

## パリエーションルール：ことりあつめ

「ことりあつめ」は、ゲームデザイナー川崎晋氏によって、このデッキのために作られた特別なルールです。プレイヤーは、なるべく多くの種類の小鳥を集めることを目指します。しかし、同じ小鳥を集めてしまうとけんかして鳥かごから逃げてしまうので、気を付けなければなりません。

**プレイヤー数：2人～4人**  
**必要なもの：ペアズデッキ 1組**

**ゲームの準備：**カードをひとまとめにしてよく混ぜて、裏向きにします。これを山札とします。  
山札の一番上のカードは、ゲーム中、常に表向きにして、山札の上に重ねるようにします。  
山札の上で表向きになっているカードを、「こずえカード」と呼びます。

じゃんけんなど、適当な方法によって最初のラウンドで親になるプレイヤーを決めます。  
親は、親であることを示すために、このゲームの箱を手元に置きます。ゲーム中は、時計回り順に、自分の番を行います。

### ゲームの進め方

ゲームは、何回かのラウンドを行います。各ラウンドで、自分の前に並べた「競りカード」の合計が最も高いプレイヤーが、「場のカード」をすべて獲得します。

### ラウンドの進め方

①競りにかけられる「場のカード」の決定  
このラウンドの親は、山札から「こずえカード」を含めて3枚引き、表向きでテーブル中央の「場」に並べます。

この3枚の中に、同じ数字のカードが2枚ある場合は、そのうち1枚を捨て札にして、残った2枚のカードを競りにかけます。  
3枚とも同じ数字のカードだった場合は、そのうち2枚を捨て札にし、残った1枚のカードを競りにかけます（山札の脇を捨て札置き場として、捨て札はここに裏向きにしておくといでしょう）。つまり、競りにかけられる「場のカード」は1枚か2枚か3枚です。

**「場のカード」が決まったら、親から順に手番を行います。**

### ②手番での行動

プレイヤーには、手番が来るごとに、2つの選択肢があります。  
1. <値付け>  
山札から「こずえカード」を1枚引いて、自分の前に「競りカード」として表向き・縦向きで並べる行動です。後述する<バースト>が起きるまで、自分の手番中に何度でも<値付け>を行うことができます。  
2. <パス>  
これ以上カードを引かず、安全にラウンドから降りる行動です。ただし、自分の前に1枚も競りカードを並べていない場合は、<パス>することはできません。  
後述する<バースト>が起きる前に<パス>をした場合は、そのことを示すため、最後に並べた競りカードを横向きにします。  
<バースト>  
手番のいかなる時でも、手元に並べた競りカードのどれか1枚と「こずえカード」の数字が一致してしまったら、<バースト>となり、ラウンドから降りなければなりません。  
この場合、<バースト>したことを示すため、「こずえカード」と一致した手元のカードを裏向きにします。  
※<バースト>は、自分の順番が回ってきた瞬間、<パス>の行動を行う前に発生する可能性があります。

例1：「こずえカード」4 プレイヤーAの競りカードは3・8（合計11）。合計値を高くしたいと思い、<値付け>を選択した。これでAの競りカードは3・8・4（合計15）となったが、まだ「こずえカード」をめぐっていない。「こずえカード」をめぐったところ、8が出てしまった。Aは、競りカードの8を裏向きにし、合計7でこのラウンドから降りることになった。

例2：「こずえカード」8 現在、手番を行っているプレイヤーBの競りカードは6・7・9（合計22）。まだ降りていない次の手番Cの競りカードは8・9・10（合計27）。ここで、BはCの合計を抜きたいが、あえて<パス>をするようにした。Cの手番になると、この瞬間、「こずえカード」の8と、Cの競りカード8が一致していることになり、<バースト>が発生する。Bは、ノーリスクでCを<バースト>させ、Cの合計を19に下げることができた。

<パス>を選択したり、<バースト>になったりしたプレイヤーには、「ラウンドから降りた」ことになり手番は回ってきませんが、競りカードの合計値さえ高ければ、カードを落札する可能性は残されています。

### ③落札者の決定

すべてのプレイヤーが<パス>か<バースト>をしたら、落札者が決定します。  
各プレイヤーの前に並べられている競りカードの数字の合計値を比べ、最も高いプレイヤーが落札者となり、「場のカード」をすべて獲得します。※<バースト>のために裏向きにした競りカードは合計に含まれませんが、合計値が最も高いプレイヤーが複数いる場合、それらのプレイヤーの中で親に時計回り順で最も近いプレイヤーが落札者となります（親が最優先）。

落札者のみ、競りカードをすべて捨て札にします。

それ以外のプレイヤーは、<バースト>で裏向きにしたカードのみ捨て札にします。  
<パス>を示すために横向きにしていたカードは縦向きに戻します。  
※落札者以外は競りカードを次ラウンドに持ち越せるということになります。

獲得したカードは「とりかご」と呼び、カードの数字が見えるように表向き・横向きにして、持ち越している競りカードと区別がつくようにして自分の手元に置きます。

### ④とりかごの処理

落札者は、今回獲得したカードと、すでに獲得していた「とりかご」を比べます。  
数字が重複していたら（同じ数字のカードのペアが出来てしまっていたら）、獲得したカードと「とりかご」、どちらのカードも捨て札にしなければなりません。

例：落札者には、「とりかご」に6・8・9・10があった。  
今回6・9を獲得した。6・9が重複しているため、6を2枚、9を2枚捨て札にしなければならない。結果、「とりかご」は8・10となり、2枚減ってしまった。

### ⑤次のラウンドの準備

落札者が親になり、「ゲームの進め方→ラウンドの進め方①競りに競りにかけられる「場のカード」の決定」から、次のラウンドを開始します。

## ゲームの終了

「場のカード」の決定」か、<値付け>のどちらかによって山札が尽きたら、捨て札を全て集めて裏向きにしてよく混ぜ、新たな山札とします。これは、ゲーム中に1度だけ行います。  
2回目の山札が尽きたら、直ちにゲームは終了します。  
「場のカード」や、自分の前に残っている競りカードはすべて捨て札にします。

## 勝敗の決定

最も多くの「とりかご」を獲得していたプレイヤーが勝者となります。同点の場合は、「とりかご」のカードの中で、最も高い数字を持っているプレイヤーがより上位となります。これも同じ場合には、同順位となります。

例：プレイヤーAの「とりかご」2・4・5・6・9 →5枚 2位  
プレイヤーBの「とりかご」1・3・4・10 →4枚 3位  
プレイヤーCの「とりかご」5・6・7・8・10 →5枚 1位  
プレイヤーDの「とりかご」2・5・8・7 →4枚 4位

## リトルバードデッキ

「リトルバード」デッキは、漫画家・イラストレーターの萩岩睦美さんによってデザインされました。萩岩睦美さんは、1978年にデビューし、少女漫画誌を中心に、代表作となる「銀曜日のおとぎばなし」をはじめ、多くの人気作品を発表してきました。

<http://www.haggiwamutsumi.org/>

日本語版販売元  〒181-0013 東京都三鷹市下連雀3-42-13 園田ビル2F info@tendays.jp 0422-26-5707

製造・ディレクション



Credits

Author James Ernest

First published by Cheapass Games, Seattle, Washington USA, 2014

©Cheapass Games, 2014-2016 ©TendaysGames, 2016