とりあたま

プレイ人数：2〜4人
時間：10〜20分

デザイナー：田邉 顕一
ゲームの種類：推理、戦略

日本には鳥頭、と呼ばれる言い回しがあります。
その意味は、「鳥は３歩、歩いたら忘れる」と言われています。

セットアップ：各プレイヤーはボトルクレートを１つ受け取ります。ボトルと缶は適当にテーブルの中央に置きます。カードは１２枚を表にして、形と色、それぞれがすべてのプレイヤーが見える位置に置きます。これらはゲーム中参照するのみで、それ以外では使用しません。最近、鳥の鳴き声を聞いたプレイヤーが、スタートプレイヤーとなります。決まらない場合、適当に決めます。

ゲームプレイ：スタートプレイヤーから時計回りに手番が回ります。
手番ではテーブルに置かれたボトルや缶の内、１つを取ります。
取ったら、その色・形を宣言してそれを右手の中に入れます。
これで手番が終了します。手番が一巡したら、次の手番の前にプレイヤー全員が握っているドリンクを次の移動先（右手なら左手、左手ならクレート）に移動します。その際に握っているドリンクを見てはなりません。ドリンクを見たプレイヤーは、そのドリンクをテーブルの中央に戻します。

重要：手番の最初にすでに右手の中に持っている場合、それを左手に「見ないようにして」移します。左手に持っている場合、それを自分のケースの中に入れます。こうしてケースに瓶や缶が貯まっていきます。
ブラフをかける：もし、今取られたボトルや缶と同じ色、もしくは同じ形状のボトルや缶を手の中に持っていた場合、それらを公開して、ブラフをかけることが出来ます。この際、手触り以外では確認できないことに注意してください。もし、当たっていた場合、取ろうとしたプレイヤーはそれを元に戻してください。公開したプレイヤーはそのボトルや缶を１つ進めてください。つまり、右手に持っていた場合は、左手に、左手に持っていた場合はボトルクレートに入れてください。もし、外れていた場合、公開したボトルや缶は中央に戻してください。取ろうとしたプレイヤーは、１つ進めることが出来ます。これによって、片手に複数のボトルや缶を持つことがあります。複数持っていて、それらを公開した場合、いずれかが一致していれば、「当たっていた」とみなします。複数のプレイヤーが公開することも出来ます。その場合は、そのそれぞれについて、判定します。当たりとはずれが混在していた場合は、当たっていたプレイヤーの分が進み、それ以外のプレイヤーは中央に戻すことになります。
注意：手番は５秒程度で行ってください。すべての公開されているボトルや缶を数えればわかるためです。

ゲームの終了：いずれかのプレイヤーのケースに６本のボトルや缶が入った場合、すぐにゲームを終了します。各プレイヤーは手に握ったボトルや缶をケースに入れてください。あふれる場合は、左手から先に入れます。あふれたボトルや缶は中央に戻してください。それでもあふれる場合（片手に複数持っている場合にあり得ます）、いずれを先に入れるかは、そのプレイヤーが選べます。
各プレイヤーは、ケースの中にあるボトルや缶を自分の前に並べ、１色に付き、１点を得ます。そして、１つの形に付き、１点を得ます。合計得点の高いプレイヤーが勝ちます。もし同数だった場合、ボトルクレートにより多くのボトルや缶が入っているプレイヤーが勝ちます。それも同数の場合、共に勝者となります。

ゲームデザイン・アートワーク：　ジョーダン・ドレイパー
ルール校正：　トラヴィス・H・ヒル
日本語訳：　サイゴウ

www.jordandraper.com
talk@jordandraper.com