



人数 **2** 年齢 **10+** プレイ時間 **10-15分**

ゲームデザイン：川崎晋・場咲工
アートワーク：竹崎だめこ
プロデュース：yas-o

1. ゲームの概要

あるTVショーの決勝に進出した2名の出場者。
夢の超高額賞品「車」か、もらっても困る「ヤギ」をめぐる駆け引きを行います。

隠された賞品が「車」なら獲得した出場者の勝ち、「ヤギ」なら獲得した出場者の負けとなります。カードを引くたびに「車」「ヤギ」のあたりが少しずつ分かってきますが、自分がからなくても、相手がカードを欲しがっているかを観察すると、賞品を見抜くことができます。知略を働かせて、五分五分の勝率を高めましょう。

2. 内容物

- カード 10枚 5種類各2枚
- 車 (DRAW 2 CARDS)
- ヤギ (LOSE 2 TURNS)
- ARRANGE 2 CARDS
- STEAL A CARD
- BANK A CARD



カードのうち、「車」「ヤギ」の各2枚、計4枚を「賞品」といいます。

●勝利カウンター 5枚



●サマリーカード 1枚



3. ゲームの進め方

このゲームは、何回かのラウンドを繰り返し、1ラウンドごとの勝敗を争います。各ラウンドは、以下の流れで進めます。

- ① ラウンドの準備
- ② ラウンド本番
- ③ ラウンドの終了
- ④ ラウンドの勝敗決定

① ラウンドの準備

(1)1ラウンド開始時は、じゃんけんなどランダムな方法で「先手プレイヤー」と「後手プレイヤー」を決めます。2ラウンド目以降は、前回の

ラウンドで敗者となったプレイヤーが「先手プレイヤー」、勝者となったプレイヤーが「後手プレイヤー」となります。

(2)先手プレイヤーは、カードのうち、「賞品」の4枚をウラ向きですべて集めてよく混ぜます。後手プレイヤーは、ウラ向きのまま、「賞品」のうち1枚を選び、それをウラ向きのままテーブル中央に置きます。このカード1枚のことを「隠された賞品」といいます。

(3)後手プレイヤーは、選ばれなかった「賞品」3枚と、他のカード6枚をすべて集めてよく混ぜ、各プレイヤーにウラ向きのまま2枚ずつ配ります。各プレイヤーが配られたカードと、ラウンド中に山札から引いたり相手から奪ったカードは、すべて「手札」といい、自分だけにオモテ面が見えるように手に持ちます。

(4)残った5枚のカードは「隠された賞品」の上に重ねます。この重なった6枚のカードを「山札」といいます。

※「隠された賞品」は、山札の最後の1枚ということになります。
※このとき、「隠された賞品」のみ、他のカードとタテ・ヨコの向きを変え、さらに山札の他の5枚は少しずつずらして重ね、「山札があと何枚あるか」を分かりやすくすると良いでしょう。



(5) (1)～(4)の準備が終わったら、先手プレイヤーから手番を行います。以降、両プレイヤーは交互に手番を行います。

② ラウンド本番

●手番には、プレイヤーは以下の
(a),(b) 2つのうち1つを選んで行います。

- (a) 手札を1枚プレイする
- (b) 山札から1枚引いて手札にする

必ずどちらかを行わなければならない、つまり何もしないで手番を終える「パス」はできません。

(a)手札を1枚プレイする

○手札からカードを1枚選んでオモテ向きに出します。出したカードに応じた効果を実行します。効果は、実行できるならならず実行しなければなりません。
ただし、状況により効果をすべて実行できないときは、可能な限り実行するようにします。場合によっては何ら効果が実行できないこともあります。その場合は、手札が1枚減って実質的に何も起きないという状況になります（効果は、後述する「5. カードの効果」で詳しく説明します）。

○手札が0枚のときは「(a) 手札を1枚プレイする」の行動を選ぶことはできず、かならず「(b) 山札から1枚引いて手札にする」の行動を行わなければならない。

○プレイしたカードは、山札の脇に「捨て札置き場」を作り、そこに「捨て札」としてオモテ向きのまま置きます。
「捨て札」は、両プレイヤーともいつでもそのオモテを確認することができます。

(b)山札から1枚引いて手札にする

○山札の一番上のカードをウラ向きのまま引いて手札に加えます。

○手札は、3枚まで持つことができます。手札が3枚ある場合は、「(b) 山札から1枚引いて手札にする」の行動を選ぶことはできず、かならず「(a) 手札を1枚プレイする」の行動を行わなければならない。

○もし、この行動で「隠された賞品」、つまり山札の最後のカードを引いた場合、その時点でラウンドが終了します。

(a),(b) どちらかの行動が終了したら、手番を終え、相手の手番になります。

③ ラウンドの終了

- 「隠された賞品」、つまり山札の最後のカードが引かれたら、その時点でラウンドが終了します。
- 「ラウンドの終了」は、以下の2つのケースがあります。

－「(a)手札を1枚プレイする」で、カードを2枚引く効果がある「車」を使用し、その効果により「隠された賞品」を引いたとき

－「(b)山札から1枚引いて手札にする」で、「隠された賞品」を引いたとき

④ ラウンドの勝敗決定

●「隠された賞品」を引いたプレイヤーについて、その「隠された賞品」の内容によって以下のように勝敗を決定します。

－「隠された賞品」が「車」だった場合

そのカードを引いたプレイヤーがこのラウンドの勝者となり、相手プレイヤーが敗者となります。

－「隠された賞品」が「ヤギ」だった場合

そのカードを引いたプレイヤーがこのラウンドの敗者となり、相手プレイヤーが勝者となります。

●勝者となったプレイヤーは、「勝利カウンター」を1枚獲得し、自分の手元に置きます。

－このとき、どちらかのプレイヤーの獲得した「勝利カウンター」が3枚になったら、「4.ゲームの終了・勝敗の決定」に進みます。

－「勝利カウンター」を3枚獲得したプレイヤーがいなければ、次のラウンドを行います。

4. ゲームの終了・勝敗の決定

「勝利カウンター」を3枚獲得したプレイヤーがゲーム全体の勝者となります。

5. カードの効果



車(DRAW 2 CARDS) カードを2枚引く

●「車」をプレイしたら、ただちに山札の一番上からカードを2枚引き、手札に加えます。ただし、手札の上限は3枚なので、手札が2枚あるときは1枚しか引けません。※山札が1枚しかないときも1枚しか引けません。この場合はその時点でラウンドが終了する条件を満たしますのでそのままラウンド終了となります。



ヤギ (LOSE 2 TURNS) 相手を2手番休ませる

●このカードは、オモテ向きにして相手に渡します。渡されたプレイヤーは、図のように自分から「2」がまっすぐ見えるように、手元にカードをヨコ向きに置きます。



●自分の手番になったとき、自分の前に「ヤギ」が置かれていたら、

○「ヤギ」がヨコ向き(「2」がまっすぐ見える)のときは、自分から「1」がまっすぐ見えるように「ヤギ」をタテ向きを変え、何もせず自分の手番を終えます。



○「ヤギ」がタテ向き(「1」がまっすぐ見える)のときは、「ヤギ」を捨て札置き場に捨て、何もせずに自分の手番を終えます。

※「ヤギ」を置かれたプレイヤーは、「ヤギ」を捨て札にした次の手番に、やっと通常通りの行動を行えるようになります。残り休み回数を「ヤギ」の向きで表しますが、慣れないうちは間違えやすいので気を付けましょう。

○相手がすでに手元に「ヤギ」を置いているときには、2枚目の「ヤギ」を相手に渡すことができず、そのまま効果を実行せずに捨て札にします。実質的に、手札を1枚減らして何も行動をしない「パス」のような扱いになります。



「車」「ヤギ」は、プレイすると「隠された賞品」について予想する情報を相手に与えることになります。



ARRANGE 2 CARDS 山札を2枚確認する

●「ARRANGE 2 CARDS」をプレイしたら、ただちに山札の一番上からカードを2枚引き、自分だけそれらのオモテ面を見ます。

このとき、引いた2枚のカードと手札は混ぜてはいけません。カードを見た後、山札から引いたそれらのカードを好きな順番で山札の一番上にウラ向きで戻します。

●「ARRANGE 2 CARDS」によって、「隠された賞品」を引くことはできません。したがって、山札が残り2枚(上:カード 下:「隠された賞品」)の場合、上のカード1枚を見て、それをそのまま山札に戻します。

また、山札が残り1枚(「隠された賞品」のみ)の場合、そのまま効果を実行せずに捨て札にします。

実質的に、手札を1枚減らして何も行動をしない「パス」のような扱いになります。



BANK A CARD カードを1枚保管する

●「BANK A CARD」をプレイしたら、自分の手札から1枚選び、ウラ向きにして自分の手元に置きます。

●すでに「BANK A CARD」によって手元に置かれたカードがあるときでも、自分の手元にカードを置き、最大2枚のカードを手元に置くことができます。

●自分の手元に置いたカードは、手札の上限3枚には数えません。そのため、手札3枚のほかに手元に最大2枚のカードを置くことができます。

●自分の手元に置いたカードは、いつでも自分だ

けそのオモテを見ることができます。また、「(a) 手札を1枚プレイする」を行う際、手札のカードの代わりに手元のカードを1枚プレイすることができます。

●自分の手札が0枚のとき、手元にカードがある場合は、「(a) 手札を1枚プレイする→手元のカードを1枚プレイする」か「(b) 山札から1枚引いて手札にする」のどちらかを行うことができます。

●「BANK A CARD」を使った後に自分の手札が0枚になるときにも、「BANK A CARD」をプレイすることはできませんが、そのまま効果を実行せずに捨て札にします。

実質的に、手札を1枚減らして何も行動をしない「パス」のような扱いになります。



STEAL A CARD 相手のカードを盗む

●「STEAL A CARD」をプレイしたら、相手の手札をウラ向きのまま1枚選んで引き、自分の手札に加えます(何を引くかは選べず、ランダムで引くことになります)。このとき、相手が「BANK A CARD」で手元にウラ向きで置いているカードを選ぶことはできません。

●相手の手札が0枚のときにも、「STEAL A CARD」をプレイすることはできませんが、そのまま効果を実行せずに捨て札にします。実質的に、手札を1枚減らして何も行動をしない「パス」のような扱いになります。

◆上級ルール ベットルール

ゲームに慣れてきたら、得点方法が異なる「ベットルール」を試してみると良いでしょう。

●このゲーム以外に、チップなど点数を数えるもの(以下「チップ」)を8つ用意します。

●ゲーム開始時に、両プレイヤーにチップを4つずつ配ります。

●各ラウンドの開始時、両プレイヤーはチップを1枚ずつ出し、山札の近くに置きます。これを「ポット」といいます。

●プレイヤーは、手番の前、(a),(b)の行動を行う前に、「レイズ」と宣言して自分の手持ちチップを1枚ポットに出すことができます。ただし、相手の手持ちチップが0枚のときは、「レイズ」を宣言することはできません。

●相手が「レイズ」を宣言したら、ただちに「コール」と宣言して自分もチップを1枚ポ

ットに出すか、または「フォールド」と宣言してこのラウンドの負けを認めるかを選ばなければなりません。

ー「コール」を宣言し、両プレイヤーとも同数のチップをポットに出したら、その後「レイズ」を宣言したプレイヤーが通常通り手番を行います。

ー「フォールド」を宣言したら、そのプレイヤーはこのラウンドの敗者となり、ただちにラウンドが終了します。勝者となったプレイヤーは、ポットのチップすべてを獲得し、次のラウンドを行います。

●ラウンド終了時点でどちらかのプレイヤーの手持ちチップが0枚になったら、そのプレイヤーはゲーム全体の敗者となり、すべてのチップを獲得したプレイヤーがゲーム全体の勝者となります。

●「ヤギ」の効果により、手番を休んでいるプレイヤーがいるときも、その相手方は「レイズ」を宣言できます。その場合、手番を休ん

でいるプレイヤーも「コール」か「フォールド」を選びます。

●手番を休んでいるプレイヤーは「レイズ」を宣言することはできません。

モンティホール・セカンド
2024年11月 発行
制作 カワサキファクトリー
<https://www.kawasakifactory.com/>
kawasakifactory.bg@gmail.com