

循環性心理バトル PSYCLE サイクル

“奇正相生じ、循環端無きが如し”

『孫子』 勢篇

気づくとあなたも回っている。



1. ゲームの概要

このゲームでは、各プレイヤーは手札から1枚のカードを出して全員で強さ比べを行います。相手のカードよりも強いカードを出していたら得点を得ます。このゲームのポイントは、相手が出すカードを予想し、その裏をかくことです。しかし相手もまた、あなたの裏をかこうとします。では、循環する思考の末にあなたはどのカードを出すのでしょうか？

5. ゲームの目的

プレイヤーは、5回のラウンドからなる『サイクル』を複数回行います。各ラウンドでは、プレイヤーは出したカードによって得点を得ることができます。5ラウンドの合計得点が最も高いプレイヤーは、この『サイクル』の勝者となり、勝利タイルを獲得します。先に勝利タイルを2個獲得したプレイヤーが最終的な勝者となり、ゲームが終了します。

6. ラウンドの進め方

① 各ラウンドの初めに、山札から『ターゲットタイル』と『ボーナススタイル』を1つずつめくり山札の隣に表向きに置きます。この2つのタイルが、このラウンドで貰える『ボーナス』とその条件となります。

※どのプレイヤーが置いても問題ありません。

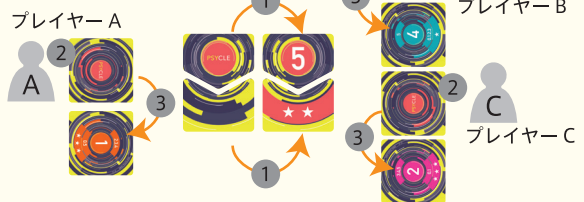
※2ラウンド目以降は前のラウンドで使った『ターゲットタイル』と『ボーナススタイル』に重ねずに隣に並べていきます。

② 今回のラウンドの『ボーナス』や残りの『リソースジェム』を参考に他のプレイヤーが出すカードを予想して、自分の『手札カード』のうち好きな1枚を選んで裏向きで出します。

※カードの数字が、所有している『リソースジェム』の数よりも多い場合、そのカードは出すことが出来ません。

③ 全員が出し終えたら、一斉に表向きにして『7. ラウンドの終了』の処理を行います。

3人プレイの例：



2. セット内容

■手札カード：24枚

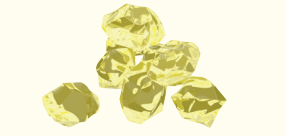
プレイヤーの手札になるカード。出したカードの強弱によって勝負が決まります。



4色1組ずつ(色:ピンク、オレンジ、青、緑)(1組0~5:各1枚)

■リソースジェム：50個

ゲーム中にカードを出す為のリソースとして使用します。



■得点トラック：1個

ゲーム中に得点した場合、自分の『得点トラッカー』を進めます。



■ターゲットタイル：5個

このカードに書かれている数字のカードを出して勝利した場合、『ボーナス』を得ます。



■ボーナススタイル：5個

『ターゲットタイル』に書かれている数字のカードを出して勝利した場合に得られる『ボーナス』を表します。



■勝利タイル：6個

『サイクル』で勝利した際に受け取ります。



■得点トラッカー：4個



4色1個ずつ(ピンク、オレンジ、青、緑)

3. ゲームの準備

①『得点トラック』と『リソースジェム』、『勝利タイル』をそれぞれ、全員の手が届きやすい場所に置き、『リソースジェム』と『勝利タイル』はサプライとします。

②『ターゲットタイル』と『ボーナススタイル』をそれぞれ良く混ぜて裏向きの山を作りテーブル中央に置きます。

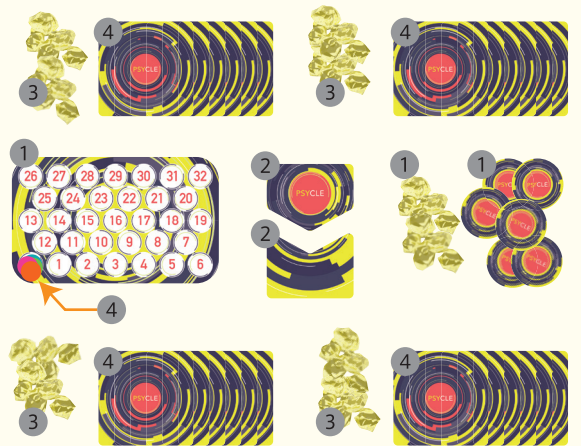
③各プレイヤーは『リソースジェム』をサプライから10個ずつ受け取ります。

※これらの『リソースジェム』は『サイクル』開始時に各プレイヤーが所有しているリソースとします。

④各プレイヤーはプレイヤーカラーを1色選び、選んだ色の手札1組(6枚:0~5)を受け取り、同じ色の『得点トラッカー』を『得点トラック』の『0』のマスの上に置きます。

※手札は相手には公開せず自分だけで表を確認出来る様に持ちます。

※使用しないプレイヤーカラーの『手札カード』と『得点トラッカー』はこのゲームでは使用しないので箱に戻します。



4人プレイの例：



このラウンドは『2』で勝利した場合、『+1点』

A:『1』でBに勝利している為、3点得る。

B:誰にも勝利していないので得点できないが、『0』を出したので4つ『リソースジェム』を得る。

※このラウンドで出されている最も大きい数字が『4』の為。

C:『2』でA、Bに勝利している為、合計で7点得る。

D:『4』でA、B、Cに勝利している為、合計で3点得る。

9. 『サイクル』終了時の処理

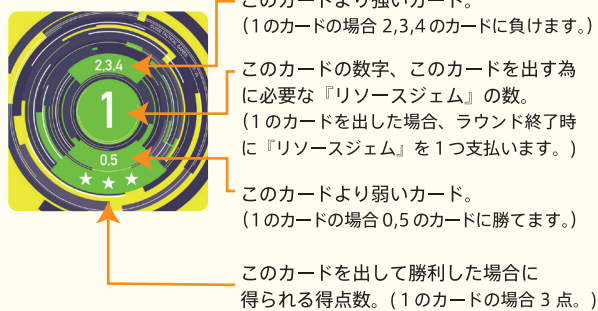
5回目のラウンドが終了したら『サイクル』が終了して、得点計算を行います。所有している『リソースジェム』が残っている場合、『リソースジェム』1つあたりマイナス1点となります。得点からマイナス点を引いて最終得点を計算します。最も最終得点が高いプレイヤーがこの『サイクル』の勝者となり、勝者は『勝利タイル』を1つ得ます。

※2人でプレイしている時に同点だった場合は『勝利タイル』を得ず、『サイクル』をやり直します。

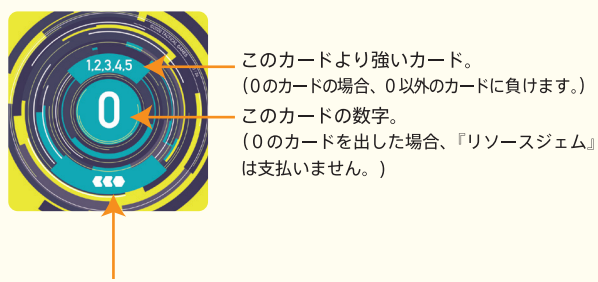
※3人以上でプレイしている時に首位のプレイヤーが同点だった場合は、首位のプレイヤーは全員『勝利タイル』を受け取ります。

4. 『手札カード』の内容

『1~5』のカード



『0』のカード



『0』のカードは『1~5』カードには勝つ事が出来ませんが、『0』を出すと、そのラウンドで他プレイヤーが出したカードの中で最も大きい数字と同じ分量の『リソースジェム』をサプライから得ます。

10. 次の『サイクル』の準備

『サイクル』が終了して勝者が『勝利タイル』を受け取ったら、ゲームの準備で行ったように全ての『ターゲットタイル』と『ボーナススタイル』をそれぞれ良く混ぜて裏向きの山を作りテーブル中央に置きます。各プレイヤーは自分の『得点トラッカー』を『得点トラック』の『0』の位置に戻し、『リソースジェム』を10個所有している状態に戻します。その後、次の『サイクル』を行います。

11. ゲームの終了

『サイクル』終了時の処理を行った後に2つ『勝利タイル』を持っているプレイヤーが居たらゲームが終了し、そのプレイヤーが最終的な勝者となります。

※3人以上でプレイしている場合、複数人が勝利タイルを同時に得た結果、2人以上のプレイヤーが2つ『勝利タイル』を所持する状態となった場合は、両者ともこのゲームの勝者です。勝利を分かち合しましょう。

ご注意(必ずお読みください)。
誤飲の危険性がありますので、3歳未満のお子様には絶対に与えないでください。
変質の恐れがありますので、高温多湿の場所に放置しないでください。
変質・火災の原因になりますので、火に近づけないでください。

『PSYCLE』の更新情報・新製品情報等は
下記 TACTICAL GAMES のWEB サイトから確認できます。
<http://tactical-games.net>

クレジット
企画・制作：TACTICAL GAMES
ゲームデザイン：鈴木陽太 押切隼
ビジュアルデザイン：鈴木陽太
ルールブック校閲・翻訳：鈴木唯由

@TacticalGamesJP

お問い合わせ：CS@tactical-games.net

TACTICAL GAMES

©TACTICAL GAMES, 2020, All rights reserved.

PSYCLE



1. Overview

In this game, each player plays one card from their hand and compares the numbers of the cards. You will score points if your card is stronger than your opponents' cards. The key point of this game is to predict the cards your opponents will play and outsmart them. However, they will try to outsmart you too. So, at the end of your circling thoughts, which card will you play?

5. Goal of the game

Players play a multiple number of Psyces, each consisting of 5 rounds of games. In each round, players can score points depending on the cards played. The player who collects the most points in 5 rounds wins the Psyche and receives a victory tile. The first player who collects 2 victory tiles is the final winner.

6. How to play

- At the beginning of each round, reveal the top tiles of target tile deck and bonus tile deck, and place them next to the decks. These two tiles indicate the bonus of the round.
- In the subsequent rounds, arrange the new tiles next to the tiles of the previous round.
- Each player chooses 1 card from their hand, using the bonus of the round and the remaining numbers of resource gems of the other players as clues, and place it face-down in front of them.
- If the rank of a card is more than the number of resource gems you own, you cannot play the card.
- After everyone has played a card, reveal them all at once and proceed to "7. End of a round".

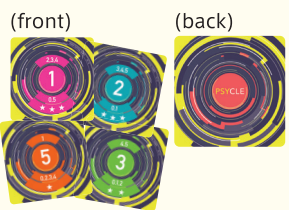
Example of a 3-player game:



2. Components

■ 24 cards

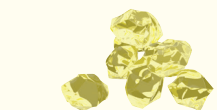
A set of 6 cards are used as a player's hand. Win/lose is determined by the cards that are played.



4 sets in 4 colors
1 set: 6 cards (1 each of "0"- "5")

■ 50 resource gems

Resource gems are used to pay costs to play cards during the game.



■ 1 point track

Place point trackers on the point track to track points scored during a Psyche.



■ 5 target tiles

(front) (back)



■ 5 bonus tiles

(front) (back)



If you win a round with a card that has the same number as the target tile, you will receive a bonus point of the bonus tile.

■ 6 victory tiles

Take 1 victory tile when you win a Psyche.



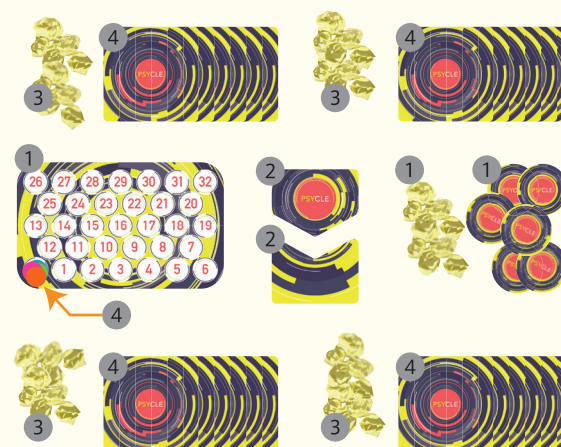
■ 4 point trackers



1 each of 4 colors

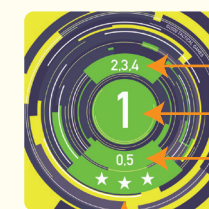
3. Setup

- Place point tack on one side of the play area. Gather resource gems and victory tiles separately in a pile on the other side.
- Shuffle target tiles and bonus tiles and place them separately in a face down deck at the center of the play area.
- Each player takes 10 resource gems from the pile, which are used as resources each player owns at the beginning of a Psyche.
- Each player chooses 1 color to play and takes a set of 6 cards (0-5) of the chosen color. Then, each player places their point tracker on "0" of the point track. Return any remaining set(s) of cards and point tracker(s) to the box.



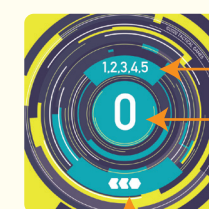
4. How to see cards

"1" - "5" cards



- Stronger cards ("1" loses against "2", "3", "4".)
- Number of the card / cost required to play the card (When you play "1" card, you need to pay 1 resource gem at the end of the round.)
- Weaker cards ("1" wins over "0", "5".)
- Winning points of the card (You get 3 points when winning a round with "1" card.)

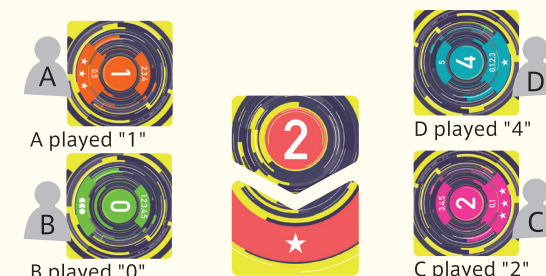
"0" card



- Stronger cards ("0" loses against all cards other than "0".)
- Number of the card (No cost is required to play "0" card.)

While "0" loses against "1"- "5", when you play "0" card you receive as many resource gems as the number of the card which is the largest among the cards played in the round from the supply.

Example of a 4-player game:



In this round, +1 bonus point when winning with "2" card.

- A: gets 3 points by winning over B with "1" card.
- B: gets no point for no win, but takes 4 resource gems by "0" card.
- The largest number among the all played cards is 4.
- C: gets a total of 7 points by winning over A and B with "2" card.
- D: gets a total of 3 points by winning over A, B, C.

9. End of a Psyche

A Psyche ends when the 5th round ends. If you have any remaining resource gem(s), add -1 point for each gem that remains. The player with the highest points is the winner of the Psyche and receives 1 victory tile.

- In a 2-player game, if there's a tie, no one takes a victory tile and start over a Psyche.
- In a 3- or 4-player game, if there's a tie, each top player receives 1 victory tile.

7. End of a round

- Each player returns as many resource gems as the number of the card they played to the pile. Those who played "0" card take proper number of resource gems from the pile.
- If the number of remaining resource gems becomes 0, you can only play "0" card in the next round.
- Compare the numbers of the played cards. Winning player(s) move their point trackers for the points they get.
- Do not move your point tracker if you didn't win over any player.
- If your points exceed 32, track your points in any way other than the point track.
- Each player returns the played card to their hand and start the next round.

8. How to score points

If your card wins over other card(s), you get the points of your card (indicated by the number of ★) multiplied by the number of card(s) lost to your card. Additionally, if the number of your card is the same as the target tile of the round, you get bonus points of the bonus tile (indicated by the number of ★).

Example of a 2-player game:



- A: gets a total of 4 points by winning with "3" card.
- B: gets no point for no win.

10. Prepare for a next Psyche

After the previous Psyche ends, gather target tiles and bonus tiles and set them as in the step ② of the game setup. Reset point trackers to "0" of the point track. Each player takes resource gems from the pile until they have 10 gems. Start the next Psyche.

11. End of the game

If a player has 2 victory tiles at the end of a Psyche, the game ends and the player with 2 victory tiles is the winner.

If more than 1 players collect 2 victory tiles at the same time, which happens when more than 1 players receive victory tiles at the end of a tied Psyche, the players share the victory.

To get updates on PSYCLE, visit <http://tactical-games.net>

@TacticalGamesJP

For questions regarding the product, contact us at CS@tactical-games.net

Credits
Game designer: Yota Suzuki Hayato Oshikiri
Graphic artist: Yota Suzuki
Translator & Editor: Yuyu Suzuki

NOT A CHILDREN'S TOY
AGE 14+
HOBBY GAMING PRODUCT

TACTICAL GAMES

©TACTICAL GAMES, 2020, All rights reserved.