

ニニタと十字架

ルールブック

Game design: PURPURIN

illustration: yoshiwo



ラウンドの流れ

嫌いなものカードを各自に配り（弱点用2枚、手札用3枚）、場に3枚セットする

スタートプレイヤーから順に
賭け金を増やす、様子を見る、ラウンドを降りるを選択

賭け金が決まったら、嫌いなものカードの判定を行う

弱点の2枚の嫌いなものカードがなくなった人は脱落する

残り1人になるまで続け、勝者は全ての賭け金を得る

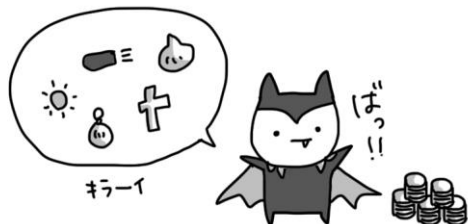




1. ストーリー



暇を持て余したお金持ちの吸血鬼達は今宵も命を賭けた危険な遊びに興じる。自らの弱点であるニンニクと十字架に挑む死のゲーム。有り余る資産をさらに増やすのかそれともニンニクを食べて死ぬか。吸血鬼達の死亡遊戯が今始まる。



2. コンポーネント



- ・嫌いなもののカード 40枚 (5種×8枚)
- ・カード立て 4枚
- ・コイン 65枚
 - 1コイン×50枚
 - 5コイン×15枚
- ・スタートマーカー 1つ



ついたての組み立て方

①



裏面を向け、目のイラストが描いてある面を折る。

②



本体を反らせながら、あるいは耳の付け根を折って組み立てる。

③ 完成!!

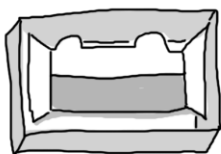


箱へのしまい方

しまいにくくて申し訳ありません。お好きなしまい方をご利用下さい。



耳を抜き、ついたてを解体。購入時の状態で保存。



ついたての両サイドを開いた状態で4枚重ねて保存。
(耳が少し反ります)



組み立てた状態のまま保存。
(箱で押さえつけないと飛び出す可能性大)





3. 目的



ニンニクと十字架では、吸血鬼達は場に出された嫌いなものに果敢に挑戦していきます。しかし、挑戦した嫌いなものが自分の弱点であった場合大きなダメージを受けてしまい、2回大きなダメージを受けると死にます。最後まで生き残った吸血鬼が勝者となります。この挑戦をコインを賭けながら繰り返し行い、最終的に所持金が増えた吸血鬼の勝利です。

(プレイ時間に限りがある場合は、制限時間を設けて時間経過後に最も所持金が多いプレイヤーの勝利とするのがおすすめです。)



4. ゲーム全体の流れ



ニンニクと十字架ではラウンドを何度も繰り返して所持金を増やしていきます。最初に配られるコインは各自 25 コインです。各ラウンドで賭ける金額は最低1 コインですが、ゲームの展開によって大きく変わります。他のプレイヤーの表情をよく見て勝てる時に大きく儲けられるように工夫しましょう。ラウンドに勝ったプレイヤーは他のプレイヤーの賭け金を全てもらうことができます。ラウンドに勝ったプレイヤーの所持金が 50 コインを超えていた場合、そのプレイヤーがゲームの最終勝利者となります。

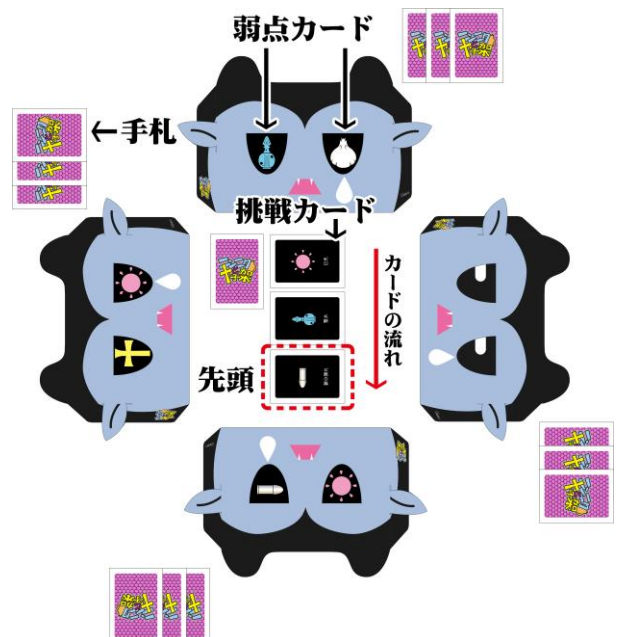


5. ラウンドの準備



ラウンドを開始するたびに以下の準備をします。

- ①嫌いなもののカードをよくシャッフルします。
- ②各プレイヤーに『弱点カード』として2枚、『手札』として3枚配ります。このとき、各プレイヤーは自分の『弱点カード』の表を見てはいけません。
- ③各プレイヤーは『弱点カード』2枚を、表を見ないよう、カード立ての右目・左目にセットします。2枚をセットする順序は各プレイヤーの自由です。
- ④場に『挑戦カード』として嫌いなもののカードを3枚並べます。この時、並べた3枚のどちら側が『先頭』か決めておいてください。残ったカードは『山札』として全員から引きやすい位



置に置いておきます。

⑤ 前回のラウンドで最後に脱落・撤退したプレイヤーがスタートマーカ―を持ちます。(最初のラウンドでは最も若いプレイヤーがスタートマーカ―を持ちます。)

⑥ 全プレイヤーが1ラウンドの最低賭け金として1コインを場に出します。(ラウンド開始時に宣言されている賭け金は1コインとなります。)



6. ラウンドの流れ



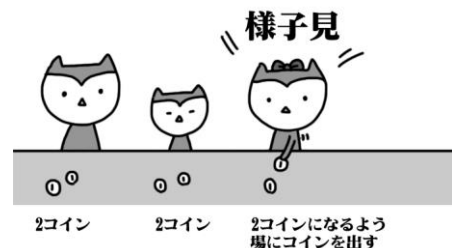
各ラウンドは大きく分けて ①賭けフェイズ と ②挑戦フェイズ の2つのフェイズを繰り返します。ラウンド中に賭け金が減ることはなく、賭けフェイズを経るごとに賭け金が吊り上がっていきます。生き残っているプレイヤーが1人になると即座にラウンドを終了します。

①賭けフェイズでは、スタートプレイヤー（スタートマーカ―を持つプレイヤー）から時計回りで賭け金を吊り上げていきます。このフェイズは、最後に賭け金を吊り上げたプレイヤーにそれ以上の吊り上げなくもう一度手番が回ってくると終わります。(つまり、ゲームに参加している全員が同額の賭け金を場に出したタイミングで終わります。)

各プレイヤーは以下の3つのうちいずれかを選択します。

◆ 様子見

現在宣言されている賭け金に従い、その額を場に出します。

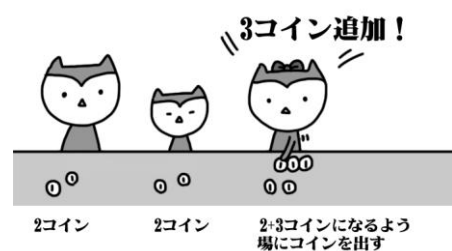


◆ 賭け金追加

現在宣言されている賭け金からさらに追加する賭け金を宣言します。

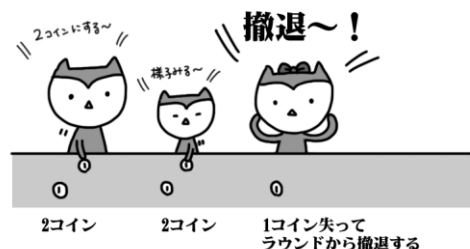
「Xコイン追加！」などと宣言して新たな賭け金とすでに自分が場に出している金額との差額を場に出します。

1回の賭け金追加で3コインまで追加することが可能です。

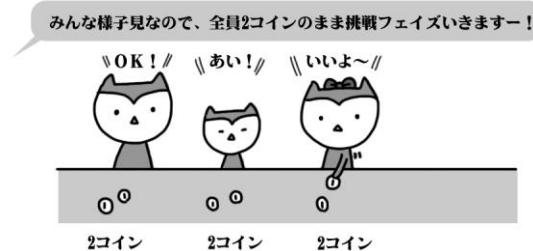


◆ 撤退

このラウンドを撤退します。これ以降このラウンドには参加できません。すでに場に出してしまっているコインは手元には戻ってきません。



※ただし、毎回の賭けフェイズにおいて誰かが『賭け金追加』を選択するまでは、『様子見』を選ぶことはできません。多くの場合、スタートプレイヤーが少なくとも1コイン追加することから賭けフェイズが始まります。



ー 賭けフェイズの例 ー

3人のプレイヤーが各々3コイン賭けている状態で賭けフェイズが始まりました。スタートプレイヤーのAliceは『様子見』を選ぶことができないので、『1コイン追加』して、1コイン払います。Bobは強気にさらに『2コイン追加』して、差額の3コインを払います。Charlieは『様子見』を選択し、やはり差額の3コインを払います。Aliceは仕方なく『撤退』。最後に『賭け金追加』を行ったBobに手番が来ると、全員の賭け金と同額になっているので賭け金6コインで賭けフェイズを終わり、挑戦フェイズへ進みます。

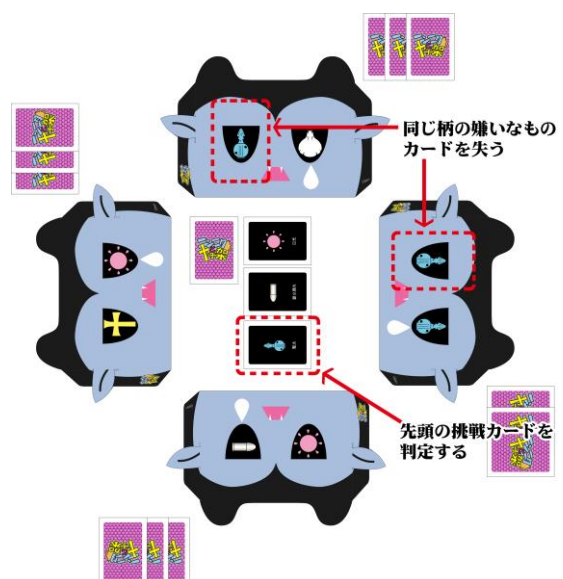
②挑戦フェイズでは、場に出ている『先頭』の『挑戦カード』に対して各プレイヤーの『弱点カード』に同じカードがないか判定を行います。

『弱点カード』がまだ2枚とも残っているプレイヤーに対しては右目の『弱点カード』のみ判定対象とします。右目のカードを既に失っているプレイヤーは左目のカードが判定対象となります。

各自右隣のプレイヤーの判定対象の『弱点カード』を見て『挑戦カード』と同じ絵柄であればその『弱点カード』を引き抜き捨て札とします。

このようにして、判定が終わった後、『弱点カード』を2枚とも失ったプレイヤーはラウンドから脱落します。生き残っているプレイヤーが2人以上いればラウンドを続けます。

判定が終わった『挑戦カード』は捨て札とします。



次にスタートプレイヤーが手札から1枚選んで場の『挑戦カード』の最後尾にセットし、『山札』から1枚手札を補充します。

最後にスタートプレイヤーはスタートマーカーを左隣のプレイヤーに渡して次の賭けフェイズを始めます。賭け金は次の賭けフェイズに持ち越します。

①賭けフェイズと②挑戦フェイズを繰り返して、最後に生き残ったプレイヤーが場に出ている賭け金を全て獲得し、1ラウンドが終わります。

ー 挑戦フェイズの例 ー

先頭の『挑戦カード』は『にんにく』でした。Alice はすでに撤退しているため、判定は行いません。Bob は左目に『にんにく』が入っていましたが、まだ右目に『十字架』が入っているのでセーフです。Charlie も左目に『にんにく』が入っており、右目がすでに空になっているため、指摘されて左目の『にんにく』を抜き出し、脱落します。生き残りがBob だけになったのでBob が全ての賭け金を得てラウンドが終わります。



7. 細かいルール



いくつかの特殊な条件で細かいルールが設定されています。

◆『撤退』によって参加プレイヤーが1人になった場合

賭けフェイズにおいて、『撤退』によって参加プレイヤーが1人となった場合、その1人が即座に勝者となりラウンドが終わります。

◆同時に脱落して勝者が不在の場合

たまに、複数人が同時に脱落することで最後の生き残りがいない場合があります。その時は、最後に脱落した複数人で賭け金を山分けしてください。割り切れない端数は場に残し、次のラウンドの賞金とします。次のラウンドのスタートプレイヤーは、脱落したプレイヤーのうち、ラウンド終了時のスタートプレイヤーから見て左隣のプレイヤーに移ります。

◆スタートプレイヤーが撤退した場合

賭けフェイズの途中でスタートプレイヤーが撤退した場合、スタートマーカーは左隣のプレイヤーに移ります。

◆様子見をしたくても所持金が足りない場合

所持金がゼロであることを公開することで、賭け金を払うことなく様子見を選択することができます。つまり、ラウンドに負けると所持金を全て失うことになります。ただし、所持金が足りていないのに賭け金追加を行うことはできません。

また、誰かが所持金ゼロであることを公開している場合のみ、賭けフェイズで初めから様



子見を選ぶことができます。

所持金が足りないまま様子見をしているプレイヤーがいる場合に、賞金として足りない賭け金が補充されるということはありません。ラウンドの勝者は場に出されている賭け金全てを賞金として獲得します。

◆所持金が底をついた場合

誰かが所持金を全て失った場合、その時点でゲーム終了となります。最も多くのお金を持っているプレイヤーが勝者となります。

◆弱点カードが2枚同種になった場合

弱点カードが右目と左目で同じカードになるという場合があります。この場合、そのカードが『挑戦カード』になった時に右目のカードのみを引き抜きます。同種のカードがもう一度『挑戦カード』となった時に左目のカードも引き抜かれ脱落します。

(つまり、2枚が異なる場合と処理は変わりません。)

◆他プレイヤーの弱点カードが偏っていた場合

『弱点カード』に同じカードが大量に入ってしまった場合、同種のカードが『挑戦カード』として現れにくくなるため勝負がつきにくくなります。各プレイヤーは他プレイヤーの『弱点カード』に同種のカードが4枚以上見えていた場合、ラウンドの最初に配り直しを求めることができます。配り直しが要求された場合、カードを全て回収してラウンドの準備を初めからやり直します。たとえ弱点カードが偏っていても、戦略として配り直しを要求しなくてもかまいません。

◆山札がなくなった場合

とても珍しいことですが、勝負がつかないまま山札がなくなる場合があります。

その時は山札がなくなった時点でラウンドを終了し、生き残っていたプレイヤー全員で賭け金を山分けします。次のラウンドのスタートプレイヤーは複数人が同時に脱落した場合と同様にして決めます。



8. ヒント



◆賭け金追加直後の賭け金追加

賭けフェイズにおいて誰かが賭け金追加をした後に様子見をすることなく続けて賭け金追加をすることはもちろん可能です。差額として前の人が追加した分と自分が追加した分を合わせて場に出す必要があります。

◆開始直後の撤退

ラウンド開始直後にスタートプレイヤーがいきなり撤退することもあり得ます。最低追加金額の1コインを払いたくないほどに、負けが濃厚な場合には有効な選択肢です。

◆早期撤退が肝！

最終勝利を手にするためには、大きく勝って小さく負けることが大事です。個々のラウンドに負けることは気にせず、勝てないと思った時には早期に撤退しましょう。

◆でも“いかに撤退させるか”も肝！

ゲームに慣れてくると、少しでも劣勢になればすぐに撤退したくなります。そこで弱気なプレイヤーにはうまく後押ししてあげて撤退させてしまいましょう。弱点を1つ失ってもう無理かもという表情をしているプレイヤーがいたら、すかさず賭け金を吊り上げましょう。他プレイヤーの撤退による勝利が最も確実です。

◆そうすると“劣勢に気づく前に賭け金を吐き出させる”のが肝！

勝負を決してから賭け金を吊り上げると、撤退を誘うことはできませんがもらえる賭け金はなかなか増えません。大きく勝つためには、後から賭け金を増やすのでは遅いのです。本当に勝てる確率が高いと思ったラウンドでは、相手を弱気にさせない程度に徐々に賭け金を吊り上げて行きましょう。相手が自分の弱さに気付いたころにはもう後戻りできないほど賭け金が積みあがっていればしめたものです。



◆勝てると確信するためには手札が肝！

勝つにしても負けるにしても早期に正しく勝敗を判断することが肝要です。勝利を確実なものにするにはやはり“良い手札”が欠かせません。3枚しかない手札は意外と欲しいものが入っていないものです。理想的な手札が来たら強気に攻めましょう。

ご意見、ご感想、商品についての問い合わせはこちらにお願いいたします。

PURPURIN

<http://yoshiwo.purpurin.net/>