

犯人は踊る ポーカー



ゲームデザイン: 円卓P
アートデザイン: 鍋野たま

内容物
カード 5枚 説明書 1枚

ストーリー

雪に閉ざされた山荘で、あなた達は顔のない死体を見つけた。自殺？ 他殺？ この事件の真相は……？

犯人は踊るポーカーとは？

このゲームはそれぞれの手札を比べ、最も弱いカードを出したプレイヤーが脱落する負け抜けのゲームです。ゲームは最後の1人になるまで続き、最後まで残ったプレイヤーが勝者となります。ゲームに勝つためには2回のカード交換の機会をうまく活用する必要があります。

カードの見方

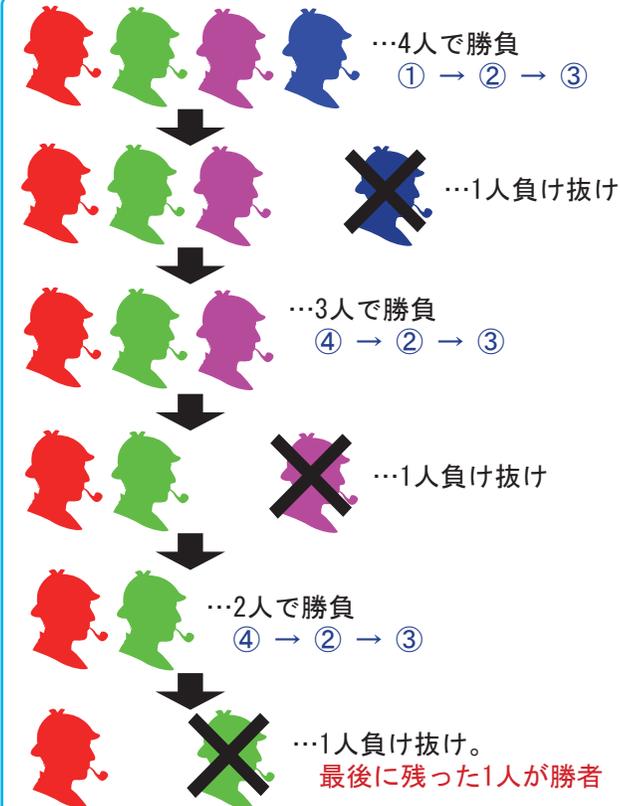


- ① **ランク**
カードの強さです。虫眼鏡の数と数字で示されます。
- ② **名前**
カードの名前です。
- ③ **テキスト**
カードの効果です。

ゲームの流れ

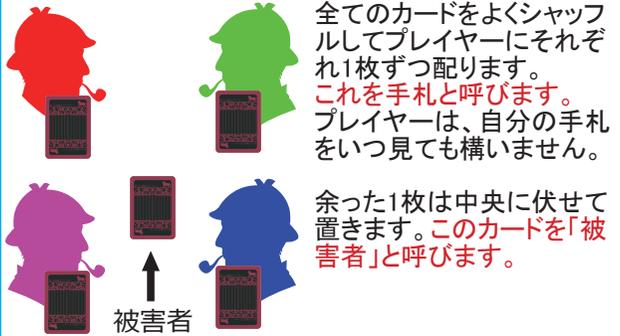
- ① **セットアップ** 人数が減ったら④2人戦、3人戦のルール
- ② **カードの交換** 合図と共に指差し。これを2回繰り返す。
- ③ **勝敗判定** プレイヤー1人が負け抜け。

①(④)～③を繰り返し、最後まで残ったプレイヤーが勝利



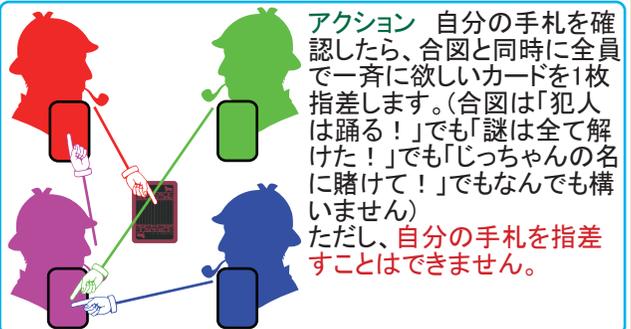
① セットアップ

プレイヤーの人数によってセットアップの手順が若干変わります。ここでは4人戦のセットアップを紹介し、3人戦、2人戦のセットアップに関しては後述します。(→ ④ 2人戦、3人戦のルール)

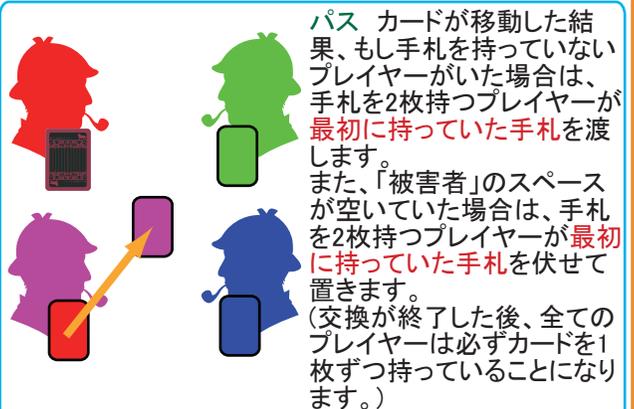


② カードの交換

アクション、ドロー、パスの一連の流れを2回行います。



(上図の場合、「被害者」は赤のプレイヤーの手札になり、赤のカードは紫のプレイヤーの手札になります。紫のカードは緑と青のプレイヤーに同時に指差されたので移動しません。)



(上図の場合、紫のプレイヤーは手札を2枚持っているので、最初に持っていた紫のカードを新たな「被害者」として伏せて置きます。)

③ 勝敗判定

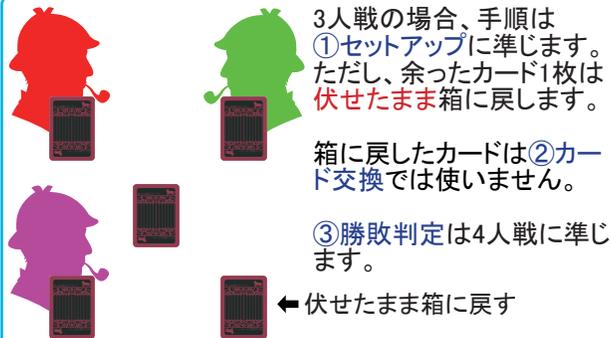
2回のカード交換が終わったら勝敗判定に移ります。全員がカードを一斉に公開し、最もランクの低いカードを持っていたプレイヤーがゲームから脱落します。ただし、「被害者」が②探偵もしくは③目撃者だった場合、勝敗が逆転し、最もランクの高いカードを持っていたプレイヤーがゲームから脱落します。いずれの場合も、脱落するプレイヤーは1人だけです。



上図の場合、最もランクの低いカードは赤のプレイヤーの持つ①犯人です。しかし、「被害者」が③目撃者だったので勝敗が逆転し、最もランクの高い⑤容疑者を持つ青のプレイヤーが脱落することになります。

④ 3人戦、2人戦のルール

脱落者が出て人数が減った場合、あるいは最初から3人でゲームを始める場合、人数に応じてルールに変更が加わります。

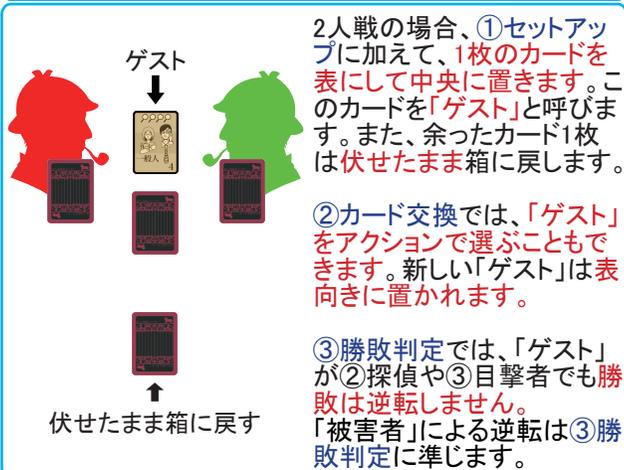


3人戦の場合、手順は①セットアップに準じます。ただし、余ったカード1枚は伏せたまま箱に戻します。

箱に戻したカードは②カード交換では使いません。

③勝敗判定は4人戦に準じます。

←伏せたまま箱に戻す



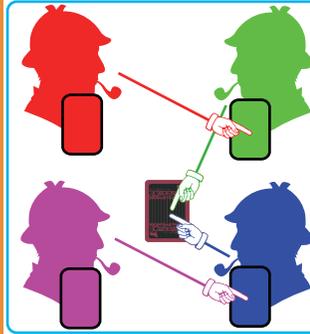
2人戦の場合、①セットアップに加えて、1枚のカードを表にして中央に置きます。このカードを「ゲスト」と呼びます。また、余ったカード1枚は伏せたまま箱に戻します。

②カード交換では、「ゲスト」をアクションで選ぶこともできます。新しい「ゲスト」は表向きに置かれます。

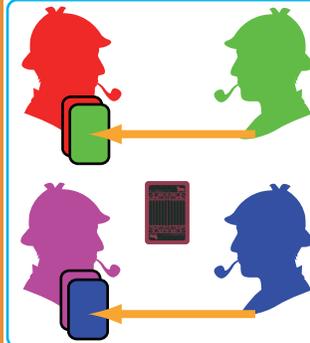
③勝敗判定では、「ゲスト」が②探偵や③目撃者でも勝敗は逆転しません。「被害者」による逆転は③勝敗判定に準じます。

※ 4人戦の例外事項

②カード交換の結果、カードを持たないプレイヤーが2人になる場合があります。その場合は以下のように処理してください。

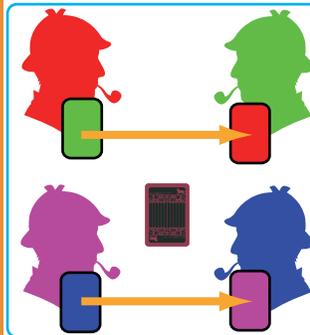


左図のように、2人のプレイヤーのアクションが被り、なおかつそのプレイヤーを指差したプレイヤーがそれぞれいた場合、カードを持たないプレイヤーが2人になります。



ルールに従い、緑のカードは赤のプレイヤーに、青のカードは紫のプレイヤーに渡ります。「被害者」を指差した青と緑のプレイヤーにはカードが移動しません。

全てのカードが移動した結果、左図のように赤と紫のプレイヤーは2枚のカードを得ます。



この場合、カードを2枚持つプレイヤーは、自分の指差したカードを持っていたプレイヤーに最初に持っていたカードを渡してください。(つまり、カードを交換する形になります)

選択ルール

このゲームは誰か1人が勝ち残った時点で終了しますが、プレイヤー全員の同意を得て2ゲーム先取、または3ゲーム先取で遊んでもよいでしょう。

ゲームのヒント

・1回目の交換は情報がないので勘頼みでも構いません。ただし、アクションが被ると情報がなのまま勝負しなければならず、不利に立たされることでしょう。

・「被害者」の情報を得ることができれば有利です。また、それだけに「被害者」狙いは被る可能性が高いです。

・4人戦、3人戦では③目撃者、④一般人が強いカードです。このカードを探しましょう。

・自分が欲しいカードを考えるのはもちろん、他プレイヤーが欲しいカードを考えるのも重要です。

謝辞

鍋野ぺす様 鍋野たま様 師範センチュリー様 ドヤP

ゲームについて不明点等あれば以下のブログ、もしくはTwitter(@horiken0)までご一報ください。

数寄ゲームズ <http://sukigames.seesaa.net/>

