

Chicken or Llama

ニワトリか ラマか

Takashi Saito

人数 4 人 / プレイ時間 30-45 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。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 20枚(ニワトリ×10、ラマ×10)、回答用チップ 7枚、説明書1枚

遊び方

- 裏面がニワトリのお札5枚、裏面がラマのお札5枚の計10枚を取り出し、シャッフルして山札にします。残りのお札は今回のゲームでは使いませんので袋にしまってください。
- このゲームは2対2のチーム戦です。始めに、チームメイトと今回お札にどういった目印をつけるか秘密の打合せをしてください。その後、お互いのパートナーが向かい合うように座ります。
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。もしゲームの途中で明らかに作戦ミスだと気づいた時は潔く投了し、やり直すのも手です(もちろんチームメイトと合議の上で)。
- 一番最近ニワトリを見た人から始めます。初回のみ、後手番のチームは山札から1人2枚ずつお札を取り、裏面のマーク(ニワトリかラマか)を確認した後、自分だけがわかる印をそのお札につけ再び山札に戻します。その後、山札を再びシャッフルします。
- 手番プレイヤーは山札からお札を5枚引き、ニワトリかラマかを他の人には見られないように確認します。そして少ない方の動物名を宣言します。この時、何枚あるかは言いません。
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。
- 続いて手番プレイヤーは、チームメイトだけに伝わるようお札に秘密の目印をつけます。
お札にど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・穴を空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。
- 目印を付け終わったら、それらをまず相手チームに渡します。相手チームは、渡された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ます。
- 次に、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、回答します。回答は並べられたお札に上から順に(もしくは左から順に)番

号を振り、その番号の回答チップを手に握るか、紙にメモしてください。

例1) 上から2番目と3番目のお札が宣言された動物のお札だと思ったら

2、3と書かれた回答チップを手の中に握る、あるいはメモ紙に「2,3」と書きます。

例2) 宣言された動物のお札は1枚もないと思ったら、何も握らないか

数字が書いてないチップをダミーで握る、あるいはメモ紙に「なし」と書きます。

チームメイトの回答中、手番プレイヤーは言葉や身振り、表情等でヒントを与えてはいけません！

- 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の回答を公開します。

相手チームが的中の場合:	相手チームは5点を得ます。手番プレイヤーのチームはチームメイトが正解かどうかにかかわらず得点はありませぬ。
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)。

- 以上で手番終了です。使ったお札は山札に戻してシャッフルします。その後、お札を折る役を時計回りに左隣のプレイヤーに移し、チームの役割を交替します、そして手順4以降を繰り返します。
- こうして先に15点を取ったチームが勝ちです。

終了後、お互いにどんな目印だったかタネ明かしをしましょう。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。プレーンな状態から遊びたい場合は、未使用のお札を使用してください。

バリエーション

お札に折り目をつけるのはこのゲームの最も楽しいひとときです。が、一方で手番プレイヤー以外にとっては手持ち無沙汰な時間(ダウンタイム)でもあります。これを短縮する方法として、山札を20枚用意し、手番プレイヤーとその次のプレイヤーが同時に山から5枚引き、折り目をつけることで待ち時間が半分になります。この場合、初回のみ後手番が2枚ずつ目印をつける手順は省いてください。また2セット用意して山札を40枚にすれば、4人同時に折り目をつけることも可能です。

ルール問合せ:

http://boardgame.web-saito.net/chicken_llama/



Brain Brain Games
Nagasaki

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

& 赤瀬よぐ

2018年11月 第1版発行