



# DK



# DOUBLEHEAD KIDS

## 12回の決闘ゲーム

6歳～

4人

30～60分

### 家族全員のためのドッペルコップ

DOUBLEHEAD KIDSは4人のプレイヤー向けのカードゲームで、通常のドッペルコップと家紋カードを使用します。ゲームは約6歳(1～20の数字を読める必要があります)からプレイすることができ、選択した勝利ポイントの値に応じて30～60分続きます。



ドイツドッペルコップ協会によって確認およびテストされています。

### ゲームの仕組み

プレイヤーはエキサイティングなカードトリックの決闘で、変化する2人のチームでプレイします。各プレイヤーは、自分のカードを巧みに使用して銀貨を獲得しなければなりません。最も多くの銀貨を獲得した人、敵の「キツネ」を捕まえた人、または勇気をもって「カルヒェン」を演じた人が、金貨の勝利ポイントを獲得します。所定数の勝利ポイントを最初に獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。

トーナメント: 騎士の試合が開催される中世のお祝いイベント

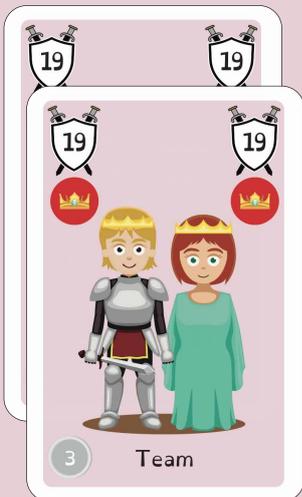


### 物語の背景

フリードリヒ二世は、彼の城「サンスーシー(英語で"心配なし"の意)宮殿」での特別なトーナメントにあなたを招待します。すでに彼は、国民のために積極的に平和を願う君主に変わっていました。彼は、人馬がぶつかり合い、剣を振り回して槍を打ち破る、残忍なトーナメントゲームにうんざりしています。彼は、あなたを他の騎士と競う特別な決闘に参加するように誘います: 頭脳, チーム精神, ゲーム戦術が勝利を決めるダブルヘッド(双頭)トーナメントです。



ドッペルコップはドイツ人の中で最も人気のあるカードゲームであり、1895年以来さまざまな形でプレイされています



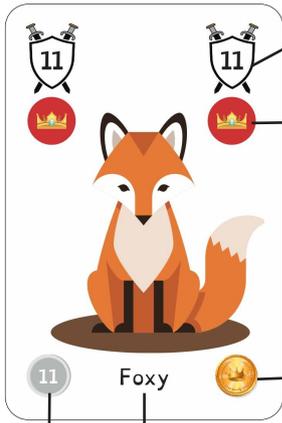
### 特別な魅力

ダブルヘッドゲームの特別な魅力は、新しいラウンドの開始時にプレイヤーが誰とチームプレイしているか分からないことです。王子と王女カード(「チーム」)がプレイされることにより、徐々に正体が明らかになり、プレイヤーはどのチームでプレイしているかを認識します。チーム「王子/王女」(王子カードと王女カードを持っているプレイヤー)とチーム「無し」(王子カードと王女カードを持たないプレイヤー)に分かれます。ゲームの各ラウンドは別々にプレイされ、さまざまなプレイヤーの組み合わせでプレイされます。会話や手振りでもチームと一緒にプレイしているかどうかを、他のプレイヤーに示すことは禁じられています。カードを戦術的に配置することにより、他のプレイヤーにプレイの合図を送ることができます。

「これらのカードをプレイする人がチームです」

「(ぼそぼそ)あなたが誰とプレイしているか分からない...

## プレイするカード



カードの強さ

家紋



王室(切り札)

伯爵家



エキスパートゲーム:  
特別勝利ポイントを  
獲得する

特定のカードに印刷された名前(Team, Foxy, Karlchen)

獲得する銀貨(11, 10, 4, 3, 2)

ゲームには、24の異なるモチーフを持つ48枚(つまり各モチーフが2枚ずつ)の美しい家紋カードがあります。

さらに、金貨の勝利ポイントを表す両面コインのカードもあります。

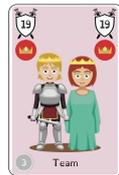
切り札カード:「切り札」に使用できる他のカードよりも有利な、特に価値のあるカード。



## 王室カードの概要



フリードリヒ王  
最強の切り札



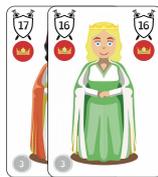
王子/王女  
2番目に強い切り札  
チームとしてプレイ  
している人達を示  
します



エリザベス女王  
3番目に強い切り札

「家紋と手札の強さで最高のカードを並べましょう。王室の家紋が付いたカードは貴重な切り札です」

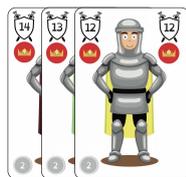
「注意: キツネ(Foxy)、フリードリヒ王(King Friedrich)、強きアウグスト(August the Strong)が最も多くの銀貨をもたらします。それらのカードを率先して獲得する必要があります」



裁判所の女性  
アントワネットと  
ヴィルヘルミーネ



カルヒエン  
エキスパートゲームの  
最後の決闘での特別  
勝利ポイント



騎士  
王の護衛



キツネのフォクシー  
エキスパートゲームの  
特別勝利ポイント



強きアウグスト  
王の狩人



マルク=アントワヌ  
司教とジェスター・  
クンツ



## 伯爵家の概要



城  
最強の伯爵  
カード



エルンスト・  
アウグスト伯爵  
とジョージ伯爵



兵士

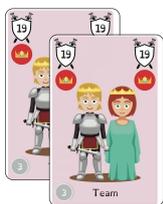
「注意: 城と伯爵は最も多くの銀貨をもたらします。それらのカードを率先して獲得する必要があります。ハートには、伯爵カードがありません」

**「初心者向けゲームで最高のスタートを切りましょう」**

**初心者向けルール(パート1)**

- A** 5個の金貨勝利ポイントの獲得がゲームの終了として設定されます  
約30~45分のプレイ時間。
- B** シャッフルとカードの配布を行います  
1人のプレイヤーが全てのカードをシャッフルし、各プレイヤーの手札が12枚になるよう、順番にカードを配ります。各プレイヤーは手札のカードを並べ替えます。

- C** 結婚を発表してもかまいません  
プレイヤーが2枚の王子/王女カードを持っている場合、結婚を発表するか、他の3人のプレイヤーのチームと単独でプレイすることができます。単独でプレイする場合、リスクに対する報酬として2倍の金貨勝利ポイントを受け取ります。



結婚を発表する場合、別のプレイヤーを選び「発表します、私は結婚します...」と選択したプレイヤーの名前を言います。結婚した者同士は、チームとしてプレイします。

- D** 最初のトーナメントを開く  
シャッフルした人の左隣のプレイヤーが、テーブルの中央に最初のカードをプレイします。

- E** 銀貨を獲得するために12回の決闘が行われます  
時計回りに、各プレイヤーは1枚のカードを手札からテーブルの中央に表向きに置きます。どのプレイヤーが決闘に勝ったか決まります。勝者はプレイされた4枚のカードを獲得し、目の前にある戦利品の山の上に置きます。



**注意:** 決闘で最初に配られるカードは、このトリックでどの家紋をプレイする必要があるかを決定します。それは決闘の勝利の家紋になります。

**決闘1:**  
プレイヤー1は城カードをプレイ



**注:** 必ずフォローします。つまり、後続の全てのプレイヤーは、対応する紋章が手札にある限り、この紋章を持つカードをプレイする必要があります。

プレイヤー2は兵士カードをプレイ



プレイヤー3は伯爵カードをプレイ



プレイヤー4も城カードをプレイ



**誰が決闘に勝ちましたか?**  
プレイヤー1が勝利し、32枚の銀貨を獲得します。

常に次のルールが適用されます:

- 勝利した家紋が切り札の上書きによって変更されていない場合(次のページを参照)、最も強いカードを持つプレイヤーが勝ちます。
- 2枚の同じカード(家紋と強さ)がプレイされた場合、最初にカードをプレイしたプレイヤーが勝ちます。
- 決闘の勝者は、次の決闘で最初のカードをプレイできます。

**「ヒント: ラウンドの最初の決闘では、常に最初に城をプレイする必要があります。他のプレイヤーが同じ家紋を持つカードを手札に持っていて、それらを置かなければならない可能性は十分にあります。だからほぼ確実に決闘に勝つことができます (^o^)/」**

## 続き...初心者向けルール(パート2)

**決闘2:**  
プレイヤー1が  
再び城カード  
をプレイ



**注:**プレイヤーが(必要な)家紋のあるカードをプレイできなかった場合、2つのオプションがあります: 1. 切り札を切る、または 2. カードを破棄する。

### 1. 切り札を切る:

- プレイヤーは王室の家紋があるカードをプレイし、決闘に勝ちます。つまり、彼は勝利の家紋を王冠に変更します。
- 注意: ただし、後続のプレイヤーは、最初にプレイされたカードの家紋を引き続きプレイする必要があります(最初にプレイされたカードを必ずフォローする)。



プレイヤー2は  
兵士カードを  
プレイ



プレイヤー3  
は切り札を  
プレイ



プレイヤー4  
は伯爵カード  
をプレイ



**誰が決闘に勝ちましたか?**

プレイヤー3が勝利し、21枚の銀貨を獲得し、次の決闘で最初のプレイヤーになります。

**決闘3:**  
プレイヤー1  
は城カード  
をプレイ



プレイヤー2



プレイヤー4  
は、より高い  
切り札の  
チームカード  
を使用します。



**誰の勝利?**

プレイヤー4が勝利。彼が王子/王女カードをプレイし、22枚の銀貨を獲得し、最初のプレイヤーになることを示します。

### 2. カードの破棄

- プレイヤーがフォローできない、または切り札をプレイしたくない場合、伯爵カードを捨てることができます。が、彼には決闘に勝つチャンスはありません。
- 最初にプレイされたカードが王室カードであった場合、切り札が無くなったときのみ伯爵カードを破棄してください!

**「チームメイトには、たくさんの銀貨が入ったカードを破棄してください！」**



**決闘4:**

プレイヤー1  
は城カード  
をプレイ



プレイヤー2



プレイヤー3



プレイヤー4



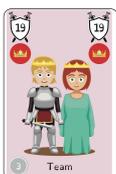
**誰の勝ち?**

プレイヤー4は破棄しました(思うに彼はプレイヤー3とチーム)。プレイヤー3が勝ち、28枚の銀貨を獲得し、最初のプレイヤーになります。

これは、王室カードが最初にプレイされた場合にも適用されます。

**決闘5:**

プレイヤー1  
は王子/  
王女カード  
をプレイ



プレイヤー2



プレイヤー3



プレイヤー4



**誰の勝ち?**

プレイヤー1は、王子/王女のチームでプレイしていることを示しています。プレイヤー2が勝ち、17枚の銀貨を獲得。プレイヤー4が(手札に切り札が無い)ため破棄しました。



2枚の王子/王女カードがプレイされました。これで全てのプレイヤーがどのチームでプレイしていか判明しました。

決闘6から12が、そのチームに応じてプレイされます。

## 続き...初心者向けルール(パート3)

E

### 獲得した銀貨を数え、勝利チームを決定します

各プレイヤーは、戦利品の山にあるカードから獲得した銀貨を数えます。チーム「王子/王女」およびチーム「無し」のプレイヤーは、チームで銀貨を合算します。120枚以上の銀貨を集めたチームの各プレイヤーに、1つの金貨勝利ポイントが与えられます。同点の場合、チーム「無し」が勝利します。プレイヤーが結婚を発表せずに、単独でプレイして120枚以上の銀貨を集めた場合、2つの金貨勝利ポイントを受け取ります。

勝利ポイントとして、金貨の両面カードを配ります。



F

### ゲームの終わりを決定する

プレイヤーがAで定義された勝利ポイントに達成したとき、そのプレイヤーがゲームに勝利します。複数のプレイヤーが指定された勝利ポイントを達成した場合、同点勝者とするか、または1人のプレイヤーが他のプレイヤーより1つでも多くの勝利ポイントを獲得するまでゲームが続行されます。

まだ勝者がいないとき:全てのカードを集めます。決闘1で最初のカードをプレイしたプレイヤーが全てのカードを受け取り、シャッフルとカードの配布を行います。Bに続きます。

B



### 初心者ゲームの概要

- 各プレイヤーは12枚のカードを受け取ります。
- 12回の決闘をプレイ:各プレイヤーは次々にカードを置きます。
- 最初のプレイヤーはカードで家紋を決めます。
- 次のプレイヤーは家紋が手札にある場合、それをプレイしなければなりません。
- プレイヤーが必要な家紋をプレイできない場合、
  - プレイする家紋が伯爵カード(クラブ、スペード、ハート)である場合、王室カード(王冠)を切り札としてプレイするか、他の伯爵カードを破棄する。
  - プレイする家紋が王室カードの場合、伯爵カードを破棄する。
- 同じ家紋のカード:より強いカードが勝利します。
- 同じ強さのカード:最初にプレイした人の勝ち。
- 王子/王女カードを持っているプレイヤー(持っていないプレイヤーも)は、チームとして一緒にプレイします。
- 12回の決闘の後、全員が戦利品の銀貨を計算し、チームメンバーで銀貨を合算します。
- 戦利品として120枚以上の銀貨を獲得したチームが勝利し、金貨の勝利ポイントを獲得します。

## エキスパートゲームのルール

- A** 10個の金貨勝利ポイントの獲得がゲームの終了として設定されます  
約45～60分のプレイ時間。
- B** カードをシャッフルして配布する  
初心者ゲームと同じように行います。
- C** 結婚を発表してもかまいません  
結婚は初心者ゲーム(1人がチーム「王子/王女」、3人がチーム「無し」)を発表します。  
ドッペルコップには、更なる発表があります(<https://en.wikipedia.org/wiki/Doppelkopf>を参照)。例:非常に優秀なカードの追加。これは特別な勝利ポイントをさらに与え、プレイの緊張を高めます。「これを試してみませんか？」
- D** 最初のトーナメントを開く  
初心者ゲームと同じように行います。
- E** 銀貨を獲得するために12回の決闘が行われます  
初心者ゲームと同じように行います。  
さらに、2枚の特別なカードが追加になります:



**キツネの「フォクシー」:**相手チームから捕らたキツネごとに、捕獲したチームの各プレイヤーは1金貨勝利ポイントを獲得します。まだチームが判明していないとき、捕獲したキツネが相手チームのカードか、パートナーのカードか、判明するまでキツネは戦利品の山の横に表向きに置いておきます。チームが判明している場合は戦利品に加えます。



**カルヒエン(最後の決闘でのみ有効):**プレイヤーがカルヒエンで最後の決闘に勝利した場合、彼とパートナーは1つの金貨勝利ポイントを受け取ります。プレイヤーがカルヒエンで最後の決闘に負けた場合、それを獲得したチームが1つの金貨勝利ポイントを受け取ります。最後の決闘で複数のカルヒエンがプレイされた場合、いくつかの勝利ポイントを獲得する可能性があります。

- F** 獲得した銀貨を数え、勝利チームを決定します  
初心者ゲームと同じように行いますが、追加すべき特別なポイントがまだあります。

金貨勝利ポイントの概要(チーム内の各プレイヤー)

両チーム120枚の銀貨	: チーム「無し」が1勝利ポイント
1つのチーム > 120枚の銀貨	: 勝利。1勝利ポイント
1つのチーム > 150枚の銀貨	: 追加の1勝利ポイント
1つのチーム > 180枚の銀貨	: 追加の1勝利ポイント
相手チームのキツネを捕獲した場合	: 追加の1勝利ポイント
最後の決闘をカルヒエンで勝利	: 追加の1勝利ポイント
最後の決闘で相手チームのカルヒエンを獲得した	: 追加の1勝利ポイント

- G** ゲームの終わりを決定する  
初心者ゲームと同じように行います。

**「ゲームをプレイしていただき、ありがとうございます。  
それは私たちを幸せにします！」**

このゲームは、家族団欒のプロジェクトとして作成されました。ゲームの楽しい時間をお過ごしください。ご意見、写真、その他の提案をお送りください：  
[info@doublehead-kids.de](mailto:info@doublehead-kids.de)

studio trojan  
creative things

Jörg Trojan, Baadenberger Strasse 43, 50825 Köln, Germany  
ドイツ語版の説明書 Version 1.3 (Stand 01/2020) と英語版を元に和訳しました。

インターネット上のヘルプ

ルール、サポート、  
交換の注文に関する全ての  
詳細情報は、

<https://doublehead-kids.de/friedrich/>

をご覧ください。



SCAN ME