

Phil Walker-Harding

# ALL IN

♡・✿・ オールイン:予言 ・✿・ ♡

## ルールブック

『オールイン:予言』は、伝統ゲームに新たな発見を提供します。あなたは予言者の力を使い、そのカードを歪めていく能力で最強の手札を形作っていきます。ただし、他のプレイヤーの行動にも注意を払うのをお忘れなく。誰の手札が最強なのかの予想も大事なのです。勝利する手札を予想し、最強の役を作り出し、とてつもない富豪を目指しましょう!

### ゲームの目的

カードをプレイし、驚くような技を駆使して最強の手札を作り上げましょう。各ラウンドの終了時、プレイヤーは自分の手札の役に応じてルーンを受け取り、さらに最高の手札のプレイヤーを予言できたらポットのルーポットのルーンを獲得します。

3ラウンドの終了後、最も多くのルーンを持っているプレイヤーが勝利します。



2-5



30'



10+

# 用具



カード 54枚  
A-K×4スート(時計、仮面、スカラベ、樹)  
ルーンカード2枚



ルーン 50個  
1ルーン×29  
5ルーン×14  
10ルーン×7



両面早見表 5枚



予言トークン 5枚



フレームパーツ 4つ

4人用の  
準備



プレイヤー1



プレイヤー2

2

3

4

5

6



プレイヤー3

プレイヤー4

# 準備

- 1 プレイヤー数に合わせてフレームを組み立て、ディスプレイを作ります。残ったフレームパーツは箱に戻してください。
- 2 各プレイヤーに、色が同じ予言トークンと早見表カードを渡します。余った分は箱に戻してください。
- 3 すべてのカードをシャッフルし、各プレイヤーに5枚ずつ配ります。

\*注: A面は一般的なポーカーの役の順番です。B面はポーカーの役の順番が変更になっています。

- 4 残りのカードは裏向きにディスプレイの上側に置き、デックとします。デックの右側は捨て札用に空けておいてください。
- 5 デックからカードを2枚引き、ディスプレイの左側のスペースから順に表向きに並べます。
- 6 デックの脇に1ルーンを4つ置き、ポットとします。残りのルーンは脇にまとめて置き、サプライとします。2人ゲームではポットに置くのは1ルーン2つのみです。
- 7 ディーラー(カードを配った人)の左側のプレイヤーが、第1ラウンドの開始プレイヤーです。



# ゲーム進行

ゲームは全3ラウンドで行われます。各ラウンドでは開始プレイヤーからが進みが進みご時計回りにターンが予言フェイズに入るまで続きます。

予言フェイズと得点フェイズを解決した後、新たなラウンドを開始します。

ターン中、ターンプレイヤーは以下の3つのアクションから1つを選んで実行します：

手札のカードを1枚プレイする、パスする、オールインする

## 手札のカードを1枚プレイ

手札のカードを1枚選び、それを表向きに自分の前に出します。

そのカードの効果を上から順番に解決します。星付きの効果は強制ですが、それ以外の効果は任意です。(カードの効果一覧はP.12参照)

カードの効果の解決後に手札のカードが5枚を超えている場合、余分な枚数のカードを選び、それらを任意の順番で捨て札の一番上に置きます。カードを複数捨てる場合、捨てるカードはすべて他のプレイヤーに見せてください。捨てたカードは捨て札に表向きに置きますが、捨て札に重なっているカードの内容は見ることができません。

最後に、プレイしたカードをディスプレイに加えます。下記「ディスプレイへのカードの追加」を参照してください。

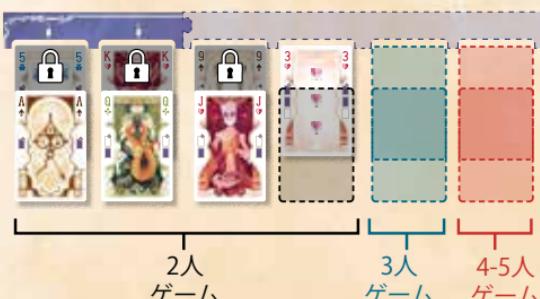
注：デックのカードが切れたら、捨て札をシャッフルして新たなデックしてください。



## ディスプレイへのカードの追加

カードがディスプレイに追加される際、それは空いている一番左のスペースに表向きに置かれます。これは、通常はカードの右側ですが、ターン中にディスプレイからカードを取った場合は空きスペースに置くことになります。

1列目が完全に埋まっている場合、同様のルールで2列目に置いてください。2列目にカードを置く際は、下にずらして1列目の上側が見えるようしてください。カードが上に乗っているカードはロックされているものとみなされ、取ることはできません。



# パス

デックの一番上のカードを表向きにディスプレイに加えます。パスしてもラウンドから抜けるわけではありません。次にまたターンが回ってきたら、他のアクションを選ぶことができます。

## オールイン



手札のカードを伏せて自分の前に置き、デックの上から2枚のカードを表向きにディスプレイに加えます。

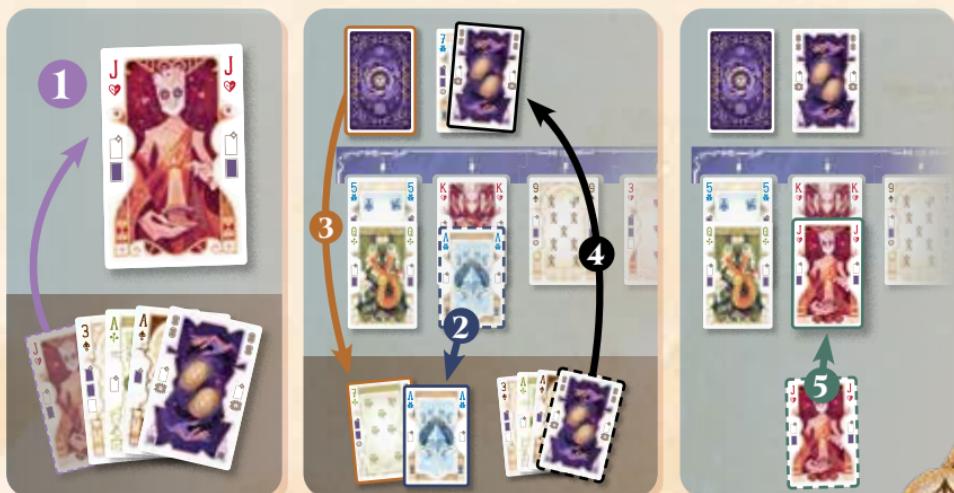
以降このラウンドの終了まで、オールインしたプレイヤーは「催眠」や「全知の目」の効果を受けません(P.12参照)。

さらに、一度オールインしたら、そのプレイヤーはこれ以降のターンでは自動的にパスを選び、デックの一番上のカードをディスプレイに加えることになります。

各ラウンドでオールインできるプレイヤーは1人のみです。

3つのアクションから1つを選んだ後、ディスプレイのカードが上限に達しているかを確認します。達している場合は予言フェイズに進みます。そうでない場合、左隣のプレイヤーが新たなターンを開始します

例:アリスは仮面のJをプレイすることを選んだ①。最初に彼女はディスプレイからカードを1枚取り②、その後にデックの上からカードを1枚引いた③。手札のカードが6枚なので、彼女はカードを1枚捨てる必要がある。彼女はルーンカードを捨てた④。最後に、彼女は仮面のJをディスプレイの左詰めのスペースに置いた⑤。





## 予言フェイズ

 ターンの終了時にディスプレイが上限に達していた場合、予言フェイズが開始されます。

ターン順で次のプレイヤー(最後にディスプレイにカードを置いたプレイヤーの左隣)から順に、各プレイヤーは誰の手札が最強かを予言します。自分の予言トークンを、最強の手札を持っていると予想するそのプレイヤー(自分も可)の前に置いてください。以降ターン順に、すべてのプレイヤーが予言トークンを置きます。

2人ゲーム:2人ゲーム専用予言ルールはP.10を参照してください。

### 表明—ポットと手札の得点

表明中、プレイヤーはターン順に手札を公開し、誰が最強の手札であるかを決めます。役の強さは役一覧(次ページ)や早見表に示されていて、一般的なポーカーとほぼ同様です。

得点を終えたら、次のラウンドの準備を行います。第3ラウンドを終えたらゲームは終了します。

**重要:** 役の強さは早見表でどちらの面を使うかで異なります。このルールブックではA面の順になっています。

### ポットの得点

最強の手札のプレイヤーを正しく予言できたプレイヤーは、ポットのルーンを均等に分割して受け取ります。端数のルーンは一旦脇に置き、次のラウンドのポットに加えます。

正しく予言できたプレイヤーが1人なら、そのプレイヤーがすべてのルーンを得ます。誰も正しく予言できなかった場合、すべてのルーンは次のラウンドのポットに加算されます。

### 手札の得点

ポットを特典した後、各プレイヤーは自分の手札の役の強さに対応する数のルーン(役一覧や早見表参照)をサプライから受け取ります。

### ルーンカード

プレイヤーは、手札に残っているルーンカード1枚につき、追加で2ルーンを受け取ります。ルーンカードが役の一部となることはありません。



# 役一覧

手札の得点をするとき、このリスト（早見表のA面対応）に従います。

10



ストレートフラッシュ\*

5枚のカードが同じスートですべて連続している

7



フォーカード

同じ値のカードが4枚

6



フルハウス

同じ値のカード3枚と、他の同じ値のカード2枚

5



フラッシュ

5枚のカードが同じスート（値は無関係）

4



ストレート\*

5枚のカードの値がすべて連続している

3



スリーカード

同じ値のカードが3枚

2



ツーペア

同じ値のカード2枚と、他の同じ値のカード2枚

1



ワンペア

同じ値のカードが2枚

\*注：ストレートではAは2通りの使い方があり、最弱の1としてA-2-3-4-5として使うことも、最強のAとして10-J-Q-K-Aとして使うこともできます。K-A-2といった中間で使うことはできません。

B面：早見表のB面を使う場合、役の強さの順番が変わります。ストレートはランク6になります。フルハウスがランク4になります。

## 同じ役

複数のプレイヤーの手札が同じ役で最強の場合、その役を構成しているカードの値がより強いプレイヤーがより上であるとして扱います。その値も同じ場合、下記のスートの強さで比較します。

フルハウス：フルハウスが複数ある場合、同じ数3枚の組の値を比較します。

カードの値の強さ順は、A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1 です。

複数のプレイヤーが値も同値で並んでいる場合、このスート順で強弱を決めます。



## ラウンド得点例 — 3人ゲーム

## ポットの得点

最強の手札を決める段階である。アリスとダンはどちらもストレートだった。アリスの4から8のストレートは、ダンのAから5のストレートよりも強い。アリスが最強と予言したプレイヤーはポットを分け合うことになる。今回は、ダンとフィルがポットを等分することになった。余ったルーンは脇に置く。

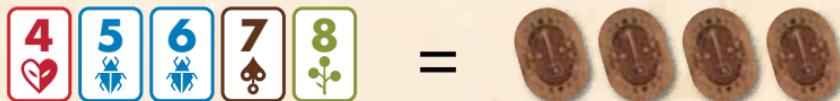


# ラウンド得点例—3人ゲーム

## 手札の得点

アリスとダンはストレートで、4ルーンずつ受け取る。フィルはスリーカードで3ルーン受け取る。

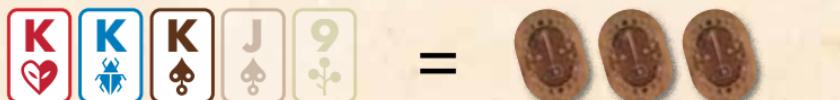
アリス:ストレート(ランク4)



ダン:ストレート(ランク4)



フィル:スリーカード(ランク3)



## 次のラウンドの準備

1. 第1ラウンドと同様に、すべてのカードをシャッフルし、各プレイヤーにカードを5枚ずつ配り、ディスプレイにカードを2枚追加します。
2. 各プレイヤーは予言トークンを回収してください。
3. ポットに残っている（一旦脇に置いた）ルーンに以下を加えます。



### 2人ゲーム

第2ラウンド:4ルーン  
第3ラウンド:6ルーン

### 3-5人ゲーム

第2ラウンド:6ルーン  
第3ラウンド:8ルーン

これで次のラウンドの準備が完了です。持っているルーンが一番少ないプレイヤーが開始プレイヤーになります。同点の場合、前のラウンドの役がより弱いプレイヤーを優先します。

## ゲームの終了

3ラウンドの後、ゲームが終了します。持っているルーンが一番多いプレイヤーが勝者です。最多が同点の場合、その中で最終ラウンドでの手札の役がより強かったプレイヤーが勝者になります。

同点決着選択ルール: 予言の継承者

同点の場合、ポットに10ルーンを加えてもう1ラウンド行います。この追加ラウンドでも勝者が決まらない場合、誰も正しい未来を予知できなかつたということで、勝者はいません。



## 2人ゲーム用予言ルール

2人ゲームでの予言ルールは基本と同様ですが、予言フェイズにおいては、2人のプレイヤーが同時に予言を行います。

予言フェイズでは、両方のプレイヤーは片手に予言トークンを握り、両方の拳を前に出します。3つ数えた後、プレイヤーは同時に片手を開きます。

- トークンがある方の手を開いたら、自分を予言したことになります。
- 何も無い方の手を開いたら、相手を予言したことになります。

得点は通常通りに行います。

# 捨て札選択ルール

## 捨て札のねじ曲げ

捨て札を活用するゲームを楽しみたい場合、この選択ルールをお試しください。



-各ラウンドの準備の段階で、デックの一番上のカードを捨て札に表向きにおいてゲームを開始します。

- **■** や **□** の効果の実行時、捨て札の一番上のカードか、上にカードが乗っていないディスプレイのカードでその効果を実行できます。捨て札で重なっている下のカードは見ることができない点に注意してください。

## 心眼を閉じて

捨て札を活用したくない場合、この選択ルールをお試しください。



ゲームは通常通り進めますが、以下の2点が変わります：

-捨て札に捨てたカードは、他の誰にも見せずに裏向きに捨てます。(推奨：カードは90度傾けて置くといいでしょう)

**■** や **□** や **△** の効果を適用する際、引いたカードは他のプレイヤーには見せません。カードは自分だけが見て、1枚選んで手札に加え、残りを裏向きに捨てます。

## 略歴

### Phil Walker-Harding



オーストラリアのシドニー出身のゲームデザイナーで、簡単なルールで互いに絡み合うゲームを数多く作っています。

デザイン歴は十五年を超えていて、世界中の人々が彼のゲームを楽しんでいるのを見るのが大好きです。

### Dan Gartman



イラストレーターで、DMで、レコード・コレクターで、ワークアウトマニア。最悪のベーシスト。「ゲーム開発とは常に密接にいて、最強のGPU——すなわち創造性を使うようなゲームが好きなんだ。だから、僕のイラストには伝統的な芸術的テクニックをつかって、プレイヤーにはゲームに没入してもらおうと思っている。」

## クレジット

### Designer

Phil Walker-Harding

### Illustrator

Dan Gartman

### Project Manager

Philippe Tardif

### Development

Pierre-Olivier Gravel

Anh Tù Tran

Vincent Fugère

### Graphic Design

Émeline D'aoust

Alexandra Gosselin

Adrian Harper

### Prepress Specialist

Marie-Eve Joly

### Marketing

Tommy Beaulieu

### Administration

Manon Sylvestre

Julie Thibault

### Head of Next Move

Jean-François Gagné

### Head of Collection

Vincent Goyat

### Japanese translation

Yoshiya Shindo



© 2026 Plan B Games Inc.

100-4001 rue F.-X.-Tessier,

Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5.

Canada

[www.nextmove-games.com](http://www.nextmove-games.com)



日本語版発売元

株式会社ホビージャパン

〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8

お問合せ: [cardgame@hobbyjapan.co.jp](mailto:cardgame@hobbyjapan.co.jp)

この製品のいかなる部分も許可なく複製することを禁じます。

# 重要なルールとカード効果

ターンの終了時、ターンプレイヤーの手札のカードはちょうど5枚になっていなければならず、余分なカードがあれば捨てる必要があります。

カードの効果は上から順番に適用します。

◆のあるカード効果は強制です。

それ以外の効果は任意です。

このアイコンのある効果は、選択ルール採用  
時は適用の仕方が異なります(P.11)



上にカードが重なっていないディスプレイのカードを1枚取る。



手札のカード1枚を、上にカードが重なっていないディスプレイのカード1枚と交換する。



デックの一番上のカードを引く。



デックの上から指定枚数のカードを公開し、全プレイヤーに見せる。そのうち1枚を選んで手札に加える。他のカードは表向きに捨て札に置く。



サプライから1ルーンを得る。



相手を1人選ぶ。そのプレイヤーは自分の手札の現在の役(可能なかぎり強い方)を全員に聞こえるように言う。オールインしたプレイヤーはこの効果で選べない。役が無い場合は「無し」と宣言する。



相手を1人選ぶ。そのプレイヤーは自分の手札を4枚選び、あなたにだけ見せる。オールインしたプレイヤーはこの効果で選べない。

