チーム ミーティング

2対2のチーム戦です。チーム同士が向き合うように座ります。

お札にコード（秘密の目印）をつけるゲームです。それぞれのチーム同士は離席して**秘密の打ち合わせ**をしてください。
【注意】打ち合わせができるのは**この時だけ**です。
例）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／ラマ札はカド2ヶ所を折る など
チームメイトに目配せ等のヒントは不可／途中で別コードに切り替え可

プ レ イ 開 始

1 **手番プレイヤー**は山札から**お札を5枚**引きます。裏面に描かれたマーク（ニワトリ／ラマ）を確認します。**少ない方のマークを宣言**し、マークチップを場に置きます。

2 お札に**目印をつけ**、表面で相手チームに渡します。

3 相手チームは表面のまま、受け取ったお札をシャッフルし、場に並べます。お札に1〜5の番号チップを置きます。

コ ー ド 解 読

目印から推測し、**チームメイト**がメモ用紙に番号を回答（非公開）、**次に相手チーム**が番号を指差し回答（0〜2枚）。議論はチームメイト不可／相手チーム可。回答が出揃ったら答え合わせです!!

相手チームが全正解	相手チーム**5点**（味方チーム**0点**）
相手チームが不正解	チームメイトが 全正解**4点**／不正解（相手チームに）**3点**

●終了後は手番を左隣に移動し、『プレイ開始1』から再スタート

15点を取ったチームの勝利です

作者からのアドバイス
外したら相手チームに点が入るので、必ず味方には伝わるようにしよう！
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うよ…
「ブラフを混ぜるのじゃ…」

チーム ミーティング

2対2のチーム戦です。チーム同士が向き合うように座ります。

お札にコード（秘密の目印）をつけるゲームです。それぞれのチーム同士は離席して**秘密の打ち合わせ**をしてください。
【注意】打ち合わせができるのは**この時だけ**です。
例）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／ラマ札はカド2ヶ所を折る など
チームメイトに目配せ等のヒントは不可／途中で別コードに切り替え可

プ レ イ 開 始

1 **手番プレイヤー**は山札から**お札を5枚**引きます。裏面に描かれたマーク（ニワトリ／ラマ）を確認します。**少ない方のマークを宣言**し、マークチップを場に置きます。

2 お札に**目印をつけ**、表面で相手チームに渡します。

3 相手チームは表面のまま、受け取ったお札をシャッフルし、場に並べます。お札に1〜5の番号チップを置きます。

コ ー ド 解 読

目印から推測し、**チームメイト**がメモ用紙に番号を回答（非公開）、**次に相手チーム**が番号を指差し回答（0〜2枚）。議論はチームメイト不可／相手チーム可。回答が出揃ったら答え合わせです!!

相手チームが全正解	相手チーム**5点**（味方チーム**0点**）
相手チームが不正解	チームメイトが 全正解**4点**／不正解（相手チームに）**3点**

●終了後は手番を左隣に移動し、『プレイ開始1』から再スタート

15点を取ったチームの勝利です

作者からのアドバイス
外したら相手チームに点が入るので、必ず味方には伝わるようにしよう！
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うよ…
「ブラフを混ぜるのじゃ…」

チーム ミーティング

2対2のチーム戦です。チーム同士が向き合うように座ります。

お札にコード（秘密の目印）をつけるゲームです。それぞれのチーム同士は離席して**秘密の打ち合わせ**をしてください。
【注意】打ち合わせができるのは**この時だけ**です。
例）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／ラマ札はカド2ヶ所を折る など
チームメイトに目配せ等のヒントは不可／途中で別コードに切り替え可

プ レ イ 開 始

1 **手番プレイヤー**は山札から**お札を5枚**引きます。裏面に描かれたマーク（ニワトリ／ラマ）を確認します。**少ない方のマークを宣言**し、マークチップを場に置きます。

2 お札に**目印をつけ**、表面で相手チームに渡します。

3 相手チームは表面のまま、受け取ったお札をシャッフルし、場に並べます。お札に1〜5の番号チップを置きます。

コ ー ド 解 読

目印から推測し、**チームメイト**がメモ用紙に番号を回答（非公開）、**次に相手チーム**が番号を指差し回答（0〜2枚）。議論はチームメイト不可／相手チーム可。回答が出揃ったら答え合わせです!!

相手チームが全正解	相手チーム**5点**（味方チーム**0点**）
相手チームが不正解	チームメイトが 全正解**4点**／不正解（相手チームに）**3点**

●終了後は手番を左隣に移動し、『プレイ開始1』から再スタート

15点を取ったチームの勝利です

作者からのアドバイス
外したら相手チームに点が入るので、必ず味方には伝わるようにしよう！
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うよ…
「ブラフを混ぜるのじゃ…」

チーム ミーティング

2対2のチーム戦です。チーム同士が向き合うように座ります。

お札にコード（秘密の目印）をつけるゲームです。それぞれのチーム同士は離席して**秘密の打ち合わせ**をしてください。
【注意】打ち合わせができるのは**この時だけ**です。
例）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／ラマ札はカド2ヶ所を折る など
チームメイトに目配せ等のヒントは不可／途中で別コードに切り替え可

プ レ イ 開 始

1 **手番プレイヤー**は山札から**お札を5枚**引きます。裏面に描かれたマーク（ニワトリ／ラマ）を確認します。**少ない方のマークを宣言**し、マークチップを場に置きます。

2 お札に**目印をつけ**、表面で相手チームに渡します。

3 相手チームは表面のまま、受け取ったお札をシャッフルし、場に並べます。お札に1〜5の番号チップを置きます。

コ ー ド 解 読

目印から推測し、**チームメイト**がメモ用紙に番号を回答（非公開）、**次に相手チーム**が番号を指差し回答（0〜2枚）。議論はチームメイト不可／相手チーム可。回答が出揃ったら答え合わせです!!

相手チームが全正解	相手チーム**5点**（味方チーム**0点**）
相手チームが不正解	チームメイトが 全正解**4点**／不正解（相手チームに）**3点**

●終了後は手番を左隣に移動し、『プレイ開始1』から再スタート

15点を取ったチームの勝利です

作者からのアドバイス
外したら相手チームに点が入るので、必ず味方には伝わるようにしよう！
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うよ…
「ブラフを混ぜるのじゃ…」

サマリー制作／Ryo@HappyGames 2018 BrainBrainGames Nagasaki