



10歳～／3～5人／15分

二つの陣営のスパイが複雑に入り混じっています。あなたの下にも陣営も素性もわからない謎のスパイが近づいています。

フリップフロップ・エージェントは、他人のカードは見えているが自分のカードはわからないという状況下、フォルス派のスパイが何人いるか？ 送り込まれて来たスパイは何者か？ を推理するゲームです。

コンポーネント

人物カード×10枚、サマリーカード(各プレイヤー色)×5枚、通信チップ③(各プレイヤー色)×5枚、陣営チップ▽④×7枚、6面ダイス×5個、木製カード立て×5個、回答用紙1冊(100枚)

※別途、ペンを人数分用意してください。

準備: 以下を各プレイヤーに1つずつ配ります

サマリーカード、通信チップ、6面ダイス、カード立て、回答用紙、ペン

3～4人プレイの時は、2枚あるモブ(0)のうち1枚を抜き、計9枚の人物カードを使います。

5人プレイの時は、10枚すべての人物カードを使います。

遊び方

全部で3ステージ行います。

1) 人物カードをよくシャッフルし、全員に1枚ずつ配ります。配られたカードは自分だけが見ないように相手側にオモテを向けてカード立てに置きます。(「インディアンポーカー」や「Hanabi」等のように)

2) フェーズ 1: 人数報告

自分以外の全員のカードを見て、この場にフォルス陣営④のスパイが何人いるか？を予想します。予想するのはカード効果を適用した後の陣営の人数です。人数をダイスの目で示し、全員一斉に公開します。その後、回答用紙に自分が提示した目を記入してください。

- 0人だと思った時はダイスを出しません。

- ③の目は6人以上とみなします。

ダイスの目は全員が見えるようステージ終了まで自分の前に出しておきます。

3) フェーズ 2: コンタクト

次に自分のカードと同陣営と思われるスパイを予想します。カード効果を適用した後の陣営が同じとなるスパイを探します。決まったら自分の色の「通信チップ③」を仲間だと思っプレイヤーの前に全員で一斉に置きます。もし同じ陣営のスパイがいらないと判断した時や、自分のカードが「モブ(0)」だと思った時は通信チップを誰にも置きません(モブは一般人です)。回答用紙にどのプレイヤーに通信チップを置いたかを記入します。

4) フェーズ 3: 人物特定

最後に、自分のカードがどの人物かを推理し回答用紙に人物カードの番号を記入します。

これは第2候補まで予想し、第1候補、第2候補、それぞれの枠に記入します。

答え合わせ

- 5) 全員が答えを書き込んだら答え合わせです。全員、カードを公開します。
まずは人物カードの予想が当たっていたかを確認します。的中なら回答欄右下のポイントを手で囲み、書かているポイント分の得点を得ます。
- 6) 次に、自分のカードがどの陣営に所属するか、すべてのカード効果を適用し確認します。▼と●が描かれた「陣営チップ」をカード脇に置き、陣営が変わるたびにチップを裏返して確認してください。陣営の確認後、通信チップ◎を同陣営のスパイに置いていけば的中、同陣営がないもしくはモブ(0)の場合は、誰にも通信チップを置いていなければ的中です。
- 7) 最後に、全体でフォルス陣営●が何人いたかを数えます。
- 8) 以上で1ステージ終了です。合計得点を用紙に記入します。
使用した人物カードはすべて混ぜシャッフルし直します。
- 9) 以降のステージも第1ステージと同様に行いますが、カードの配り方が異なります。各ステージ毎のカードの配り方は、最後のページを参照してください。また、第3ステージでは、得点が高くなっています。(回答用紙を参照してください)。

ゲームの終了

第3ステージが終わった時点で一番点数が高い人が勝利です。

同点の場合は、第3ステージでの得点が高い方が勝利です。それも同じ場合は、第2ステージでの得点が高い方が勝利。それも同じ場合は勝利を分かち合います。

答え合わせの例 1:



図 1:カード効果適用前

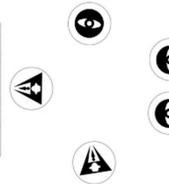
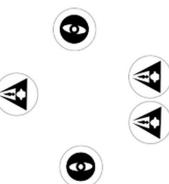


図 2:カード効果適用後



- ジゴロ(7)は両隣にいる女性、キャプテン(1)とヒプノシス(3)の陣営を ▼ から ● に変えます。
- ヒプノシス(3)は右隣にいるレフティ(6)を ▼ に変えます。
- レフティ(6)は左隣にいるヒプノシス(3)の陣営を変え、ヒプノシス(3)は再び ▼ に戻ります。
- 最終的に図2のようになりました。
- キャプテン(1)とジゴロ(7)が同陣営、ヒプノシス(3)とレフティ(6)が同陣営です。
- フォルス陣営●の数は 3 が正解です。

答え合わせの例 2:



図 3:カード効果適用前



図 4:カード効果適用後

- レフティ(6)が左隣にいるビューティー(2)の陣営を▼から●に変えます。
- ビューティー(2)は両隣の男性の陣営を変えます。レフティ(6)が▼になります。モブ(0)は効果を通り抜けるのでその隣のビッグマン(8)に効果が及び、ビッグマンが▼になります。
- 最終的に図4のようになりました。
- レフティ(6)とビッグマン(8)は同陣営です。ビューティー(2)は同陣営がいません。モブ(0)は一般人なのでそもそも陣営に属していません。
- フォルス陣営●の数は1が正解です。

NAME Takashi Saito		TOTAL 14 P		
LONDON STAGE 1	COUNT 3	CONTACT R	CHARACTER 2 1	SCORE 2 P
ESSEN STAGE 2	COUNT 1	CONTACT -	CHARACTER 0 5	SCORE 6 P
NAGASAKI STAGE 3	COUNT 4	CONTACT B	CHARACTER 8 7	SCORE 6 P

回答用紙記入例:

正解したら右下のポイントを丸で囲みます。
不正解ならXをつけます。

通信チップを置いた場所は、プレイヤー色の
頭文字(R/B/Y/G/P)か、漢字(赤/青/黄/緑/
紫)を書くとわかりやすいでしょう。

用紙が足りなくなっても心配は無用です。
ネットからダウンロードして印刷できます。
(最後のページの「ルール問合せ」を参照)

3人プレイ時特別ルール:

4人目のカードとして、山から1枚公開し誰かと誰かの間に置きます。

イーजीルール:

ペンが無い!あるいはもう少し気楽に遊びたい!という場合は、フェーズ3(人物特定)を無しで遊ぶのがおすすめです。得点を以下のようにします。

第1,2ステージ: フェーズ1(人数報告) 2点 / フェーズ2(コンタクト) 2点

第3ステージ: フェーズ1(人数報告) 3点 / フェーズ2(コンタクト) 3点

第1ステージ《ロンドン》でのカードの配り方:

人物カードをよくシャッフルし、全員に1枚ずつ配ります。

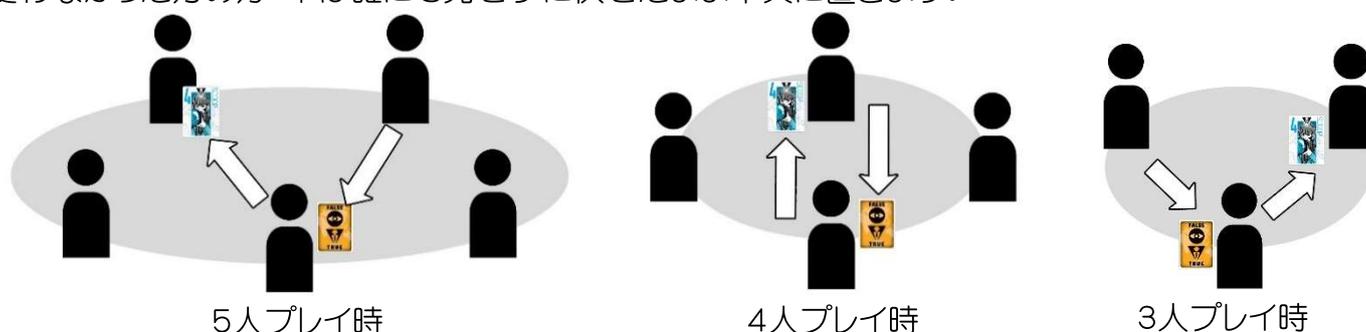
第2ステージ《エッセン》でのカードの配り方:

人物カードをよくシャッフルし山札にします。最も得点が高いプレイヤーが山札から1枚引き(自分だけが確認した上で)、自分以外のプレイヤーにそのカードを渡します(カード立てに立てます)。渡されたプレイヤーは同様に山札から1枚引き、まだカードをもらってないプレイヤーに渡します。こうして全員にカードが配られるまで続けます(最後のプレイヤーはただカードを受け取るだけです)。最も得点が高いプレイヤーが複数いる場合は、ダイスを振り合って大きい目を出したプレイヤーから始めます。

第3ステージ《ナガサキ》でのカードの配り方:

人物カードをよくシャッフルし、各プレイヤーに2枚ずつ配ります。その両方を見て1枚を選び、左回りで隣りの隣りのプレイヤーに渡します(つまり4人プレイなら向かいのプレイヤー、5人プレイなら一つ飛ばして左のプレイヤー、3人プレイなら右隣のプレイヤーにカードを渡します)。

使わなかった方のカードは誰にも見せずに伏せたまま中央に置きます。



TIPS:

- ヒプノシス(3)とレフティ(6)は、カードを持っている人から見た右手側、左手側である点に注意してください(カードに描かれた矢印の向きで判断すると間違えないでしょう)。
- ゲーム中は他のプレイヤーの解答用紙をスパイしないでください。
- 制限時間はありません。じっくり熟考した方が楽しめると思いますが、長過ぎても退屈ですので、フェーズ1、フェーズ2をそれぞれ1分、フェーズ3を3分などに決めてもいいでしょう。
- 見えてないカードの確率を考えましょう。カードは男女ともに4枚ずつあります。男性カードが3枚見えていたとしたら、見えてない1枚は男性ではない確率が高いでしょう。女性は4枚中3枚がトゥルー派 ♡ で、男性は4枚中3枚がフォルス派 ☹ です。
- 全員が少しずつ違う景色を見ている中、それぞれが予想した人数や誰とコンタクトを取ろうとしたかがヒントとなります。他のみんなは何を見て、何を考えてそうしたか？人の思考を読み解くことで、見えない来訪者が見えてくるでしょう。

ルール問合せ:

https://boardgame.web-saito.net/flipflop_agents/



ゲームデザイン: 齋藤 隆 (BrainBrainGames)
イラスト&アートワーク: 福島 了 (HappyGames)
Special Thanks: サニーバードカフェの仲間たち

初版: 2019年11月