

TTOTT

Table Tennis on The Table

TToTT (トット) について

TToTT(トット)とは、卓球の要素をカードに凝縮した、卓球戦略トレーニングカードゲームです。

卓球の醍醐味でもあるボールの回転要素や試合の駆け引きとなる戦略的要素を、楽しみながら理解できるトレーニングカードゲームにしました。

TToTT では、卓球の基本的なルールをベースにしなが、各カード(サービスカード・返球カード・イベントカード)・体力・戦術を駆使して、実際の卓球の様にラリーを行い、勝利を目指します。

TToTT で卓上の卓球をお楽しみ下さい。

セット内容

サービスカード	5 枚	プレイシート	1 枚
返球カード	52 枚	プレイヤーコマ	1 個 (予備 2 個)
イベントカード	3 枚	ボールコマ	1 個 (予備 2 個)
ラケットカード	1 枚	体力コマ	1 個 (予備 2 個)
ラバーカード	2 枚	得点コマ	1 個 (予備 2 個)
ゼッケンカード	1 枚	コイントス用コイン	1 個 (予備 2 個)
以上 64 枚がデッキとなります。		コース札 (1~9)	各 1 枚
		説明書 (本紙)	1 枚

卓球の基本ルール

TToTT では、以下の様な卓球の基本的なルールをベースにしています。

・コイントスをして、サービスとレシーブを決定してから試合を始める

・サービスを出し、レシーブした後はお互い順番に返球する
これをラリーと呼び、相手コートに返球できなかった方がミスとなる

・サービスは 2 点ずつ交代で行う

・先に得点を 11 点とったプレイヤーが勝ちとなる

・10 対 10 以降で得点が同点のことをデュースと呼ぶ
デュースのときは、サービスは 1 点ずつ交代で行い、先に 2 点差をつけたプレイヤーが勝ちとなる

・お互いの得点を足した数が 6 の倍数のとき、タオルブレイクができる

・サービスがネットインをした場合は、サービスをやり直す

・試合の時は、名前と所属が分かるようにゼッケンをつける

ラバーの種類とデッキ構成について

卓球で使用するラバーの種類には、大きく分けて 4 種類 (裏ソフト・表ソフト・粒高・アンチ) があり、ラバーの種類によってボールに与える回転やスピードが異なります。

TToTT では、フォア面とバック面にそれぞれ 1 つの種類を選ぶことができ、デッキ内には選択したラバーの種類の返球カードのみ入れることができます。

※スターターセットはデッキ構成が完了しておりますので、他のセットのカードを混ぜる事なくお楽しみ頂けます。

カードの説明

カードの種類は以下の 4 種類があります。



- 7 サービス、返球技術、イベント、用具の説明
- 8 相手コートに返球できるコース (黄色のエリア)
- 9 相手の返球を受けられるコース (ピンクのエリア)
- 10 プレイエリア
- 11 ラバーの種類
- 12 イベントアイコン
- 13 発動タイミング
- 14 イベント効果の説明

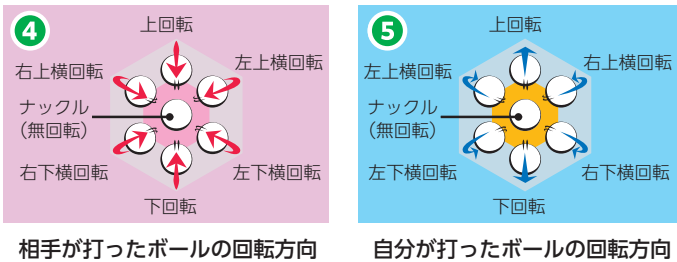
クオリティについて

クオリティとは、カードの左上にあるアルファベット②を指しています。これは、ボールの回転やスピードの質を表しており、クオリティが高くなるにつれてその質は高くなります。
クオリティの順は以下のようになります。

S > A > B > C > D > E > F > G
高い 低い

ボールの回転について

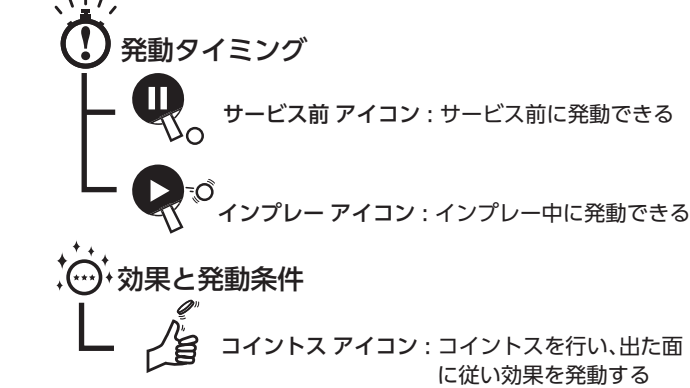
ボールの回転は、相手からボールを受けるときの回転④と、相手にボールを返球するときの回転⑤の 2 種類があります。



注：横回転の見え方は、自分と相手で左右反対になります。
注：スターターセットには横回転を使ったサービスカード、返球カードは入りません。

イベントアイコンについて

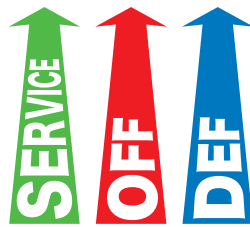
イベントアイコン⑫は「発動タイミング」、「効果と発動条件」の説明をしています。



技術特性とクオリティ確認表について

【技術特性について】

技術特性③とは、カードの技術がどのような特性かを表しています。
特性の種類として、
「サービス (SERVICE)」・「オフェンス (OFF)」
「ディフェンス (DEF)」の 3 つがあります。



【クオリティ確認表について】

クオリティ確認表⑥は、相手が出した技術特性とクオリティをもとに、自カードのクオリティで返球できるのかを判断するために使用します。

クオリティ確認表では以下の 3 項目を確認します。

1. 相手カードの技術特性 (SV は SERVICE の略)	SV / DEF	OFF
2. 自陣のプレイエリア	前陣 F	前陣 G
3. 自分が返球できるかどうかを確認するクオリティ	中陣 -	中陣 F
- は返球不可能を表します。	後陣 -	後陣 -

【⚠️と👤アイコンについて】

⚠️と👤アイコンは返球条件について示しています。

返球条件⑮ (右上図の例) には、返球する時の条件が記されており、それぞれの意味は下記のとおりです。

クオリティ確認表内にある ⚠️ アイコンは、相手が出したカードのクオリティが自カードのクオリティより高くても返球できることを意味しています。

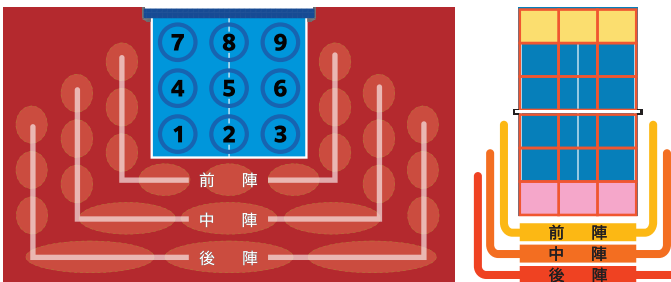
返球条件⑮にある 👤 アイコンは、「返球する時に、相手が左右へ動かずに返球できるコース番号へ返球しなければいけない」ことを意味しています。

相手が出したカードのクオリティが自カードのクオリティと同等以下の場合は、通常通りコース番号を選択できます。
これらのアイコンは、「とにかく返す」・「ツッツキ」・「カット」などのカードについています。

右上図 F → 👤 の例：
左側の返球条件 F の場合は、右側 👤 に従って返球します。
この例では、相手が出したカードのクオリティの方が高いので、**相手が左右へ動かずに返球できるコース番号③へ返球しなければいけない。**

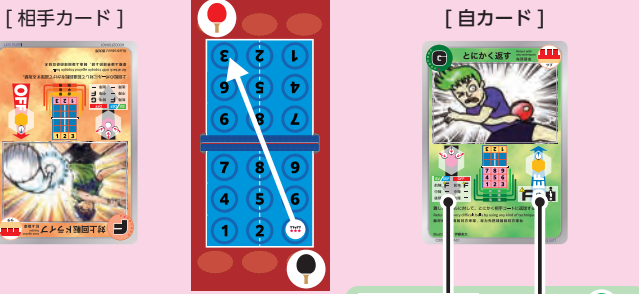
プレイエリアについて

プレイエリア⑩は台との距離に応じて前陣・中陣・後陣にエリアを分けており、クオリティ確認表で選択したエリアにて返球します。



【例】

相手がクオリティ F の「対上回転ドライブ」カードを出して、自分がクオリティ G の「とにかく返す」カードを出した場合



相手が出したカードは F なので、自カードにあるクオリティ確認表の OFF を確認します。

前陣に F があるので返球できますが、⚠️があるので相手が左右へ動かずに返球できるコース番号へ返球しなければいけません。

例の場合、相手はコース番号③で返球できるプレイヤーマスにいるので、ボールコマが移動できるのはコース番号③のみとなります。

得点と勝敗条件について

【ラリーの得点条件】

・相手が出したサービス、返球カードの回転・コース・クオリティが正しくないとき。(カードを出してミスした場合は体力が減る)

・相手が返球カードを出さないとき。
(カードを出さない場合は体力は減らない)

【ゲームの勝敗条件】

・先に得点が 11 点をとったプレイヤーが勝ちとなる。

・10 対 10 以降の場合は、先に 2 点差をつけたプレイヤーが勝ちとなる。

・自分の山札と手札 (山張りを含む) のカードが無くなり、返球することができなくなったら負けとなる。その際、場に出ているイベントカードは数えない。

・デュース (同点) の状態でお互いの体力が無くなり、サービス以外の有効カードを出せない、もしくは出さない場合、手札と山札を足して枚数の多いプレイヤーの勝ちとなる。この時、手札には山張りで伏せたカードは含まれるが、イベントで場に出したカードは含めることができない。
注：タオルブレイクをとれる点数の時は、先にタオルブレイクを行う。

ゲームの準備

1. プレイシートに用具カード 4 枚を①、体力コマを②の 70 (スターターセットは 50)、得点コマを⑤の 0 にセットします。サービスカードは 5 枚ともウラにして⑧にセットします。
2. 山札 55 枚 (返球カード・イベントカード) をウラにした状態でシャッフルして⑪にセットします。
3. サービスを決めるためのコイントスを行います。プレイヤーのどちらがコインの表か裏を決めてからコイントスをして、出た面のプレイヤーがサービスまたはレシーブのどちらから始めるかを選択します。

ゲームの流れ

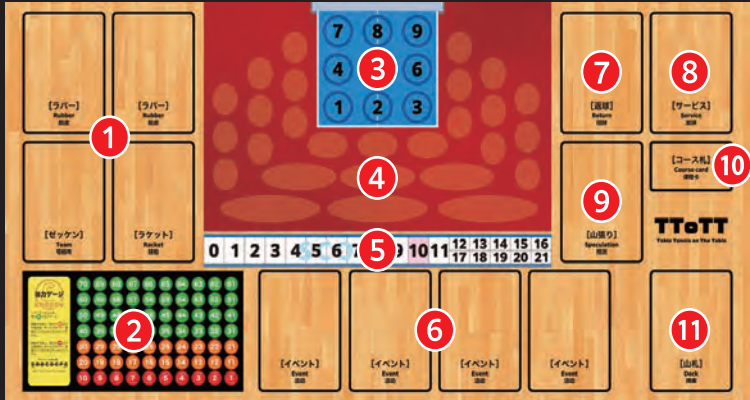
ゲーム中は、大きく分けて「サービス前」と「インプレー (ラリー中)」に分かれます。
基本的には、出したカードや移動して手を離れたプレイヤーコマ・ボールコマは、元に戻せません。

[サービスする前までの流れ]

1. 手札と山張りを合わせて 7 枚になるよう、山札から引きます。([山張りとは](#) を参照)
2. お互いの得点を足した数が 6 の倍数のとき、「タオルブレイク」することができます。([タオルブレイクについて](#) を参照)
3. 手札にイベントカードがあれば、ウラにして場⑥にセットする事ができます。イベントカードは場にセットしていないと発動できません。([イベントカードの使い方](#) を参照)
4. 山張りするカードがあれば⑨に、山張りするコース札 1 枚決めて⑩にセットします。山張りカードをセットしなくてもゲームは進めることができます。([山張りとは](#) を参照)
5. お互いプレイヤーコマをプレイヤーマス④の任意の位置にセットします。
6. サービスする前に発動できるイベントカード ( アイコンがあるカード) があれば、使用する事ができます。([イベントカードの使い方](#) を参照)
7. お互い準備ができたか確認して、インプレーに進みます。

[インプレーの流れ]

1. インプレーで発動できるイベントカード ( アイコンがあるカード) は、ボールコマを移動する前であればいつでも使用できます。([イベントカードの使い方](#) を参照)
2. サービス側は、⑧のサービスカードの中から 1 枚を選択し、選択したカードをオモテにしてセットします。(サービスは 2 点ずつ交代で行います。デュースの時は 1 点ずつ交代で行います。)
3. 決めたサービスカードに記載されている、サービスできるコースの中からコース番号を選択して、ボールコマをその番号へ移動します。
4. 相手が出したカードに対して、返球できるカードがあれば、返球カードを⑦にセットします。([返球可能かを判断する流れ](#) を参照)
5. プレイヤーコマを、返球するプレイヤーマスまで移動します。([移動の仕方について](#) を参照)
6. プレイヤーコマが移動した分、体力を減らします。([体力について](#) を参照)
7. ボールコマを返球できるコース番号の中から選択したコースへ移動します。
8. 相手がボールコマを移動するまで待ちます。
9. どちらかのプレイヤーが返球しないか、正しくない返球カードを出すまで、4 ~ 8 を繰り返します。([得点と勝敗条件について](#) を参照)
10. 得点したプレイヤーは⑤のスコアを上げます。



返球可能かを判断する流れ

相手が出したカードに対して、自分が持つ返球カードの以下の 1 ~ 3 を確認し、全て当てはまれば返球可能なカードとなります。

1. 相手が出した返球カードのコース番号⑫(黄色の部分) が、自カードが受けられるコース⑬(ピンクの部分) にあるか確認します。

下図の例：相手の選択可能なコース番号①②③の内、コース番号③を選択された場合、自カードの返球可能なコース番号も①②③でコース番号③が含まれているので返球可能です。

2. プレイヤーが出したカードの回転⑭が、自カードで受けられる回転⑮の中にあるか確認します。

下図の例：相手が出したカードの回転は上回転  で、自カードは上回転が含まれている  ので返球可能です。

3. クオリティとは⑭に記されたボールの質を表します。**S>A>B>C>D>E>F>G** の順になります。

相手カードの⑭が  か  ならば、自カードのクオリティ確認表の左側⑰の列を、  ならば自カード右側⑱の列を見ます。
どのプレイエリアなら相手カードのクオリティ⑭が、自カードのクオリティ確認表に書かれているクオリティ以下かを確認します。

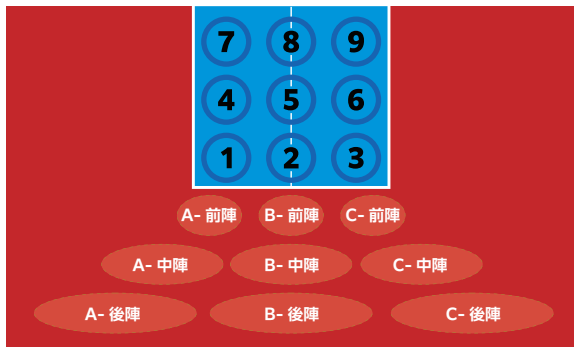
下図の例：相手の技術特性は  なので、自カードのクオリティ確認表の右側を参照します。
この場合前陣は **G** の為、返球できません。
中陣は **F** で相手のクオリティと同等なので返球することができます。

[例]



移動の仕方について

相手が出したサービス、返球カードのコースに対して返球するために、プレイヤーコマを対応のプレイヤーマスへ移動させます。
コース番号に対応するプレイヤーマスは下記の通りです。



コース番号が ① ④ ⑦ なら → A 列

コース番号が ② ⑤ ⑧ なら → B 列

コース番号が ③ ⑥ ⑨ なら → C 列

左下図の例：相手がコース番号②に返球してきた場合、自カードのクオリティ確認表を参照すると中陣でしか返球できないので、プレイヤーコマを B- 中陣へ移動させます。

プレイヤーコマは、縦・横・斜めに移動することができます。
体力の消費については、 [体力について](#) を参照して下さい。

イベントカードの使い方

1. イベントカードをウラにして場⑥にセットします。
2. イベントの発動タイミングを確認します。タイミングが正しければ⑥にセットしていたイベントカードをオモテにし、⑦にセットし発動します。
3. 返球カードが必要なイベントの場合は、返球カードを合わせて⑦にセットします。(インプレーのみ)

注：場⑥にセットしたイベントカードは手札に戻せません。

注：イベントの発動タイミングや効果が正しくないときは、失敗となり、⑦にカードを置きます。

山張りとは

山張りとは、相手が出すカードの回転とコースを予想し、あらかじめ返球できるカードを準備しておくことです。

山張りが的中した場合は、セットした返球カードを発動することができます、**もとのクオリティの 1 つ上のクオリティとして返球することができます。**

[セットの流れ]

1. サービス前に、返球カードをウラにして⑨にセットします。
2. 予想したコース札をウラにして⑩にセットします。
3. サービス前であれば、コース札と返球カードを変更できます。

[発動の流れ]

1. 自分が返球カードを出す順番の時に、コース札をオモテにし、返球されたコースと合っているか確認します。
合っていない場合は失点となり、セットした返球カードは⑦に置きます。(返球ミスとなるため体力が減ります。)
2. ⑨にセットしてある返球カードをオモテにし、⑦にセットします。回転・クオリティが正しくない場合は失点となり、体力が減ります。
3. 上記 1、2 が合っている場合は、もとのクオリティの 1 つ上のクオリティとして返球します。

体力について

体力は、プレイヤーがプレイヤーマスを移動したり、台上 (ショート・ハーフロング) の返球するのに必要です。
ゲーム開始時は ⑦0 (スターターセットは ⑤0) からスタートし、プレイヤーが返球に使用した分だけ、体力は減っていきます。

プレイヤーコマを縦、横、斜めへ 1 コマ動かす度に体力を 1 減らす。

例：A- 前陣から B- 前陣に移動した場合は、体力を 1 減らす。
A- 前陣から C- 中陣に移動した場合は、体力を 2 減らす。

台上 (コース番号 ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨) に返球された場合は、更に体力を 1 減らす。

例：A- 前陣にプレイヤーコマがあり、コース番号⑥へ返球された場合、C- 前陣へ移動するために、体力を 2+1=3 減らす。

また、体力が減っていくと、クオリティが下がります。
但し、クオリティは **G** が一番低いため、**G** より下のクオリティには下がりません。

移動する時に、体力が ③0 以下の場合は、サービスカード・返球カードのクオリティが 1 つ下がる。

移動する時に、体力が ①0 以下の場合は、サービスカード・返球カードのクオリティが 2 つ下がる。

体力が無くなった場合は、移動して返球することは出来ないが、サービスをする事は出来る。

注：デュースの状態でお互いの体力が無くなったときは、[得点と勝敗条件について](#) を参照

注：例えば、体力が  の状態で、A- 前陣にプレイヤーコマがあり、コース番号③に返球された場合は、B- 前陣までしか移動できないので、返球カードを出した時はミスとなり、体力は無くなる

タオルブレイクについて

タオルブレイクは、お互いの得点を足した数が 6 の倍数のときに利用できます。

[内容]

手札を 1 枚山札に戻し、山札をシャッフルしてから 1 枚引く

TTtoTT についての FAQ や、分かりやすいマニュアル動画など、より詳しい情報はこちらの QR コードを読み込んでご参照ください。



用語監修：(株)卓球王国

TTtoTT
Table Tennis on The Table

iruma soft
https://www.ttott.jp/

イルマソフト株式会社
〒358-0041
埼玉県入間市下谷ヶ貫 874-1
TEL 04-2936-7318