

# Chicken or Llama

# ニワトリかラマか

## 2人用ルール

Takashi Saito













プレイ時間: 15 分くらい?





### 準備

各プレイヤーごとにラマ3枚、ニワトリ3枚の計6枚を手札として持ちます(2人合わせると計12枚)。それ以外のお札は使いません。

### 遊び方

1. 先手後手を決めます。後手ははじめから得点を1点持った状態で開始します。
2. 先手プレイヤーは手札から2枚のお札を選び、伏せた状態でテーブルに並べます。
3. 後手プレイヤーはそれを見て、同じように手札から2枚のお札を選び、先手プレイヤーが出したお札と向き合うように置きます。
4. お札をオモテにし、勝敗を判定します。

- |  |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1. ニワトリ2枚   は、ニワトリ1枚   に勝ちます</li><li>2. ニワトリ1枚   は、ニワトリ0枚   に勝ちます</li><li>3. ニワトリ2枚   は、ラマ2枚   (ニワトリ0枚) に負けます</li><li>4. 強さが同じ場合は先手が勝ちます</li></ol> |
|--|

5. 勝った方は得点を1点を得て、次の先手プレイヤーになります。
6. ラマ2枚   でニワトリ2枚   に勝った時は、さらに追加の1点を得ます。
7. その後、双方が出した同じ位置にあるお札を比べ、同じマークのもの同士だった場合、それらを交換します(お札の所有者が替わります)。
8. お互いにテーブル上のお札を手札に戻します。(7で交換が行われた場合は、交換されたお札を手札に戻します)
9. 以上2~8を繰り返し、得点が7点以上かつ相手との点差が2点以上になったら勝利です。



ゲーム中、お札に自由に折り目をつけてかまいません。手順7によって折り目をつけたお札が相手に渡ることによって、相手が出したお札が推測できるようになってきます。シンプルなゲームですが、この目印の付け方、付けたお札の送り込み方でさまざまな戦術が考えられるでしょう。

ルール問合せ:

[http://boardgame.web-saito.net/chicken\\_llama/](http://boardgame.web-saito.net/chicken_llama/)