

暴君論

3～4人（推奨人数：4人） 40分

モナルコマキ（暴君放伐論）には、ご注意を！

【ゲームの流れ】

- ・全8回のトリックテイキングゲームを行います。
（切り札・ランク・ビッドなし、パスありのマストフォロー）
- ・1回のトリックの流れは、以下の通りです。

- 1 リード札の確認
- 2 プレイ
- 3 判定・名声点の獲得
- 4 次のトリックの準備

→ 次のトリックへ

- ・全8回のトリック終了後、【得点計算】【モナルコマキ】を行い、最後にゲームの勝者を決めます。

【準備】

- ・トランプ2組（絵柄が同一のものを用意してください）
- ・チップやトークンなど 遊ぶ人数×5コ（最大20コ）
補足：数さえあれば、色も形もバラバラで結構です。
- ・ルール（本紙）、得点計算サマリー4枚（本紙巻末）

- ・机を取り囲むように座ります。各自、目の前にカードを並べることができることを考えると、少し広めの机が良いでしょう。
- ・チップ（あるいはトークンなど）を各自**5コ**取り、誰が見ても個数が分かるようにして、自分の目の前に置いておきます（以後、これを『チップ』と呼びます）
- ・トランプ1組からジョーカーを1枚抜き出し機の中央におもて向きで置きます。もし、まだ他にジョーカーがあれば、全て箱に戻すなどしてゲームから除外します（以後、この作業を『除外する』と記載）。
- ・各スートのAを全て（合計4枚）抜き出し、裏向きにしてひとまとめにします。それをよくシャッフルして、裏向きのままリード札から少し離れた位置に置きます（以後、これを『初期名声点の山』と呼びます）。
- ・次に、各スートのJQKを1枚ずつ（合計12枚）全て抜き出し、裏向きにしてひとまとめにします。それをよくシャッフルして、裏向きのまま機の中央に置きます（以後、これを『リード札の山』と呼びます）。
- ・リード札の山の一番上から**4枚**引き、誰も中身を見ることなく除外します（残り8枚）。

- ・残った各スート2～10のカード（合計36枚）を裏向きにしてひとまとめにし、裏向きのまま、リード札の山、初期名声点（A）の山、ジョーカーから少し離して、いったん機の中央に置きます（以後、これを『山札』と呼びます）。
- ・もう1組のトランプから遊ぶ人数に合わせ、以下のカードを抜き出し裏向きにしてひとまとめにします。

3人・・・各スートの2～6（合計20枚）

4人・・・各スートの2～10（合計36枚）

- ・それを山札に混ぜ、よくシャッフルし、再び機の中央に裏向きで、ひとまとめにして置いておきます。残りの使わなかったカードは全て除外します。

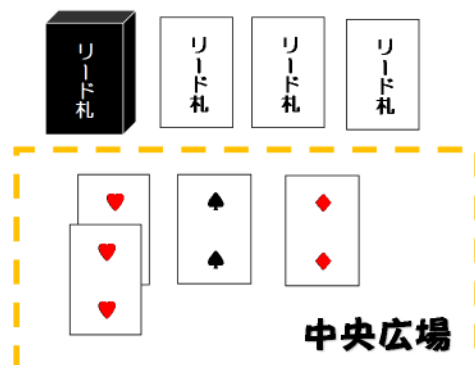
3人・・・36+20=56枚（1スート14枚）使用

4人・・・36+36=72枚（1スート18枚）使用

- ・リード札の山の一番上から**3枚**引き、全ておもて向きにして、山札の右隣に一行になるよう並べます（以後、これを『リード札』と呼びます）
- ・各プレイヤーは初期名声点の山から**1枚**ずつカードを取り、自分だけが中身を確認して、自分の目の前に**裏向き**で置きます。

補足：3人で遊ぶ際には、Aが1枚余ります。この余ったAは、誰も中身を見ることなく除外します。

- ・以後、それぞれAを伏せて置いた場所を『名声点置き場』と呼びます。ゲーム中に名声点を獲得した場合、それぞれこのAの**右横**に一行になるようカードを置いていきます。
- ・山札の一番上から**8枚**のカードを裏向きで取り、そのうちの半分の**4枚**のカードをおもて向きにして**機の中央に置きます**。余った4枚のカードは、誰も中身を見ることなく除外します。
- ・この際、同じスートのカードがある場合は、それらの枚数とスートが分かるよう、カードの下半分に、次のカードの上半分を重ねる形で少しズラして縦方向に並べます（以後、これを『中央広場』と呼びます）。
- ・中央広場に置かれたカードの枚数は、それぞれのスートのパワーを示します（詳しくは後述）。



- 次に、山札から裏向きで一人1 6枚になるまで、カードを配りきります。

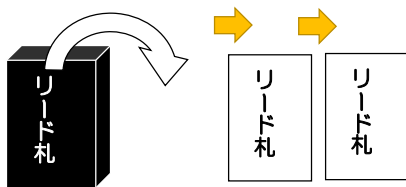
注意：それぞれ、伏せたAのカードと混ざらないよう、注意してください。

- 配られたカードは、配られたプレイヤーだけが中身を確認します。そして、その中から好きな7枚を選び、手に持ちます（以後、これを『手札』と呼びます）。
- そして、各プレイヤーは、選ばなかったカードを裏向きでひとまとめにして、Aのカードの下側のスペースに横向きで置きます（以後、これを『ストック』と呼びます）。
- なお、ゲーム中、自分のストックのカードはいつでも自由に中身を見ることができますが、他人のカードは、伏せられたA、手札、ストックともに中身を質問や確認することはできません。ただし、枚数の確認は可能です。また、手札とストックのカードが混ざらないよう、十分注意してください。
- ふだんから、暴君のような振る舞いの多いプレイヤーがスタートプレイヤーです。あるいは、じゃんけんで勝ったプレイヤーがスタートプレイヤーです。スタートプレイヤーは、ジョーカーを手に取り、それが全員からよく見えるように自分の目の前に置きます（以後、このジョーカーを『ラウンドマーカー』と呼びます）。
- 得点計算サマリーを1人1枚配り、脇に置いておきます。

【ゲームの詳細】

1 リード札の確認

- リード札が3枚おもて向きにされていない場合は、山札とリード札の間にカード1枚分の空白をつくり（つまり、すでにおもて向きのリード札を横に1つずらし）、その空白に山札の一番上からカードを1枚めくり、おもて向きで置きます。



注意：もし、山札がなくなった場合は、何もせずに上記の項目を飛ばします。

- 山札から最も遠い（最も右側にある）リード札1枚が、今回のトリックでフォローすべきスートです（以後、『リードスート』と呼びます）。



- もし、山札がなくなった場合でも、最も右側にある1枚のカードのスートがリードスートとなります。
 - 前のトリックで『b) パスをする』を宣言したプレイヤーは、このタイミングで自分のストックの全てのカードの中から（準備段階の7枚ではなく）6枚を選択し手札にします。選ばなかったカードは、裏向きでストックに戻します。
- 補足：**前のトリックをパスした時から、次のトリックで使用したいカードを選んでおいても良いですが、最終的に決定するのはこのタイミングです。
- もし、自分のストックにあるカードが6枚以下の場合は、全てのカードを手札にします。不足分があったとしても、新たに補充することはできません。

2 プレイ

- ラウンドマーカーを持つプレイヤーから時計まわりで順番に、1人ずつ以下のどちらかを選択・実行します。

補足：大事なのは、カードに書いてある数字ではなく、「スート」と「枚数」です。このゲームにおいて、2～10の数字には、何の意味も効果もありません！

特殊ケース①：手札が0枚のプレイヤー

→ 必ず『b) パスをする』を選択します。

特殊ケース②：手札もチップも0枚のプレイヤー

→ 以後、全8回のトリックが終了するまで、何もできません。このプレイヤーの手番は全て飛ばされます（ハードパス）。成り行きを静観しましょう。

a) カードを出す

注意：ストックにどんなカードがあったとしても、全く関係ありません。手札を全て使い切っても問題ありません。

- 手札から1～3枚を選択し、自分の目の前に裏向きで出します。この際、何枚出したか宣言しますが、カードの中身については秘密にします。
- ただし、3枚カードを出す場合に限り、その中の任意の1枚を、必ずおもて向きで出さなければなりません（おもて向きにするのは、リードスートと同じスートのカードである必要は全くありません）。

▼リードスートと同じスートのカードが ▽手札にある場合

- 必ず同じスートのカードを、最低1枚以上出します。も

し、異なるスートのカードを出したければ、好きな組み合わせで一緒に出せます（合わせて最大3枚）。

例＞リードスートがハートだったので、プレイヤーzinは、手札からハートを1枚、ダイヤとクローバーを1枚ずつ出した（合計3枚）。そのうち、ダイヤをおもて向きにした。

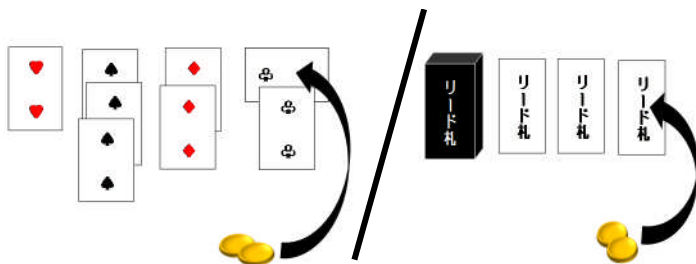
▽手札にない場合

- 好きなカードを好きな組み合わせで出します（最大3枚）。
- ただし、リードスートをフォローできていないため、今回のトリックの勝敗には参加できません。

例＞リードスートがハートだったが、プレイヤーkikiの手札にはハートがなかったので、クローバー1枚とスペードを1枚出した（合計2枚）。

「暴君」アクション

- このアクションは、カードを出したすぐ後に1回だけ行う任意の追加アクションです。ただし、このアクションを使用するには、未使用のチップが自分の前に1枚以上なければいけません。また、アクション前に、必ず使用の宣言をします。
- 自分の未使用チップを1枚以上取り、中央広場のいずれか1つのスートの列を選択し、その上にチップを載せます。
- あるいは、リードスートに影響を及ぼしたい場合は、今回のリード札の上にチップを置きます。



- 複数の場所に置くことはできません。チップを何枚使用しても置ける場所は1ヶ所のみです。スートの列ができていない0枚のスートにも置けません（置く意味がありません）。
- カードを出したプレイヤーであれば何人でも、かつ、他のプレイヤーが置いた場所にもチップを置くことができます。

b) パスをする

- 「パス」を宣言し、自分の持つチップを中央広場のすみに置きます。

補足：中央広場の空いたスペースに、使用済チップをまとめて置ける『チップ捨て場』をつくってください。

- その後、手札を全てストックに戻します（ソフトパス）。
- ただし、前のトリックでパスしたプレイヤーは、連続で次のトリックをパスすることはできません。

- Q. 手札が7枚でもパスできる？ → A. できます。
- Q. ストックが0枚だけどパス可能？ → A. 可能です。
- Q. 手札にフォロー可能なカードを持っていたらパスNG？ → A. O.K.です。ポーカーフェイスでパスしてください。

注意：チップが自分の目の前にないプレイヤーは、たとえ手札が0枚になったとしてもパスできません。

3 判定・名声点の獲得

- 全員が、それぞれカードを出すかパスをしたら、今回のトリックの勝者を決定します。

特殊ケース③：全員がパスをした。

→ 今回のリード札を除外します。そして、『3 判定』『4 次のトリックの準備』の2項目を飛ばし、次の新しいトリックを開始します。

- ラウンドマーカーを持つプレイヤーから順番に1人ずつ、裏向きで出したカードを全ておもて向きにし、合計したパワーを宣言します。
- この際、リードスートをフォローできなかったプレイヤーは、勝敗とは無関係なので、パワーを宣言する必要はありません。
- トリックは、リードスートと同じスートのカードを出したプレイヤーの中で、最もパワーの大きいプレイヤーが勝利します。
- 複数のプレイヤーが該当する場合は、より後に出したプレイヤー（時計回りでラウンドマーカーからより遠いプレイヤー）が勝利します。

< パワーの計算方法 >

▼出したカードがリードスートと

▽同じスートのカード

- 中央広場に同スートのカードが何枚置かれていても1枚につき[10パワー]を得ます（原則）。それは、中央広場のそのスートの列が0枚であっても、同様に10パワーです。

例＞3枚ともリードスートと同じスートのカードであれば、[30パワー]を得る。

▽異なるスートのカード

- 出した1枚につき、中央広場に置かれた同スートの「**縦向き**のカード+**横向きの山**」の数からパワーを得ます。
- 縦向きのカードからは、1枚につき「**1**パワー」を得ます。
1つの横向きの山は、常に縦向きのカード2枚分、つまり、「**2**パワー」としてカウントします。

注意：もし、あるスートが「**5**パワー」以上持つ場合、2枚を合計して「**10**パワー」以上を得ることもありえます。反対に、あるスートが0枚であれば、そこから得られるパワーは0です。

例>中央広場のハートの列に縦向きのカードが3枚+横向きの山が1あれば、手札のハートは1枚につき[5パワー]を得る。また、スペードの列に縦向きのカードが2枚+横向きの山が2あれば、手札のスペードは1枚につき[6パワー]を得る。もし、この状況で、リードスートがクローバーだった場合、手札からクローバー、ハート、スペードのカードを1枚ずつ出せば、 $10+5+6=21$ パワーを得る。

▼ラウンドマーカー

- ラウンドマーカーを自分の目の前に置いているプレイヤー（スタートプレイヤー、あるいは、前回のトリックを獲得したプレイヤー）は、自分が出したカードのパワーの合計から、必ず「**マイナス1**」します。

例>リードスートと同じスートのカードを2枚出した場合でも、 $10+10-1=19$ となる。

▼チップが置かれたスートの列

- 上記の計算の後、「暴君」アクションによりチップが置かれたスートの列は、誰が置いたかは関係なく、置かれたチップ1枚につきパワーを「**マイナス2**」します（下限は0で、パワーがマイナスの値を取ることは決してありません！）。
- 「暴君」アクションは全プレイヤーに影響しますが、チップが置かれている間の**一時的な効果**にすぎず、チップが取り除かれた後は、全て元のパワーに戻ります。

例>今回のリードスートはダイヤだった。いま、ダイヤの列にチップが3枚置かれている。もし、手札からダイヤのカードを出していた場合、本来パワーは1枚につき10パワーだが、チップ3枚分のマイナス6を合わせ、 $10-6=$ 出したカード1枚につき4パワーとなる。さらに、チップはクローバーにも1枚置かれている。クローバーには横向きの山が1つあるが、

もしカードを何枚出していようと $2-2=0$ パワーである。

特殊ケース④：誰もリードスートをフォローできなかった。

- 今回のリード札を除外する。そして、『**3 判定**』を飛ばし、『**4 次のトリックの準備**』の『**特殊ケース⑤**』を行います。

4 次のトリックの準備

- 今回のトリック中に「暴君」アクションで中央広場に置かれたチップを全て取り、チップ捨て場に置きます。
- 今回のトリックに勝利したプレイヤー以外で、カードを出した他の全てのプレイヤーは、自分が使用したカードのうち、スートごとに各1枚だけ、おもて向きで中央広場に並べます。他の並べなかったカードは全て裏向きでひとまとめにし、今回のトリックに勝利したプレイヤーに全て渡します。

例>プレイヤーemは、残念ながら今回のトリックに敗れてしまった。そこで、使用したハート1枚とダイヤ2枚のうち、ハート1枚とダイヤ1枚を中央広場に並べた。余ったダイヤ1枚は裏向きにして、今回のトリックの勝者に渡した。

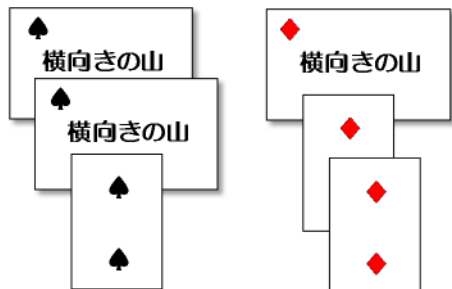
例>プレイヤーdomも、残念ながら今回のトリックに敗れてしまった。そこで、使用したハート1枚を中央広場に並べた。プレイヤーdomは、今回のトリックで1枚しか使用していなかったため、今回のトリックの勝者には何もカードを渡さなかった。

- 中央広場に並べた、あるスートの縦向きのカードが**5枚**になったら**即座に**、それをおもて向きのままひとつにまとめ、横向きにして置き直します（これを『**横向きの山**』と呼びます）。

注意：横向きの山は、**5枚たまるたびに1つ**できます。理論上、スートごとに最大で、**3人=2つ**、**4人=3つ**です。

- これは、スートごとに行うため、異なるスートのカードがひとつの山に混じることはありません。なお、すでにそのスートの列に横向きの山があれば、前の山の下半分に、今、できた山の上半分を重ねて置きます。
- また、中央広場に横向きの山と同スートのカードを新たに並べる際には、1枚目の縦向きのカードを横向きの山の上に重ね、後は、1枚目のカードの下半分に次のカードの上半分を重ねる形で並べていきます。

例>ダイヤのカードが5枚になったので、即座にそれをひとまとめにして横向きの山とした。この時点で、ダイヤは2パワーとなった。ゲームが進み、さらにダイヤのカードが中央広場に2枚追加されたので、横向きの山の上に1枚を縦方向で重ね、残り1枚を縦向きのカードの上に重ねる形で並べた。これで、ダイヤは $2+2=4$ パワーとなった。



特殊ケース⑤：誰もトリックを獲得しなかった。

→ 各プレイヤーは、今回のトリックで使用したカードのうち**1枚だけ**を選択し、ラウンドマーカーを持つプレイヤーから時計回りで順番に、おもて向きで中央広場にある同じスートの列に置きます（もちろん、今回のトリックをパスしたプレイヤーは飛ばします）。中央広場に置かず余ったカードは、全て除外します。

・今回のトリックに勝利したプレイヤーは、今回のトリックで自分が使用したカードを全て裏向きにしてひとまとめにし、さきほど他プレイヤーから渡された裏向きのカードと合わせて一つの山とします。

注意：ただし、**3人プレイ**の場合は、トリックに勝利したプレイヤーも他プレイヤーと同様に、スートごとに各1枚だけ、おもて向きで中央広場に並べます。それでも余ったカードは4人プレイ同様に、裏向きにして他プレイヤーから渡された裏向きのカードと合わせてひとつの山とします。

・そして、今回のリード札を手に取り、その山の一番上におもて向きで重ねます（以後、これを『**名声点**』と呼びます）。

・名声点（トリックの山）は、自分が伏せたAの右横のスペースに置きます。もし、すでに他の名声点を置いている場合は、その名声点と混ざらないように注意しながら、その右横のスペースに別々にして並べます。

・さらに、ラウンドマーカーを手に取り、自分の目の前に置きます（前回のトリックも同じプレイヤーが勝利していた場合は、ラウンドマーカーを動かす必要はありません）。

・『1 リード札の確認』に戻って、新たなトリックを開始します。

【ゲームの終了】

8トリック目の『4 次のトリックの準備』を最後まで行い、新たなトリックを開始することなくゲームを終了します。

なお、余った手札は【モナルコマキ】に関係するので、各自、全て自分のストックの上に裏向きで置きます。

【得点計算】

・各プレイヤーは、以下の点を全て合計します。

基礎点 + 追加点 (①+②) + 特殊点 = 総合名声点

基礎点 A=0点、J=1点、Q=2点、K=3点

未使用のチップ1枚=1点

注意：スートが何であれ、所持カード1枚につき、上記の名声点を得ます。

例>Jを1枚、Qを2枚、チップを1枚持っていれば、 $1+2+2+1=6$ 点の基礎点を得る。

追加点① 同スートボーナス（スートごと）

0~1枚=0点、2枚=2点、3枚=4点、4枚=6点

注意：カードの数字が何であれ、所持カードのスートごとに、上記の点を得ます。この際、各自裏向きで置いているAを忘れずにカウントしてください！

例>ダイヤを1枚、クローバーを3枚所持していれば、 $0+4=4$ 点の追加点①を得る。

追加点② 同数ボーナス（数ごと）

0~1枚=0点、2枚=5点、3枚=8点、4枚=10点

例>JJJQQAを所持していれば、 $8+5+0=13$ 点の追加点②を得る。

特殊点 最小獲得トリックボーナス（弱者びいき）

0トリックを含み、獲得したトリック数が最も少ないプレイヤーは、中央広場にある横向きの山1つにつき2点を得ます。該当者が複数いれば、その人数で割った点を得ます（小数点以下、切り捨て）。

注意：これまで得た名声点の合計値ではなく、獲得できたトリック数（自分の目の前に並びJ~Kのカードの数）です！

例>プレイヤーOZとKIXとMMは、獲得できたカードがそれぞれ1枚ずつで最も少なかった。いま、中央広場には横向きの山が合計で4つあるので、 $2 \times 4 = 8$ 点が特殊点となる。それを三人で分け合うので、 $8 \div 3 = 2.66\cdots$ となり、小数点以下を切り捨てるので、それぞれ2点の特殊点を得た。

【モナルコマキ（暴君放伐論）】

- 全てのプレイヤーが得点計算を終えた後で行います。
- 最も総合名声点が低いプレイヤーは、そのプレイヤーが持つストックのカード枚数を総合名声点に足します。もし、複数のプレイヤーが同点で最も低い場合は、ストックのカード枚数がより少ないプレイヤーがそれを行います（同点ならどちらのプレイヤーが足してもかまいません）。
- さらに、その値に10を足し『放伐値』を決定します。

$$\text{放伐値} = \text{最低総合名声点} + \text{ストックカード枚数} + 10$$

注意：放伐値は、最も総合名声点が低いプレイヤーの最終名声点でも追加点でもありません！つまり、最も総合名声点が低いプレイヤーの最終名声点は、【モナルコマキ】が起きる前の点です。

- 放伐値を超える（放伐値以上の）全てのプレイヤーは、この瞬間に「真の暴君」と認定され粛清されます（ゲームから脱落します）。もちろん、対象が放伐値以上なので、放伐値と同点のプレイヤーも粛清対象となり、ゲームから脱落します。
- 該当するプレイヤーがいない（あるいは、いなくなった）場合は、何もせずに、【モナルコマキ】を終了します。

【勝敗】

- いま、脱落せずに残っているプレイヤーの中で、総合名声点が最も高いプレイヤーが勝利します。
- 同点の場合は、その中で獲得したトリックが最も多いプレイヤーが勝利します。
- それも同数の場合は、ラウンドマーカーを持つプレイヤー、あるいは、そのプレイヤーに時計回りでより近いプレイヤーが勝利します。

例>プレイヤーXCが最終的に獲得できたのは「♥K」の1枚だけだった。なお、チップは1枚だけ未使用で残っている。伏せてあるAは「♥A」だった。基礎点 $3 + 0 + 1 = 4$ 点に追加点①同スート2枚=2点、追加点②同数0枚=0点を加え、 $4 + 2 + 0 = 6$ 点となった。さらに獲得したトリック数が最も少

なかったため、中央広場にある横向きの山2つの4点を加え、最終的に総合名声点は $6 + 4 = 10$ 点となった。ここで、他のプレイヤーの総合名声点を見てみると、プレイヤーLOLは23点、プレイヤーDHは21点、プレイヤーJGは同点の10点であった。ここで、【モナルコマキ】の放伐値を算出する。プレイヤーXCとプレイヤーJGは10点同士だったので、お互いのストックのカードを比較する。XCは2枚、JGは5枚ストックにカードを残している。そこで、ストックのカードがより少ないプレイヤーXCを採用する。最終的に放伐値は、 $10 + 2 + 10 = 22$ となる。その結果、放伐値22を超えるプレイヤーLOLが真の暴君と認定されゲームから脱落した。他のプレイヤーは、放伐値未満だったので【モナルコマキ】は起こらない。残ったプレイヤーの中で、最も総合名声点が高いプレイヤーDH（21点）が、今回のゲームの勝者となった。

Q&A

Q1. 「暴君」アクションによって、中央広場にあるスートの列のパワーがマイナスになるようなチップの置き方はできますか？

A1. **できます。**が、どれだけチップを置いても、パワーの最低値は0であり、マイナスの値を取ることはありません。

Q2. 全員がパスしたなどでトリックが終わった場合、ラウンドマーカーはどこに移動しますか？

A2. **移動しません。**置かれている場所に、そのまま残ります。

Q3. 「パスできず早期0トリック退場」が強い気がします。たとえば、特に3人プレイ時、3トリック目に全てのカードとチップを使い切り、かつ、0トリックで退場するプレイヤーが出た場合、どうすればいいですか？

A3. 残りの5トリックで、**中央広場に多くのカードを送り込み、横向きの山をたくさん作ることを**オススメします。ただ、3トリック目でゲームから抜けた場合、そのプレイヤーのストックには多くのカードが残っているはずなので、放伐値はそこまで低くなることはないと思います。それに加えて横向きの山が1つにつき2点あるので、そこまで怖い戦略ではなく、むしろ、不利な戦略ではないでしょう。

暴君論 2017.2.3 Ver.5.1

ルールライティング：忍野凜也

Twitter：@oshino_re

Mail：oshino.rinya@gmail.com

基礎点 + 追加点 (①+②) + 特殊点 = 総合名声点

◆基礎点 (スートに関係なく1枚につき)

カード	A	J	Q	K	チップ
点	0	1	2	3	+1

注意：未使用のチップ1枚につき1点。

◆追加点① 同スートボーナス (スートごと)

枚数	0~1	2	3	4
点	0	2	4	6

◆追加点② 同数ボーナス (揃えた数ごと)

枚数	0~1	2	3	4
点	0	5	8	10

◆特殊点 最小獲得トリックボーナス

獲得したトリックが最も少ないプレイヤー

横向きの山1つにつき	2点
------------	----

注意：0トリックを含む

複数が該当する場合は人数割り (小数点以下切り捨て)

【モナルコマキ (暴君放伐論)】

最も総合名声点が低いプレイヤーと比べて、10点以上の差があるプレイヤーは脱落する。

基礎点 + 追加点 (①+②) + 特殊点 = 総合名声点

◆基礎点 (スートに関係なく1枚につき)

カード	A	J	Q	K	チップ
点	0	1	2	3	+1

注意：未使用のチップ1枚につき1点。

◆追加点① 同スートボーナス (スートごと)

枚数	0~1	2	3	4
点	0	2	4	6

◆追加点② 同数ボーナス (揃えた数ごと)

枚数	0~1	2	3	4
点	0	5	8	10

◆特殊点 最小獲得トリックボーナス

獲得したトリックが最も少ないプレイヤー

横向きの山1つにつき	2点
------------	----

注意：0トリックを含む

複数が該当する場合は人数割り (小数点以下切り捨て)

【モナルコマキ (暴君放伐論)】

最も総合名声点が低いプレイヤーと比べて、10点以上の差があるプレイヤーは脱落する。

基礎点 + 追加点 (①+②) + 特殊点 = 総合名声点

◆基礎点 (スートに関係なく1枚につき)

カード	A	J	Q	K	チップ
点	0	1	2	3	+1

注意：未使用のチップ1枚につき1点。

◆追加点① 同スートボーナス (スートごと)

枚数	0~1	2	3	4
点	0	2	4	6

◆追加点② 同数ボーナス (揃えた数ごと)

枚数	0~1	2	3	4
点	0	5	8	10

◆特殊点 最小獲得トリックボーナス

獲得したトリックが最も少ないプレイヤー

横向きの山1つにつき	2点
------------	----

注意：0トリックを含む

複数が該当する場合は人数割り (小数点以下切り捨て)

【モナルコマキ (暴君放伐論)】

最も総合名声点が低いプレイヤーと比べて、10点以上の差があるプレイヤーは脱落する。

基礎点 + 追加点 (①+②) + 特殊点 = 総合名声点

◆基礎点 (スートに関係なく1枚につき)

カード	A	J	Q	K	チップ
点	0	1	2	3	+1

注意：未使用のチップ1枚につき1点。

◆追加点① 同スートボーナス (スートごと)

枚数	0~1	2	3	4
点	0	2	4	6

◆追加点② 同数ボーナス (揃えた数ごと)

枚数	0~1	2	3	4
点	0	5	8	10

◆特殊点 最小獲得トリックボーナス

獲得したトリックが最も少ないプレイヤー

横向きの山1つにつき	2点
------------	----

注意：0トリックを含む

複数が該当する場合は人数割り (小数点以下切り捨て)

【モナルコマキ (暴君放伐論)】

最も総合名声点が低いプレイヤーと比べて、10点以上の差があるプレイヤーは脱落する。