人のうち1人ずつがゲームに参加して、3人で行います。
 次のターンでは出ていなかった3人が対戦します。
 つまり、1人ずつがチームのために戦ってくる形です。

ゲーム2 / 全員戦

進め方 : 6人全員でプレイをします。プレイの前に作戦会議を開き、手持ちのカードや出し方を相談できます。手持ちにしたカードの数字を審判に伝えてください。

ゲーム3 / チーム目標戦

進め方 : 2人で相談をしながら、出すカードを決めます。プレイヤー自体は一人です。
 この種目では、獲得点数が「34点~38点」の場合、「信頼得点」として合計点に36点が加算されます。目標得点を「理想」とみなす競技です。なお、獲得点数が33点以下の場合も、39以上の場合も、獲得点数はそのままになります。

チームの名前		冷静なチーム		明るいチーム		落ち着いたチーム	
チーム合計得点		195		191		161	
メンバーの名前		Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん	Fさん
8回目	出したカード	0		3		4	
	得点					w 11	
	キャリーオーバー						
合計得点		37		26		45	
ゲーム3 確定得点		73		26		45	

2 一人ずつの独立プレイ：3～6人

概要 : 公式戦のゲーム2「全員戦」だけを行うゲーム形式です。
計算表の「独立プレイ」シートをお使いください。

使用するカード : 一人が使用するカードは以下の12枚（公式ルールと同じ）です。



勝敗 : 3回のプレイをして、合計点の高い人が優勝となります。
以下、点数に応じて順位がつきます。

進め方 : ルールの詳細は、公式ルールのゲーム2「全員戦」に準じてください。

3 リアルで2人プレイをする方法

概要 : 「TRUST PROJECT」は基本的には3人以上でプレイするゲームです。ただし、「どうしても3人目が見つからない」という時もあるでしょう。その場合の遊び方です。計算表の「独立プレイ」シートをお使いください。

使用するカード : 一人が使用するカードは以下の12枚（公式ルールと同じ）です。










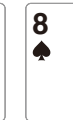








































勝敗 : 3回のプレイをして、合計点の高い人が勝ちです。

進め方 : 1種類のカードセットを山札にして「3人目」とみなします。上から順番に1枚ずつめくって3人目のカードとして扱ってください。7枚目と8枚目はめくらず、そのまま後半戦に入ります。結果的に山札からは8枚のカードをひき、4枚が残ることになります。

4 リアルでトランプを使う場合の変則ルール

概要 : 公式ルールでは、1人につき2種類の札を使うので、トランプでは2人用までしかカードセットをつくれません。
一方、これまで見ていただいたように、「TRUST PROJECT」は3人以上でプレイをして、同じカードのはじきあいポイントになるゲームです。
そのため、リアルにトランプで遊ぶ場合には、カード構成を一部変更します。

使用するカード : 「1」「2」「3」も1枚ずつにして、その代わりに「7」「8」「9」を入れた12枚にします。これで4人まで一緒にプレイできます。
つまり、各マークの「10」だけを使わない形です。
厳密には、はじきあう可能性がかなり減るので、「同じゲーム」とは言い難い感じもあります。トランプが手元にあり、みんなで手軽に楽しむための遊びとお考えください。

1人用												
2人用												
3人用												
4人用												

以上

付記：シンメトリーに関する解説

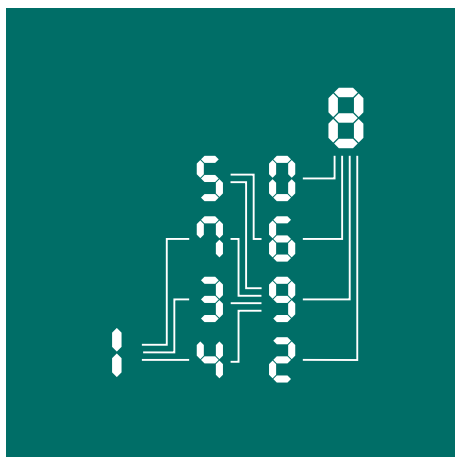
『TRUST PROJRCT』は対称性に重きを置き、そのロゴも左右対称になるようデザインされています。



また、点数の表記にはデジタル数字を使っていますが、そこにも強い対称性が見られます。以下、専用カードの絵柄に関する解説です。

1 デジタル数字の入れ子構造

- 1は形態的に7、3、4に含まれます。
- 5は何も含まず、6と9に含まれます。
- 7も9に含まれます。
- 3も9に含まれます。
- 4も9に含まれます。
- 0は何も含まず、8に含まれます。
- 2も何も含まず、8に含まれます。
- 6は5を含み、8に含まれます。
- 9は1、5、7、3、4を含み、8に含まれます。
- 8はすべての数字を含みます。

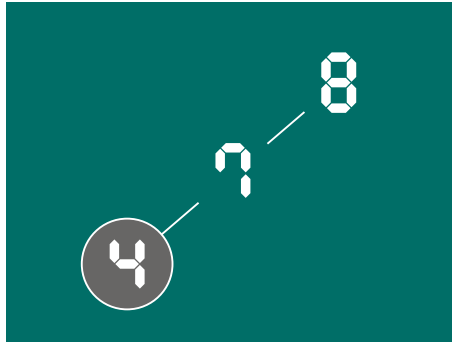


2 デジタル数字の要素の数

8は7つの要素でできています。

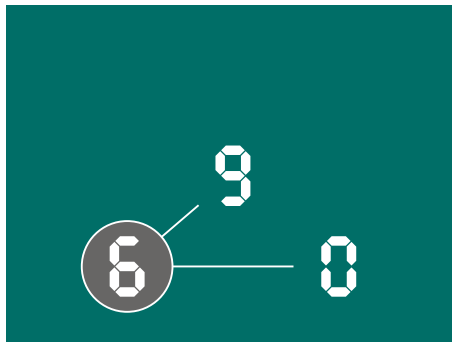
7は4つの要素でできています。

4は4つの要素でできていて、自分自身を表しています。



9と0は6つの要素でできています。

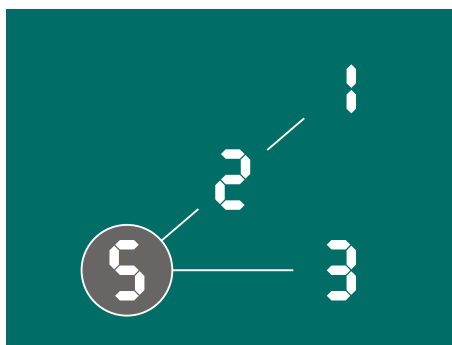
6は6つの要素でできていて、自分自身を表しています。



1は2つの要素でできています。

2と3は5つの要素でできています。

5は5つの要素でできていて、自分自身を表しています。



4は遠い道の終点。6は分かれ道の終点。

5は遠い道と分かれ道の終点です。

3 対称性のグループ

0と8は、単独で点対称であり、上下・左右の線対称構造を持っています。



2と5は、単独で点対称であり、お互いで左右の線対称構造を持っています。



6と9は、お互いで点対称構造を持っています。



3と1は、単独で上下の線対称構造を持っています。



4と7は、何の対称構造も持っていません。



すべての数字が仲間を持ち、孤独ではありません。