



マクハー
3-4人 10-20分

あなたたちは日本から はるか3万キロ
エジプトはカイロに到着した…

あなたたちはくたくたに疲れていた
到着してから一日中ずっと観光していたのだ

一休みしようと訪れた ピラミッドの見える
マクハー(喫茶店)でアイ스티ーを一気飲みしていると
奇妙な男が声をかけてきた

男は 酒を注いだグラスの中にコインを入れ
先にあふれさせたプレイヤーが負けという
賭けをやらないかと提案してきた

なんでも 勝てばピラミッドの隠された秘宝へと
案内してくれるという
あなたたちは 多少の怪しさを感じながらも
その賭けに乗ることにした

時に 1986年5月17日のことであった

■内容物

- トークン(コイン) 10枚
- トークン(アंक) 10個
- トークン(アヌビス) 10個
- 代理投入マーカー(ピラミッド) 3個
- ファラオの仮面 1個



アंक



アヌビス



コイン



代理投入
マーカー



ファラオの
仮面

- グラス 1個
- トレイ 1個
- ピベット 1個
- ビッドカード 21枚(1-5各1枚x4色、ホルスの目)
- 得点カード 21枚(コイン・アヌビス・アंक各7枚)
- 説明書 1部
- 脱脂綿 1個

- 内容物以外に準備するもの
- ・水やウイスキー等の液体

■ルールの種類について

このゲームでは、2つのルールがあります。

- ・クラシックルール(2名以上):
最も簡単なルール
- ・アドバンスドルール(3-4名):
より駆け引きのあるゲーム体験
(液体を使わないヴァリエントもあります)

■クラシックルール

概要:

「表面張力」というものを知っているかね?

ルールは簡単 このグラスの中にコインを交代で入れていく 酒があふれた方が負けじゃ

準備:

1) グラスとトークン(コイン)をテーブルの中央に置きます。

2) ウイスキーを、グラスから液面が僅かに盛り上がって見えるまで注ぎます。残りの内容物は箱にしまえます。

アドバイス: ウイスキーの注ぎ方については、説明書4ページの「グラスへの液体の注ぎ方」を参照して下さい。

ゲームプレイ:

1) 紳士的な話し合いで、スタートプレイヤーを決定します。初めてこのゲームをプレイする人がいる場合はスタートプレイヤーをその人に譲りましょう。

2) ターンプレイヤーはコインをグラスへ入れます。この時、一度に入れるならコインを何枚入れても構いません。

禁止行為: すべてのプレイヤーは、テーブルに手を触れてはいけません。また、酒が蒸発するまで時間をかけてもいけません。

アドバイス: プレイ人数が多い場合は、一度に入れる枚数を1枚か2枚に制限するとよいでしょう。

3) グラスからウイスキーがあふれたら、ターンプレイヤーが敗北し、それ以外の全プレイヤーが勝利します。グラスから酒があふれなかったら、ターンプレイヤーの左隣のプレイヤーのターンになります。

■アドバンスドルール

概要:

アドバンスドルールは、クラシックルールの本質をそのままに、よりボードゲーム的な要素を加えたルールです。

準備:

・グラスをテーブルの中央に置きます。トークン(コイン、アंक、アヌビス)、代理投入マーカー、ファラオの仮面をテーブルの上の適当な位置に置きます。

・グラスに、水やウイスキー等の液体を注ぎます。
アドバイス：液体の注ぎ方については、説明書4ページの「グラスへの液体の注ぎ方」を参照して下さい。

・ビッドカードのうち数字の1~5のカードを色ごとに分け、各プレイヤーへ配り、手札とします。ホルスの目は、全員から見える位置に表向きで置いて下さい。

・得点カードを裏向きのままよく混ぜてテーブル上の適当な位置に置きます。これを山札とします。残りの内容物は箱にしまします。

ゲームのプレイ：

1.得点カードの開示

山札から得点カードを5枚めくり、表向きにして一列になるようにテーブルの上に並べます。このとき、めくった順にA、B、C、D、Eとし、図のようにCとDの間は少し開けて下さい。



2.並び替え(前半)

各プレイヤーは、入札(後述)の際に出したい順序で手札のビッドカードを並び替えて下さい。左端のカードを先頭とします。

並び替えが終わったら、その旨の発言をして他のプレイヤーに知らせて下さい。

3.入札(前半)

各プレイヤーの並び替えが終わったら、入札を行います。入札は、得点カードのAから順に、A~Cについてそれぞれ行います。

各プレイヤーは、自分から見て手札の一番左にあるカードを持ち、裏面を上にしたまま、テーブルに触れないように自分の前に出します。

すべてのプレイヤーが自分の前にカードを出したら、同時にカードを表にします。その後、以下のルールで得点カードを獲得するプレイヤーを判定します。



注意：「8.カードの回収」まで、獲得した得点カードは移動しないでください。

【前提】

ある得点カードの入札に使われたビッドカードのうち、同じ数字のビッドカードは判定から除外します。

【判定】

得点カードを獲得するプレイヤーが決定するまで、上から順に判定します。

- (1) ホルスの目を出したプレイヤー
- (2) 1と5のビッドカードが1枚ずつ出されたとき、1のビッドカードを出したプレイヤー
- (3) 最も大きな数字のビッドカードを出したプレイヤー

【キャリーオーバー】

得点カードを獲得するプレイヤーが決まらない場合は、その得点カードはキャリーオーバーとなります。



例1：各プレイヤーはそれぞれ1,2,5,5のビッドカードを出した。この場合は、2のビッドカードを出したプレイヤーが得点カードを獲得する。



例2：各プレイヤーはそれぞれ1,2,3,5のビッドカードを出した。この場合は、1のビッドカードを出したプレイヤーが得点カードを獲得する。



例3：各プレイヤーはそれぞれ2,2,3,3のビッドカードを出した。この場合、得点カードはキャリーオーバーとなる。

4.投入(前半)

A~Cの獲得順どおりに、各プレイヤーは、得点カードに描かれたトークンの種類・数だけグラスへ投入します。トークンは、まとめて入れても構いませんが、ひとつずつ入れるときは波が収まらないうちに連続して入れて下さい。

このとき、グラスから液体があふれたら「11.得点計算」を行い、ゲームを終了して下さい。



例：入札(前半)終了時、プレイヤー[Aten]がアヌビス(1)とアヌビス(3)の得点カード、プレイヤー[Chons]がアヌク(1)の得点カードを獲得しました。まず[Aten]がトークン(アヌビス)を1つグラスへ入れます。次に[Chons]がトークン(アヌク)を1つグラスへ入れます。最後に、[Aten]がトークン(アヌビス)を3つグラスへ入れます。

【パス】

トークンの投入が難しいと思われる場合は、パスを宣言できます。パスした場合は、最も早く手を挙げたプレイヤー1名が代理で投入を行うことができます。

代理で投入を行った場合、得点カードは代理で投入を行ったプレイヤーが獲得します。記録のために、そのプレイヤーのビッドカードの上に代理投入マーカーを置きます。

なお、誰も手を挙げなかった場合はパスを宣言したプレイヤーが投入を行います。

5.並び替え(後半)

「2.並び替え(前半)」と同様に、手札(残り2枚)のビッドカードを並び替えて下さい。

6.入札(後半)

残ったD、Eの得点カードについて、「3.入札(前半)」と同様に入札を行います。

7.投入(後半)

D、Eの得点カードについて、「4.投入(前半)」と同様に投入を行います。もしグラスから液体があふれたら「11.得点計算」を行い、ゲームを終了して下さい。

8.カードの回収

各プレイヤーは、自分が獲得した得点カードを自分の前に移動します。また、入札に使用したビッドカードを手札に戻します。

また、最後に投入を成功させた(あふれずにトークンを投入できた)プレイヤーは、ファラオの仮面を受け取り、最後に投入に成功した得点カードの上に置き、目印とします。

9.ホルスの目の配布

手札にホルスの目のビッドカードがあるプレイヤーは、手札から抜いて元の場所に置いて下さい。代わりに、避けておいた5のビッドカードを手札に加えて下さい。ホルスの目のないプレイヤーは何もしません。

各プレイヤーはこれまでに獲得した得点カードの枚数を数えます。その枚数が最も少ないプレイヤー1名が、手札の5のビッドカードとホルスの目を交換します(対象となるプレイヤーが複数いた場合は、ホルスの目は交換しません)。

10.ゲームの続行

「1.得点カードの開示」に戻ってゲームを続行します。

11.得点計算

・各プレイヤーは、自分が獲得した得点カードのうち、あふれずにトークンを投入できたものを自分の前に移動します。残りの得点カードは得点にならないので、箱にしまします。

・自分の投入によってグラスから液体をあふれさせたプレイヤーは、無条件で最下位です。

・獲得した得点カードは、カードの下部中央に描かれた数字がそれぞれ得点になります。

・異なるシンボル(コイン/アヌク/アヌビス)の得点カードを3種各1枚集めると、1セットにつき1点のボーナス点を(カードそのものの得点とは別に)獲得します。

・あふれる直前に投入に成功した得点カードは、得点カードの数字が2倍になります。

例：プレイヤー[Ba]がグラスから液体をあふれさせ、ゲームが終了した。直前に投入に成功したのはプレイヤー[Dedun]で、その得点カードはアヌビス(2)であった。このゲームはプレイヤー[Dedun]が勝利した。



・獲得した点数が最も多いプレイヤーが勝者となります。同点の場合は、獲得したか得点カードのミスが多いほうが勝者となります。それでも勝者が決まらない場合は、勝利を分かちあって下さい。

12.特殊な場合

・トークンがすべて投入されてもゲームが終了しなかった場合、その時点で得点計算を行って下さい。



・5枚目の得点カードを獲得するプレイヤーが決まらなかった場合、次に山札から公開される得点カードの1枚目へキャリーオーバーしてください。

・投入以外の要因によってグラスがあふれたとき、原因となったプレイヤーがあふれさせたものとして得点計算を行ってください。原因となったプレイヤーがはつきりしない場合には、誰もあふれさせなかったものとして得点計算を行ってください。

・あふれる直前に投入に成功した得点カードが、キャリーオーバーによって複数枚になった場合は、得点カードの数字を足し合わせ、その2倍の得点として扱います。

■アドバンスドルール(ヴァリエント)

このヴァリエントでは、グラスの代わりにトレーを使うことで、ゲームの用意と片付けが容易になります。

- ・グラスは使用せず、代わりにトレーを利用して下さい。
- ・ゲーム開始時点で、トレーの上には何も置かないで下さい。
- ・トレーからトークンが落ちたらゲームを終了し、得点計算を行ってください。

■グラスへの液体の注ぎ方

・ゲームを初めてプレイする前に、何度か練習することをおすすめします。

・ゲームに適した量の液体をグラスへ注ぐのは、多少慣れが必要です。
各ルールにおけるコツを紹介します。

クラシック



少ない

適量

多い

アドバンスド



クラシックルール：グラスの縁の上に、わずかに液体が乗るくらいまで入れます。アドバンスドルールにおける適量と同程度の量ではゲームが終了しません。

アドバンスドルール：グラスの内側の縁と、液面の境が見えなくなるくらいまで液体を入れます。

- ・液量の微調整には付属のピペットを使って下さい。
- ・脱脂綿の使い方については特に規定しません。

■ルールデザイナーより

フレーバーを大切にすれば、ぜひともウイスキーを(それもバーボン)使ってゲームを楽しんでいただきたいと考えています。ストレートではもったいないと感じる場合は、水にいくらか混ぜるだけでも十分に香りで楽しむことができます。



製作：アルハラシステムズ

ルールデザイン：AKR

グラフィックデザイン：heinekenbass

制作進行：RX

Mail: nakarx@gmail.com Twitter: @alhara_systems

Blog: <http://alhara-systems.hatenablog.com/>

マニュアル：ver 1.0 頒布日：2018/05/05

印刷：ポプルス、型抜き印刷ドットコム

スペシャルサンクス：hekmat

