

イエノミ(第2版)

制作：昼夢堂

<http://hiruyumedo.seesaa.net>

flat1701@gmail.com

twitter: @flat_ff

プレイ人数：3～6人

プレイ時間：15分

推奨年齢：10歳～

ゲームの概要と目的

プレイヤーたちは酒飲みで、今から集まって飲み会を始めます。飲んで場を盛り上げて楽しむことを目指しましょう。自分の体力ちようどで切り上げられるのがいよいよ酒飲みですが、限界というのは案外自分自身では把握できているとは限らないもので…

このゲームは、自分の体力(=何杯まで飲めるか)は自分だけが知りません。それを推測しながら、体力をうまく使って得点を得ていきます。プレイヤーは眠ることで順に脱落し、全員眠ればゲーム終了です。その時に最も得点を獲得している人が勝利です。

内容物

山札(26枚)

酒カード(20枚)

通常の酒 各3枚

(ビール・焼酎・チューハイ・
ワイン・日本酒)

人気の酒 5種各1枚

(カード名の前に☆があります)

つまみカード(6種各1枚)

体力カード(7,8,9,10各2枚)

得点ボード兼サマリー(6枚)

酒トークン(樹脂チップ 30枚～(約35枚))

得点マーカー(樹脂クリップ 12個)

準備

各プレイヤーに、得点ボード1枚とマーカー2個を渡して下さい。体力カードを裏向きでよくシャッフルして、各プレイヤーが1枚ずつ引いてください。このカードは引いた**本人**は見ないでください。

この体力カードは、片手で見たままプレイして

ください。そうしづらい場合は伏せておいてもかまいませんが、他のプレイヤーから要求があれば見せてください。

引かれなかった体力カードのうち、2枚を伏せてままして残り(6-プレイヤー人数枚)を公開してください。体力推定のヒントにします。

山札をよくシャッフルして、上から人数分めくってください。その中につまみカードがあった場合は、脇によけて代わりのカードをめくってください。人数分の酒カードが並んだら、脇によけていたカードを山札に戻してシャッフルしてください。

最も最近泥酔した人がスタートプレイヤーです。決まらない場合はじゃんけんなどでランダムに決めてください。

スタートプレイヤーから時計回りに、公開されている酒カードから1枚ずつ選んでください。選んだ酒を手元に置き、指定されている枚数のチップを乗せてください。

全員が酒を選んだら、その酒のチップを1枚ストックに戻し、酒量ゲージを+1し、「乾杯!」と言ってゲームを開始します。

ゲームの手順

手番プレイヤーは以下のアクションいずれかを一つ行い、時計回りに手番が移動します。

(1)一人で一杯飲む

自分の手元にある酒を選んで、一杯飲みます。その酒のチップを1枚ストックに戻し、自分の酒量ゲージを+1します。これによってその酒カードの上にチップがなくなった場合、そのカードを捨て札にしてあなたの得点を+2点します。

(2)二人で一杯ずつ飲む

自分の手元にある、酒チップが2枚以上ある酒を選び別のプレイヤーに勧めます。相手プレイヤーは受け取っても断っても構いません。

相手プレイヤーが受け取った場合、そのプレイヤーは酒量ゲージと得点ゲージを**共に**+1します。あなたも同じカードから1杯飲み、酒量ゲージのみ+1します。その酒カードから酒チップを2枚ストックに戻します。これによってその酒からチップがなくなった場合、そのカードを捨て札にしてあなたの得点を+2点します。

断られた場合、別のアクションを行ってください。勧める相手や酒を替えてもかまいませんし、全く別のアクションでもかまいません。

(3)次の酒を開封する

山札の上からカードを1枚めくってください。それが酒カードであった場合、手元に置いてカードに指定されている枚数の酒チップを乗せてください。そこから即座に1杯飲み、チップを1枚ストックに戻して酒量ゲージを+1してください。

つまみカードだった場合は、書かれている点数を即座に獲得します。指定の点数だけ得点ゲージを上昇させてください。引いたつまみカードは捨て札にしてください。

(4)眠る

その時点で今のゲームから脱落します。そのゲーム中もう手番は回ってこそ、他のプレイヤーが酒を勧めることもできません。

自分の体力を確認して、体力と酒量が一一致する場合書かれているボーナス点を獲得します。

次に、飲み残しの酒を確認します。自分の手元にある、酒チップが載ったままの酒カードがある場合、そのカード1枚につき-1点されます(チップご

とはありません)。その際、カード名の前に☆が書かれている酒は除きます。

起きているプレイヤーが一人だけになった場合、そのプレイヤーが1手番だけ行って眠ります。そこでゲームが終了します。

バースト

アクションによって酒を飲み、酒量が体力を超えたプレイヤーがいる場合は他のプレイヤーが指摘してください。そのプレイヤーはそこで眠ってしまい、ボーナス点を得られずに脱落します。

ただし、アクション(2)で勧められた酒を取ったことで上限を超えた場合、限界を超えるのがわかっていて勧めています。そのため、眠りはしますが体力ボーナスは獲得します。

ゲーム終了

起きているプレイヤーが一人だけになった場合、その一人は1手番だけ行ってから眠ります。そこでゲーム終了です。

勝者

全員の得点を比較してください(体力ボーナスと飲み残しペナルティを忘れないようにしてください)。

最も多くの得点を獲得したプレイヤーが勝利します。同点の場合は全員が勝者です。

バリエーションルール

ゲーム開始前に協議して、以下のルールを採用しても構いません。

・ 漬し合いあり

アクション(2)で勧められた酒を受け取り、それ

によって上限を超えた場合ボーナスは得られません(勧められて受け取ったことによる1点は得られません)。

・ 誰の酒でも

各アクションにおいて、誰の手元にある酒でも奪い取って使用できます。眠った時点で手元にある酒がペナルティ対象ですが、そのあとで残りのプレイヤーがそれを飲んでも構いません。

FAQ

Q: 酒の種類に意味はありますか？

A: ルール上は特にありません。選ぶときに好みで選んでください。

Q: 周囲の照明によって体力カードが透けて見える

A: 初版より改善しましたが、明るい場所でじっと見ると判別できる場合があります。注視されないようご注意ください。

Q: 酒チップがなくなった場合はそれ以上置けない？

A: コンポーネントとして用意したのは約35枚ですが、システム上は無限にあるとお考えください。実際に不足した場合は、周囲にあるもので代用をお願いします。

Q: 得点に上限はある？

A: 上限はありません。得点ゲージを拡張しましたが、それでも不足する場合はストックの酒チップなどで代用してください。

Q: 本物の酒を飲みながらプレイしたい

A: このゲームの推奨年齢は10歳以上ですが、飲酒しながらのプレイは現地の法律に従ってください。

日本であれば満20歳以上となります(2016年12月時点)。

クレジット

発案・テーマ監修: ゆうろ(ビー玉と空。)

ルール策定: 京山 和将(昼夢堂)

イラスト(パッケージ、山札裏、からすみ、ソーセージ、他): 慧(ビー玉と空。)

イラスト(その他の山札):

ゆうろ(ビー玉と空。)

ディレクション、入稿データ作成、その他:
京山 和将(昼夢堂)

謝辞

・ 命名のきっかけを作っていただいた
ゲームショップ DDT ちむ店長

(@ddt_chim)さん、大人のボードゲーム部
まえだ部長(@kingkongbrody19)さん

・ テストプレイに協力いただいた皆様

