

Chicken or Llama The Poker

ニワトリか ラマか ポーカー

Takashi Saito

人数 3~5 人 / プレイ時間 5 分~20 分

「ニワトリかラマか」は、お札を使ったゲームです。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ものとラマが描かれたものの2種類あります。手札にラマのお札を多く持っていた人がラウンドの勝者です。ただしニワトリのお札を引いてしまったらバーストです。

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。お札に折り目をつけるなど自分だけの秘密の目印をつけていくことでバーストを避け、また他人のハッタリを見破りましょう。

準備するもの

紙幣: ラマ×20枚、ニワトリ×6枚 (ニワトリが好き! という場合は逆にしてください。)

コイン: 一人につき3枚ずつ (別途用意してください。飴玉でも可)、人数分の投票チップ

遊び方

- 裏面がラマのお札20枚、裏面がニワトリのお札6枚の計26枚を取り出し、シャッフルして山札にします。また各プレイヤーに「投票チップ」を1枚ずつとコインを3枚ずつ配ります (以降、コイン1枚のことを「1金」と呼びます)。一番最近ニワトリを見た人が最初のディーラーになります。
- 山札をよく切り、全員に2枚ずつお札を配ります。各自、配られたお札の裏面を確認します。
- 賭けフェーズ: 配られた2枚を見て、今回勝負するか降りるかを判断します。降りる場合は、投票チップをいったん自分の前に提示します。勝負する場合は1金を提示します。これをディーラーから始めて時計回りに一周おこないます。(この時点で降りた人は、投票フェーズ(5)で予想を当てればコインを失わずに済みます)

賭けフェーズで一人以外全員が降りた場合:

最後に残った人は手札を公開します。その手札がバーストしていたら(ニワトリがあったら)、降りた人は全員、最後に残った人に1金支払います。バーストしてなかった場合は、一切のコインの移動なく次のラウンドへと進みます。

- ドローフェーズ: 山から追加のお札を引くことができます。山の一番上か一番下、どちらかから引きます。1枚引くごとに裏面を確認し、さらにもう一枚引くかどうか選びます。引くことができるのは3枚まで(手札の合計が5枚まで)で、最後の1枚は裏面を確認せずにおきます。お札はすべて伏せた状態で自分の前に並べます。これをディーラーから始めて時計回りに一周おこないます。
- 投票フェーズ:
賭けフェーズ(3)で降りた人は、ここで今回勝ちそうな人を予想し、自分の投票チップをその人の前に置きます。

6. 全賭けフェーズ: 次に、降りてない人たちは、今回の勝負に持ち金すべてを賭けるかどうかを選択します。賭ける場合、全持ち金を自分の前に提示し「全賭け」を宣言します。全賭けする人が一人でもいた場合、他の人は同じく全賭けするか降りるかを決めなくてはなりません。降りる場合は(3)で提示した1金を失います。ディーラーに近い人(ディーラーが残っていればディーラー)から始めて時計回りに意思決定します。

※ たとえ所持金が1金しかなくても全賭け宣言をすることができます。

全賭けフェーズで一人以外全員降りた場合: この時点で一人以外全員が降りた場合、最後に残った人は手札を公開することなく(たとえばバーストしていようが)勝利します。

いったん全賭けを提示したがやっぱり気が変わった...という場合、手札を公開する前であればいつでも撤回することができます。ただしその場合は2金支払わなくてはなりません。

7. 判定フェーズ: 手札を公開し、勝敗を判定します。ラマの枚数が多い方が勝ちです。ただしニワトリが1枚でもあったらバースト(負け)です。ラマの枚数が同数の場合は、ディーラーに近い人が勝ちます。投票チップを置いた人は、予想が当たってればコインを支払わずに投票チップを手元に戻します。予想を外した人は、1金支払います。全賭け勝負をして負けた人は持ち金をすべて失います。勝者はこのラウンドで支払われたコインをすべて受け取ります。もし手札を公開した結果、全員がバーストしていた場合、今回は勝者なしです。提示されていたコインを持ち主に戻します。

8. 次のラウンドへ: 所持金がなくなった人はゲームから脱落します。今回勝利した人が次のラウンドのディーラーとなり、手順2からを繰り返します。もし勝者がいなかった場合ディーラーは移動しません。展開を早くするため、残りの人数に応じてコインの枚数を以下のように調整してください。

5人プレイの場合:	残り人数が3人以下になったら	すべての支払いに必要なコインを1枚追加
4~3人プレイの場合:	残り人数が2人以下になったら	

また、残り2人になったら賭けフェーズ(4)と投票フェーズ(5)は省略し、常に2人とも賭けた状態で(6)に進みます。

9. ゲームの終了: 一人以外全員が所持金を失って脱落したら終了、最後まで残った人が勝者です。

目印は? そう、このゲームのポイントは札に目印をつけることです。ゲーム中、自分の前に並べた札に秘密の目印(折り目など)をつけてください。そうすることで、初めはほとんど運と読み合いのゲームだったのが、やがてゆっくりと別の駆け引きへと推移していくでしょう。繰り返しゲームを行う際は、ニワトリとラマの枚数と役割を時々逆にするといいいでしょう。

ルール問合せ:

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

ルール最終アップデート: 2019年3月29日