

すたっぷすたっぷ

プレイ人数：3～6人

プレイ時間：約10分

内容物：ダイス×21個

課題カード×36枚

コイン×6枚

本説明書×1枚

外箱×1個

[概要]

あなたは名立たる研究所の研究者となつて、難解な研究課題に挑みます。しかし、実験はいつも成功するとは限りません。実験がうまくいっていない場合でも、あなたは実験が成功したようにふるまうことで、他人に気づかれずに名声を得られるかもしれません。ただし、ほかの研究者に気づかれてしまうと、まずいですよ！1番良い実験結果を公表できた人が勝者となります。実験結果をそのまま公表するか、改ざんするかは、あなた次第！

[ゲームの目的]

このゲームの目的はダイスを振って、そのダイスを自分の「研究課題」のカード

の上に1つずつ乗せていき、得点を増やしていくことです。この時、出目がカードに書かれている数字に近ければ近いほど、高得点を得られます。出目が気に入らない場合、ウソをつくこともできます。もしほかの人に気づかれなければ、もともとの目がなんであろうとダイスの目を変えてカードの上に置くことができます。しかし、ウソがばれると、その人に「材料」を奪われてしまいます。これを繰り返し、より多くの得点を獲得した人が勝者となります。

[ゲームの準備]

ゲームの外箱から、すべてのコンポーネントを取り出します。(箱をゲームで使用するからです。)すべてのプレイヤーにそれぞれダイス3個と、コイン1枚を配ります。これらを「材料」と呼び、それぞれ自分の前に置きます。余ったコンポーネントは、「銀行」と呼ばれる誰のものにも属さない領域に置きます。すべてのプレイヤーは、1～6までの「課題カード」を1枚ずつ取り、そこから3枚をランダムに選び、自分の前に表向きで置きます。選ばれなかったカードはこのゲーム中は使用しません。最近レポートを書いた人が最初の「親」となります。

[ゲームの流れ]

「親」は自分の「材料」のダイス1個を箱に入れてよく振り、出目を自分だけ確認します。その後出目を1つ宣言し、その出目のダイスを、自分のどの「課題カード」の上に置くかを宣言します。この時、出目についてウソをつくことができます。ただし、ダイスがすでに置かれている「課題カード」を宣言することはできません。

その後、「親」の左隣のプレイヤーは、「パス」もしくは「ダウト」と宣言します。「パス」を宣言した場合、その人のさらに左隣の人が「パス」もしくは「ダウト」と宣言します。誰かが「ダウト」を宣言するか、「親」以外のすべてのプレイヤーが「パス」を宣言するまでこれを続けます。

～誰かが「ダウト」宣言をした場合～
箱の中のダイス目を公開します。「親」の宣言が正しかった場合、「ダウト」を宣言したプレイヤーはペナルティとして、自分の「材料」からダイス1個かコイン1枚を「親」に支払い、「親」はそれを自分の「材料」に加えます。もし「ダウト」を宣言したプレイヤーが「材料」のダイスやコインを1つも持っていない場合、「親」はそのプレイヤーの「課題カード」の上に置かれているダイスを1つ選択して奪い、

自分の「材料」に加えます。その後、箱に入っているダイスを、宣言した出目を上にして「課題カード」の上に置きます。逆に「親」の宣言がウソだった場合、「親」はペナルティとして、箱の中のダイスを自分の「材料」に戻した後、「材料」からダイス1個かコイン1枚を「ダウト」を宣言したプレイヤーに支払い、そのプレイヤーはそれを自分の「材料」に加えます。

～「親」以外のすべてのプレイヤーが「パス」を宣言した場合～

親は箱の中のダイスを、宣言した出目を上にして「課題カード」の上に置きます。

最後に「親」を左隣のプレイヤーに移し、[ゲームの流れ]を最初から繰り返します。もし「親」となったプレイヤーの「材料」にダイスもコインもない、または「親」となったプレイヤーの3枚の「課題カード」の上すべてにダイスが置かれている場合、そのプレイヤーの「親」は強制的に「スキップ」され、「親」が直ちに左隣のプレイヤーに移ります。ただし、「親」が「スキップ」される前に、コイン(後述)の効果を使うことは出来ます。また、コインの効果で「課題カード」の上に置かれているダイスが2個以下になった場合、「親」はダイスを振ることが出来ます。

[脱落]

「材料」のコイン、ダイス、「課題カード」の上のダイスが1つもない場合、そのプレイヤーは学会を追放され直ちにゲームから脱落します。脱落したプレイヤーはこのゲーム中、「ダウト」宣言ができません。

[コイン]

コインを持っているプレイヤーは、自分が「親」のとき、決められたタイミングでコイン1枚を「銀行」に支払うことで、以下の効果のうち1つを使えます。この効果は、すでに3枚の「課題カード」の上すべてにダイスが置かれている場合にも、「親」がスキップされる前に使用することができます。また、コインがある限り、回数に制限なく起動することができます。

- ① 自分の「親」の開始時にコイン1枚を「銀行」に支払い、「材料」と、「課題カード」の上にあるダイスの合計が2個以下の時、「銀行」にあるダイス1個を自分の「材料」に加えます。（「銀行」にダイスがいない場合はできません。）
- ② 自分の「親」の開始時にコイン1枚を「銀行」に支払い自分の「課題カ

ード」の上にあるダイス1個を自分の「材料」に加えます。

- ③ 自分の「親」の、ダイスを振ってその出目を確認し、出目とどの「課題カード」にダイスを置くかの宣言をする前の段階で、その出目が気に入らなかつウソをつきたくもない場合、コイン1枚を「銀行」に支払い、振ったダイスを自分の「材料」に戻します。この効果を使用した後は、「親」が左隣のプレイヤーに移ります。

[終了条件]

ダイスを振るプレイヤーがおらず、すべてのプレイヤーが連続で「親」を「スキップ」したとき、ゲームが終了します。

[得点計算]

すべてのプレイヤーは、「課題カード」の上に乗っているダイスの目に応じて、「課題カード」に書かれている点数を獲得します。さらにほかのプレイヤーのウソを見破った功績として、3枚の「課題カード」の上すべてにダイスが置かれているプレイヤーは「材料」として余ったダイス1個につき5点、コイン1枚につき1点を獲得します。最後に、「課題カード」の上のダイス3個がすべて同じ目

のプレイヤーは、偶然の産物による世紀の大発見をしたということで、ボーナスとして25点を獲得します。脱落したプレイヤーは0点となります。1回目のゲームが終了した時点で、すべてのプレイヤーは自分の点数を記録します。その後、2回目のゲームを行います。脱落したプレイヤーも含め[ゲームの準備]から始めます。この時、各プレイヤーの「課題カード」は、1回目で使用しなかった3枚のカードを使用します。また、前のゲームで脱落したプレイヤーは「材料」のダイスを1個多く持って2回のゲームを始めます。2回のゲームが終わった時点で、1回目の得点と2回目の得点を合計してもっとも得点が多かったプレイヤーが勝者となります。

電気通信大学 非電源ゲーム研究会

ご意見・ご感想・ご質問等はこちらまで

E-mail: hidken@gmail.com

Webpage: <http://hidken.com/>

Twitter: [hidken_uec](https://twitter.com/hidken_uec)