

# Chicken or Llama

# ニワトリか ラマか

パーフェクト版



Takashi Saito

人数 4 人 / プレイ時間 30-45 分

ラマが命じます。少ない方のお札を仲間に伝えよ。敵に悟られぬように…。

「ニワトリカラマカ」は、お札を使ったゲームです。一般的にカードゲームは背面に印が付くとゲームにならなくなってしまいますが、このゲームでは違います。あえて目印を付けていくことでチームメイトとコミュニケーションを取ることを目指します。ただし敵チームにバレては台無しです。敵の目を欺き、かつ味方には伝わる巧妙な目印を付けましょう。また忘れてはならない大事な点は、目印はゲームが進むにつれ累積していくということです！

## 内容物

紙幣 40枚 (ニワトリ札×20、ラマ札×20)、ニワラマチップ 4 枚 (片面がニワトリで片面がラマ)

番号チップ 5 枚、回答用紙兼スコアシート1冊、秘密の目印記録用紙1冊、説明書1枚

紙幣は、オモテ面はすべて同じですが、ウラ面はニワトリが描かれたニワトリ札と、ラマが描かれたラマ札の2種類があります。

## 準備

1. このゲームは2対2のチーム戦です。まずは2人ずつペアを組んでください。
2. 次に、今回お札にどのような目印をつけるか、チームメイトと秘密の打合せをします。  
例) ラマ札はカド2ヶ所を折る、ニワトリ札には左右のニワトリマークに折り目をつける、等

チームメイトと打合せができるのはこの時だけです。以降は、目印に関して一切相談できません。

目印が決まったら、チームごとに目印記録用紙に記入してください。

ニワトリかラマか  
Chicken or Llama

DATE: 2021.3.28 TEAM NAME: Brain Brain Team

あなたのチームの秘密の目印は…

左上のカドを折っていたらラマ

右下のカドを折っていたらニワトリ

記入した内容は相手チームに知られてはならない機密情報です。

透けて見えたりすることがないように折りたたんで慎重に管理してください。

目印記録用紙はゲーム中いつでも確認できます。が、書き加えることはできません。

両チームとも秘密の目印が決まったらゲーム開始です！

## 前半戦

3. 40枚のお札をすべてシャッフルし山札にします。そこから全員5枚ずつ引き、ニワトリ札とラマ札が何枚あるかを各自確認します。そして少ない方の動物名を宣言します。

例1) 5枚のお札がニワトリ3枚、ラマ2枚の場合: 「ラマ」と宣言します。



例2) 5枚のお札がニワトリ0枚、ラマ5枚の場合: 「ニワトリ」と宣言します。



宣言をしたら、ニワラマチップを宣言した動物側がオモテになるように自分の前に置きます。

4. 続いて手順2で決めた秘密の目印をお札につけます。これも全員同時に行います。

チームメイトと相談したり、お札を見せ合ったりしてはいけません。

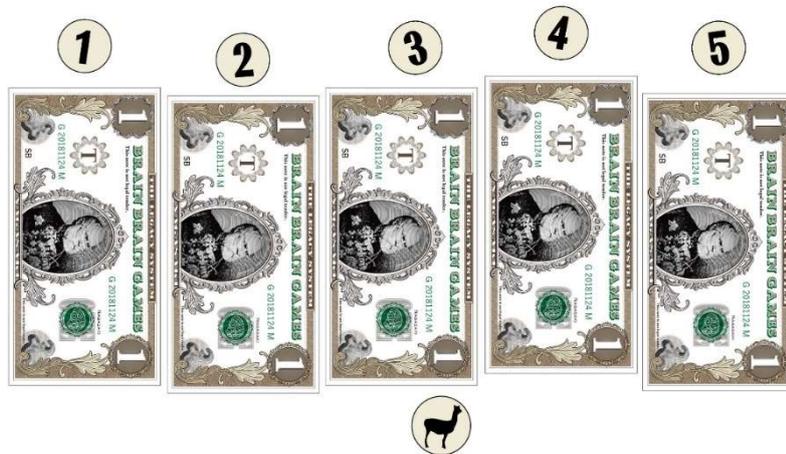
お札にこういった印を付けるかは特に決まりはありません。カドを折る、真ん中に折り目を入れるなど自由な発想でおこなってください。ただし破る・穴を開ける等やり過ぎはゲームの寿命を早めますので控えた方がいいでしょう。

全員が目印を付け終わったら、回答フェーズに入ります。

一番最近ニワトリを見た人が最初の出題者となります。

## 回答フェーズ

5. 出題者は、自分が目印をつけた5枚のお札をすべて相手チームに渡します。渡された側は、お札をシャッフルして順番を変えた後、テーブルの上に一列に広げ、番号チップをその横に並べます。



6. 味方のチームメイトは、テーブルに並べられたお札をよく見て、どれが宣言された動物(=少数派)のお札かを予想し、対戦相手に知られないよう回答用紙に番号を記入します。

ニワトリかラマか Chicken or Llama		TOTAL				
1	4	3				
2	/	5				

1つの回答につき縦2マス使用します。宣言された動物が1枚しかないと思ったら、1マスには斜線を引いておきます。1枚もないと思ったら2マスとも斜線を引いてください。

チームメイトの回答中、出題者は言葉や身振り、表情等でヒントを与えてはいけません。

回答用紙はスコアシートと共通です。回答用紙として1枚、スコアシートとして1枚使ってください。

(1ゲームで計2枚使用)

- チームメイトが回答したら(まだ公開はしません)、次に相手チームも同様に予想します。  
この時チーム内でよく話し合い、二人の意見を一致させた後、少数派と思われるお札を指差します。
- 相手チームも回答したら、答え合わせです。まず相手チームが指したお札を公開し、次にそれ以外のお札を公開、最後にチームメイトが書いた回答用紙を公開します。

相手チームが的中の場合:	相手チームは5点を得ます。出題者側チームはチームメイトが正解であっても得点はありません。
相手チームが不正解の場合:	チームメイトが的中なら、4点を得ます。 不正解ならば、相手チームに3点です。

※ 正解のお札は2枚、1枚、0枚の3パターンありますが、完全に当てた場合だけが正解です。2枚の場合は2枚とも当てなければ正解ではありません(1枚だけ当てても不正解です)。

<b>ニワトリかラマか</b> Chicken or Llama	相手チームが正解→5点 / 相手チームが不正解かつチームメイトが正解→4点 / 相手チームもチームメイトもどちらも不正解→相手チームに3点							<b>TOTAL</b>
オシャ&サニー	4		5			4		
チームぶれぶれ		4	5		3	4		

スコアシートの記入例

- スコアシートに得点を記入したら、出題者を左隣りのプレイヤー(相手チーム)に移して、手順5以降を繰り返します。

## 後半戦

- 全員の出題と回答が終わったら、後半戦に入ります。使用したすべてのお札を山札に戻し、シャッフルした後、再び5枚ずつ引き、前半戦と同じことをもう1回行います。(手順3~9)
- 後半戦が終わったら、最後に合計得点を比べます。

## 同点の場合 ~サドンデス勝負~

合計得点と同じだった場合は、サドンデス勝負を行います。使用したお札をすべて山札に戻してシャッフルし、各チームごとに1枚ずつ山札から引きます。そして引いたお札をよく見て、ニワトリかラマかを当てます。話し合いは自由におこなってください。一方のチームが正解し、もう一方のチームが不正解ならその時点で勝負アリです。双方共に正解もしくは不正解の場合は決着がつくまで繰り返します。山から引いたお札がまだ一度もゲームで使われてないピン札だった場合は、引き直してください。

ゲーム終了後、お互いに目印記録用紙を見せ合って、どんな目印だったか確認しましょう。2回目以降のゲームでは、以前のゲームで付けた折り目が蓄積された状態から始まります。それはヒントにもなればノイズにもなるでしょう。

# ゲームの流れ

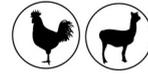
## 準備

1. 2人ずつペアを組む
2. 目印についての打合せをおこない、目印記録用紙に記入

## 前半戦

3. 山札から一人5枚ずつ引く

手札を見て少ない方の動物名を宣言、ニワラマチップを自分の前に置く



4. お札に秘密の目印をつける

## 回答フェーズ

5. 出題者は5枚のお札を相手チームに渡す

渡された側はシャッフルして順番を変えた後、テーブルの上に並べ番号チップをその横に置く

6. 出題者のチームメイトが回答用紙に番号を記入(まだ公開しない)
7. 相手チームはよく話し合い、指差して回答
8. 答え合わせ

相手チームが的中の場合:	相手チームは5点 出題者側チームは正解していても0点
相手チームが不正解の場合:	チームメイトが的中なら、4点 不正解ならば、相手チームに3点

9. スコアシートに得点を記入

出題者を左隣りのプレイヤー(相手チーム)に移して、手順5以降を全員分繰り返す

## 後半戦

10. 前半戦と同じことをもう一度おこなう(手順3~9)

11. 最後に合計得点を比べる

同点の時は「サドンデス勝負」を行い決着をつける

### 目印をつける時のポイント

チームメイトが外したら相手チームの得点となるため、チームメイトには必ず伝わるように目印をつけましょう。ただし、あまりにも直球な目印だと相手に簡単に見破られてしまいます。ブラフの折り目をつけるなどして相手チームの注意をそらしましょう。

## ルール問合せ:

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



ゲームデザイン: 齋藤 隆 (BrainBrainGames)

アートワーク: 川崎啓一郎 (LightWorks)

Special Thanks: サニーバードカフェの仲間たち

2021年3月 第2版発行