



王様ねずみの 算術ポーカー



手持ちチーズを使って家臣ねずみを呼び寄せ、
自分の算術記号で集まった家臣ねずみの数を競い合おう。
離反されずに多くの家臣ねずみを集めた王様がチーズを総取り！

セット内容

数字カード: 0×5、1×3、2~4×2ずつ 計14枚
記号カード: ×、×、+、- 計4枚
チーズ型チップ: 21個 ※誤飲注意

ジャンル: カードゲーム/ポーカー
人数: 2~3人
時間: 15~20分
対象: 一桁の×+-が出来る人

ゲームデザイン&アートワーク: 武田空
テスト協力: 楽々亭一同、兄者(人狼研究会)&友人2名

【記号カードの計算方法】

- × 掛け算で計算。数字が両方0の場合は計算せず最強数となる。
- + 足し算で計算する。
- 大きい数字から小さい数字を引き算する。

【計算上の注意】

プレイ人数より大きい数は「バースト」。
数が多過ぎて、家臣ねずみ達はチーズが貰えない事に気づき、
貴方の元から離反してしまう。この場合は0匹よりも弱い。

【計算結果が同じ数になった場合】

手番が早い方の王様が勝利する。

■事前準備■

3人時は全カードを使用。2人時は4を2枚、0と1を1枚減らす。
チーズ型チップを7個ずつ配布する。
必要であればセット終了宣言時の追加チーズ上限を決めておく。
(2個程度が妥当)

■進め方■

数字カードは全て裏面で場に広げ、記号カードを1枚ずつ引く。

全員がチーズ1個を出して、数字カードを2枚ずつ取る。

非公開にしたい数字カード枚数分、チーズを増量。
※厳密な順番が必要であれば、増量チーズを手に握り一斉に見せ合う。
増量チーズ数に合わせて自分の数字カードを公開/非公開にし、親の王様から左周りに手番が回る。
※親の王様は1セット目はジャンケン、以降は前の親から左周りに回る。

王様は自分の手番で、以下のカード交換を実施する。

- 1.場からカードを1枚選び、自分の数字カードと「交換」。
- 2.交換したカードは「廃棄」か他の王様に「押付」。
- 3.«押付»の場合、押付られた王様はカードを確認後「交換」か、チーズを支払い「拒否」。

全て交換したカードが公開なら公開、非公開なら非公開で処理。
「交換」入手した数字カードと自分の数字カード1枚を交換する。
「廃棄」交換した数字カードを廃棄し手番が終了する。
「押付」交換した数字カードを他の王様に押し付ける。
※「押付」られて「交換」をした後は「廃棄」になる。
「拒否」押付して来た王様にチーズを支払い交換を拒否する。
※支払い数は場に出ている<チーズ総数÷プレイ人数>を上限とし、
両方で交渉して決定できる。端数は四捨五入する。
※「拒否」されたカードは「廃棄」になる。

手番が2巡したら数字を計算し、家臣ねずみの数が確定。
そのセットの勝負に出るかを親の王様から宣言する。宣言時には
任意でチーズを追加出来る。追加する王様が出た場合、勝負に出る
王様は追加と同数以上のチーズが必要。
※追加のカウントには、カード非公開用に増量したチーズは入れない。

勝負に出た王様が1人だけの時はその王様が、複数出た時はカード
を公開し家臣ねずみを一番集めた王様が、そのセットに出された
チーズを総取りする。

3セット実施し、一番多くのチーズを持っていた王様が勝利。

※セット終了後に所持チーズ数0の人が出た場合、その時点でゲーム終了。