

Chicken or Llama

ニワトリかラマか



2人用ルール

Takashi Saito

プレイ時間: 15 分くらい?

準備

各プレイヤーごとにラマ3枚、ニワトリ3枚の計6枚を手札として持ちます(2人合わせると計12枚)。それ以外のお札は使いません。

遊び方

- 先手後手を決めます。後手ははじめから得点を1点持った状態で開始します。
- 先手プレイヤーは手札から2枚のお札を選び、伏せた状態でテーブルに並べます。
- 後手プレイヤーはそれを見て、同じように手札から2枚のお札を選び、先手プレイヤーが出したお札と向き合うように置きます。
- お札をオモテにし、勝敗を判定します。

- ニワトリ2枚 は、ニワトリ1枚 に勝ちます
- ニワトリ1枚 は、ニワトリ0枚 に勝ちます
- ニワトリ2枚 は、ラマ2枚 (ニワトリ0枚) に負けます
- 強さが同じ場合は先手が勝ちます

- 勝った方は得点を1点を得て、次の先手プレイヤーになります。
- ラマ2枚 でニワトリ2枚 に勝った時は、さらに追加の1点を得ます。 相手が出したお札
- その後、双方が出した同じ位置にあるお札を比べ、同じマークのもの同士
だった場合、それらを交換します(お札の所有者が替わります)。 ↑ 交換 自分が出したお札
- お互いにテーブル上のお札を手札に戻します。(7で交換が行われた場合は、交換されたお札を手札に戻します)
- 以上2~8を繰り返し、得点が7点以上かつ相手との点差が2点以上になつたら勝利です。

ゲーム中、お札に自由に折り目をつけてかまいません。手順7によって折り目をつけたお札が相手に渡ることで、相手が出したお札が推測できるようになってきます。シンプルなゲームですが、この目印の付け方、付けたお札の送り込み方でさまざまな戦術が考えられるでしょう。

ルール問合せ:

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



Brain Games.
Nagasaki