



SEVEN

STARTER BOOK

～ ”セブン” の世界へようこそ～

セブン (SEVEN playing cards) は、7つのシンボルに7つの数字をもつ
49枚のカードセットです。

7つの数字は、ハートのカードは1～7、オニオンのカードは2～8…
といった具合に、シンボルごとに少しずつ異なる範囲をもっています。
カードの枚数は、「1」は1枚、「2」は2枚、と増えていき、「7」だけが、
7つのシンボルすべてに含まれています。

この組み合わせのずれが、”セブン”の不思議な感覚を生み出します。

”セブン”には、たくさんのルールがあります。
このスターターブックには、はじめて”セブン”を体験するのにちょうどいい
2つのルールをセレクトしました。

まずは、これらのルールで、”セブン”の世界に触れてみてください。
そして、もっと”セブン”を知りたくなったら…

コンポーネント



スター

水色の勲章のカード
上から3番目のシンボル
5～11



タイム

青色の砂時計のカード
上から2番目のシンボル
6～12



コフィン

緑色の棺のカード
最も高いシンボル
7～13(K)



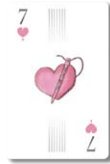
ダイス

2個 (茶・黒)



ハート

桃色のクッションのカード
最も低いシンボル
1(A)～7



オニオン

紫色の玉葱のカード
下から2番目のシンボル
2～8



ブック

赤色の本のカード
下から3番目のシンボル
3～9



コイン

黄色の貨幣のカード
中央のシンボル
4～10



準備

プレイ人数に応じてカードを抜いて箱に戻す。

- ・3人でプレイするとき：コフィン（緑）とタイム（青）のカード 計14枚
- ・4人でプレイするとき：コフィン（緑）のカード 計7枚

のこりのカードを裏向きにしてよく混ぜ、プレイヤーに均等に配って手札とする。

あまったカードは表向きでテーブル中央に広げ「お尋ね者」とする。

一斉に手札から1枚選んで公開し、一番小さい数字のカードを出した人がスタートプレイヤーとなる。一番小さい数字のカードが複数枚ある場合は、より低いシンボルを出した人がスタートプレイヤーとなる。

その後、公開したカードは「お尋ね者」に加える。

遊びかた

スタートプレイヤーから始め、時計回りの順で手番を行う。

これをゲーム終了まで繰り返す。

手番では、自分の前にカードがない場合は《プレイ》を行う。

自分の前にカードがある場合は《ゲット》を行う。

《プレイ》

手札からカードを1枚選ぶ。

選んだカードを自分の前に表向きで出す。



ワイルドセブン

~Wild Seven~

3-5 of Players / 20min / yio

概要

強力なガンマンを場に出して、格下のお尋ね者を捕らえましょう。ガンマンとして生き延びるためには強さだけでなく、ときにはずるがしこさも必要です。ライバルの強力なガンマンも、密告してお尋ね者にしてしまえば怖くありません。ガンマンはカードです。シンボルごとにファミリーに所属していて、数字はガンマンの格（強さ）を表します。

得点計算

獲得したカードをすべて表にする。

各プレイヤーが、シンボルごとに1枚しかカードを獲得していなければ、そのカードの数字を得点する。2枚以上獲得している場合は、最も大きい1枚の数字を得点とし、残りは1枚7点とする。

得点の合計が最も高かった人が勝者となる。同点の場合は、勝利を分かち合う。

Author's Comment

プレイ順と相手の手札に常に気を配り、しかし手が縛られすぎないという点で、想定通りにメイフォロートリテのプレイ感を出せたかと思います。

常にどこかから銃口が向けられている気がするのでしょうか？

yio

他のプレイヤーの前に、同じシンボルのカードが出されていれば、数字を比べる。自分より大きい数字なら、それらをすべて「お尋ね者」に加える。

《ゲット》

「お尋ね者」にあるカードと、自分の前にあるカードの数字を比べる。

自分のカードより小さい数字のカードがあれば、そのうち1枚を選んで獲得し、自分の手元に裏向きしておく。

※自分が獲得したカードは、自分の手番でないときに限り、内容を確認できる。他のプレイヤーが獲得したカードを確認する事はできない。

自分のカードより小さい数字のカードが1枚もない場合、自分のカードと同じシンボルのカードがあれば、1枚選んで獲得し、自分の手元に裏向きしておく。

その後、カードを獲得したかどうかに関わらず、自分のカードを「お尋ね者」に加える。

ゲーム終了

手番を行おうとしたプレイヤーの前にカードがなく、手札もない(《プレイ》も《ゲット》もできない)場合、直ちにゲームを終了し、得点計算をする。

手番

スタートプレイヤーから始め、時計回りの順に手番を行う。
手番では《カードをめくる》と《カード獲得の判定》を
順番に行う。

《カードをめくる》

山札から1枚カードをめくる。

山札のとなり、まだカードが1枚もなければ、カードの
列の1枚目として置く。

すでにカードが置かれている場合、おなじ数字のカードが
あれば、そのカードの上に重ねて置き、なければ列の最後
に加える。カードの列は山札から遠ざかるように順番に
並べる。

「7」のカードをめくった場合は、そのカードを列に並べた後、
直ちに《カード獲得の判定》に進む。

「K」のカードをめくった場合は、そのカードを列に並べた上で、
さらに3枚、山札からカードをめくらなければならない。

※「K」によって追加でカードをめくるときは「7」をめくっても
3枚まで続けてめくり、その後《カード獲得の判定》に進む。

以上の操作を、好きなだけ(あるいは「7」がめくられるまで)
続ける。



セブンミニッツ

~7 minutes~

2-5 of Players / 7min / yio

概要

「めくる」か「とまる」か、シンプルで手に汗握る、約7
分間で決まる度胸試しゲームです。

山札から好きなだけカードをめくって並べ、ダイスをふっ
てチャレンジします。カードとおなじ出目がなければ、得
点として獲得できますが、おなじ出目があれば減点となり
ます。

カードをたくさんめくれば、高得点を狙えますが、減点の
リスクも増えていきます。

準備

カードを裏向きにしてよく混ぜ、重ねて山札とする。
スタートプレイヤーを適当に決める。

得点計算

「7」のカードは1枚3点、他のカードは1枚1点として計算する。

表向きのカードは得点、裏向きのカードは減点とする。

合計点が最も高かった人が勝者となる。同点の場合は、勝利を分かち合う。

Author's Comment

カードをめくるとダイスをふるのには普遍的な楽しさがありますが、その2つの結果がぶつかり合うバースト要素だけで出来ています。セブンのカード構成と2D6の結果に誰でも親しめるように特化させました。

yio

《カード獲得の判定》

列の長さ（重ねられているカードを除いた、めくられているカードの枚数）と同じ回数、ダイス2個を振る。ただし「K」がめくられている場合は「K」より山札側に並べられている列の長さは無視する。

ダイスの出目の合計が、めくられている、いずれかのカードの数字と同じになれば、直ちにそのカードと、より山札側のカードすべてを裏向きで獲得し《カード獲得の判定》を終了する。ただし「A」がめくられている場合は、山札側ではなく、代わりに山札から遠い側のカードを獲得し《カード獲得の判定》を終了する。

カードを裏向きで獲得することなく、ダイスを規定の回数振り終えたら、めくられているカードすべてを表向きで獲得する。

獲得したカードは手元に置いておく。

ゲーム終了

手番中に山札がなくなったら、その手番を最後まで行ってゲームを終了し、得点計算をする。

他にもたくさんルール（2人から遊べる）が公開中です！

Check ▶ <http://www.yukinohana.net/~yea/seven/>



Yirli'kumde

yirlikumde@gmail.com

<http://yukinohana.net/~yea>

(c) 2015 yio/yirli'kumde