

がらん Count leery とり

3～6人 / 15分 / 6歳以上

ゲームの概要

今日は世界中の鳥たちが集まって数字のことをしゃべるパーティーです。いろんな言葉をしゃべる鳥たちが集まってきました。あなたは鳥たちの通訳として、うまく言葉を使い分けることができるでしょうか？

内容物

- おしゃべりカード 65枚
 - ・とりカード 60枚 (1～10が1枚ずつ、6色)
 - ・ねこカード 5枚
- いろカード 6枚 (赤、黄、緑、青、黒、紫の6色)
- ルールカード 5枚
難易度順に番号がついています。プレイの参考にしてください。
- お題カード 20枚
「やさしい」「ふつう」「むずかしい」三段階の難易度と、行動で示すお題の4種類にわかれています。

	やさしい
	ふつう
	むずかしい
	行動

- blankお題カード 4枚
(慣れてきたら好きなお題を作って遊んでみてくださいね！)

このゲームの目的

自分の順番が回ってきたら、ルールとお題、それと対応する色に従って、カードをめくって対応する言葉を言ったり、対応する行動をとります。

間違ったらめくられているカードを全て手元に引き取ります。最後に引き取ったカードの一番少ない人の勝ちとなります。

ゲームの準備

- おしゃべりカードをよくシャッフルして、ウラ向きにして束ねます。その後、大体半分ずつに分けます。片方を「山札」としてテーブル中央に置きます。もう片方は今回のゲームでは使いませんので、箱に戻してください。
山札のとなりに「カード置き場」を用意します。
- ルールカードを1枚選び、全員が見える場所に置きます。
初めてのゲームでは、「前の数字で今の色」がおすすめです。
- 今回のゲームに使うお題カードを3枚選び、全員が見えるところに置きます。
初めてのゲームでは、「日本語」「英語」「拍手」の3枚がおすすめです。
- 6枚のいろカードをよくシャッフルして、1枚のお題に2枚ずつお題カードの下にさしこみます。それぞれのお題カードと対応する色を全員で確認しましょう。
- 一番最近鳥を見たプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。
この方法で決まらない場合は任意の方法で決めてください。
以上で準備は完了です！

セットアップ例



ゲームの流れ

このゲームはスタートプレイヤーから手番を行います。

- 手番のプレイヤーは、カード置き場を見ます。一枚もカードが無い場合、まず山札から1枚引いてオモテにし、カード置き場に置きます。今引いたカードがねこカードの場合は【ねこカードの処理】へ進みます。
- 手番のプレイヤーは、カード置き場に置かれた一番上のカード(前のカード)を確認した後、山札の一番上を引いてオモテにして、カード置き場の一番上に置きます(今のカード)。今引いたカードがねこカードの場合は、【ねこカードの処理】へ進みます。
その後、ルールカードのルールに従って「前のカードと今のカードで決まった数字」を「今引いたカードの色」のいろカードが指すお題を見て、言ったり行動したりしましょう。他のプレイヤーはそれが合っているか、見てみましょう。

初めてのゲームの場合、前のカードの数字で今のカードの色のお題を言ったり行動したりします。
緑のいろカードが「英語」のお題を指している場合、前のカードが「赤の7」で今のカードが「緑の4」である場合、緑のいろカードがさしこまれているお題カード「英語」の「前のカードの数字(7)」の行を見ると「セブン」と書いてあるので「セブン」と言います。

- 他のプレイヤーから、まちがっているという指摘がきて、そのまちがいを確認できたり、言葉に詰まったり、自分でまちがいに気づいたりしたら、ペナルティとしてカード置き場のカードを全て手元に引き取ってウラ向きに置いておきます。
いまカードを引き取ったプレイヤーの左隣から再開です。
- まちがいの指摘が来なかったら、すぐに左隣のプレイヤーに手番がうつります。手番になったプレイヤーは、5秒以内に山札の一番上を引き、たどしい言葉や行動を発しましょう。

ねこカードの処理

- 手番のプレイヤーがねこカードを引いた場合、全てのプレイヤーは即座にねこカードの上に自分の手を置きます。
既にねこカードの上に置かれたいすれかのプレイヤーの手の上、またその上……、でも構いません。
- 一番最後に手を置いたもしくは置けなかったプレイヤーは、カード置き場のカードを全て手元に引き取ってウラ向きに置いておきます。
- その後、カードを引き取った左隣のプレイヤーに手番がうつります。

ゲームの終了条件

山札がなくなり、新しくカードを引こうとしてもそれができない状態になったら、ただちにゲーム終了です。

勝利条件

手元に引き取ったカードの枚数が一番少ない人の勝ちです。同数だった場合は、勝利の喜びを分かち合しましょう！

オプション：ひよこルール

ゲームに慣れていない人やお子様向けにルールを以下のように変更します。

- ・お題カードを3枚から2枚に減らします。
各お題カードの下には、いろカードを3枚ずつ差し込みます。
お題カードは、みんながわかるものにしましょう！
「やさしい」、「行動」のレベルのカードから選ぶのがおすすめです。

オプション：猛禽ルール

このゲームに慣れたら、以下のルールを加えてみるとよいでしょう。

1. いろどりルール

お題カードの枚数を4枚～6枚に増やします。
各お題カードには、色カードを1枚か2枚さしこみます。

2. マラソンルール

おしゃべりカードを半分ではなく全部使って遊びます。

3. ガチルール

ペナルティとしてカードを手元に引き取る際にカード置き場から全部ではなく、1枚だけ引き取ります。

オリジナルお題カードで遊んでみましょう！

既存のお題カードに慣れてしまったら、
blankお題カードに好きなお題を書き込んで遊ぶことをお勧めします！
例えば以下のお題はどうでしょうか？

重奏

- 1 ソロ
- 2 デュオ、デュエット
- 3 トリオ
- 4 カルテット
- 5 クインテット
- 6 セクステット
- 7 セプテット
- 8 オクテット
- 9 ノネット
- 10 デクテット

陸上十種競技

- 1 100m 走
- 2 走り幅跳び
- 3 砲丸投げ
- 4 走り高跳び
- 5 400m 走
- 6 110m ハードル
- 7 円盤投げ
- 8 棒高跳び
- 9 やり投げ
- 10 1500m 走

真田十勇士

- 1 猿飛佐助
- 2 霧隠才蔵
- 3 三好清海入道
- 4 三好伊左入道
- 5 穴山小助
- 6 由利鎌之助
- 7 箕十蔵
- 8 海野六郎
- 9 根津甚八
- 10 望月六郎

これ以外にもピッタリな
お題があると思います。
いろいろ遊んで
みてくださいね！



このたびはお買い上げ頂きありがとうございました。ご意見・ご感想は
OKAZU (okazubrand@gmail.com) までお願いいたします。
制作：OKAZU brand
(最新情報はこちらへ <http://okazubrand.seesaa.net/>)
ゲームデザイン：林尚志 (OKAZU)
グラフィックデザイン：ryo@にゃも ライティング：HAL99
テストプレイ：いつものメンバー