

全然飲んでへんやん！

人数：2～4人 年齢：7歳以上 プレイ時間：15分

概要

キミは、生き延びることができるか

今日もやってきた飲み会...誰かが酔い潰れるまで続くのがこの会の掟。「メニューを見る」隙を見せたり、自分のペースで飲んでしていると「全然飲んでへんやん」「乾杯」と煽られてしまうので要注意。トイレで一回ぐらい「リバーズ」しても最後に一番酔っ払って楽しんだもん勝ち。うまく相手に飲ませながら自分は酔い潰れずに楽しい飲み会を過ごせるか？

内容物

- ・ドリンクカード 28枚
(ビール 6枚、カクテル 5枚、焼酎 5枚、
ワイン 4枚、日本酒 4枚、テキーラ 4枚)
- ・ゲージカード 4枚
- ・サマリカード 4枚
- ・マーカー 12個
- ・コイン 4枚
- ・ルールブック 1枚

ゲームの準備

はじめに、プレイヤーごとに以下を準備します。

- ・マーカー 3個
- ・コイン 1枚
- ・サマリカード 1枚
- ・ゲージカード 1枚

ゲージカード(オモテ)の酔っ払い度とぐびっポイントの「0」にマーカーを1個ずつ置きます。

- ・ドリンクカード 3枚

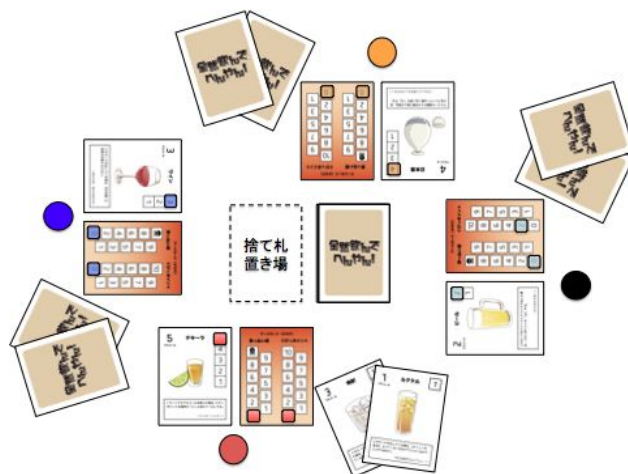
シャッフルされたドリンクカードを3枚受け取ります。1枚をファーストドリンクとして裏向きで場に置き、2枚を他プレイヤーから見えないように手札とします。

残りのドリンクカードは裏向きで山札とします。

全員がファーストドリンクを置き終えたら一斉に表向きにします。各プレイヤーのファーストドリンクのアルコール量(カード左上)を比較し、**1番数値が高いプレイヤーがスタートプレイヤー**となります。もし1番数値が高いプレイヤーが複数人いる場合は、2番目に数値が高いプレイヤーがスタートプレイヤーです。2番目も同じ場合は、最もお酒が好きなプレイヤーがスタートプレイヤーです。

ファーストドリンクのアルコール量ゲージの**最大数値**(カード右上)にマーカーを1個置きます。

※この時点で【ビール】の効果が発動します。



ゲーム準備図

ゲームの目的

このゲームでは、酔い潰れた(酔っ払い度のマーカーがドクロマークに到達した)プレイヤーが1人出た時、その他のプレイヤーの中で**最も酔っ払って楽しんでいた(酔っ払い度のマーカーがドクロマークに最も近い)プレイヤーが勝利**となります。

基本ルール

- ・ドリンクは場に**各プレイヤー1杯ずつ**ある状態にしてください。(グラス交換制です！)
- ・ゲームの流れ及びドリンクカードで登場する「」内数値は各ゲージのマーカーを動かすことを表します。※ドリンクカードのアルコール量ゲージは最大数値から下にマーカーを動かして減らしていきます。(グラスのドリンクを飲んで減らしていくイメージです)
- ・山札が無くなった場合は、捨て札をシャッフルして新たな山札を作ってください。
- ・意図的な酔い潰れを防ぐため、酔っ払い度が9の状態(“リバーズ”後は7の状態)かつ、ぐびっポイントが0でない場合は、「①ドリンクを飲む」と「③アクション“乾杯”」を自ら行うことはできません。(ゲームの流れ参照)

ゲームの流れ

このゲームはスタートプレイヤーから時計回りで順番に手番を行います。

自分の手番では以下の①～③の行動のうち**1つを選んで**行います。

行動終了後に、**手札が2枚**になるよう各プレイヤーはドリンクカードを補充します。

自分の手番が終わったら「**以上で!**」と宣言します。

①ドリンクを飲む

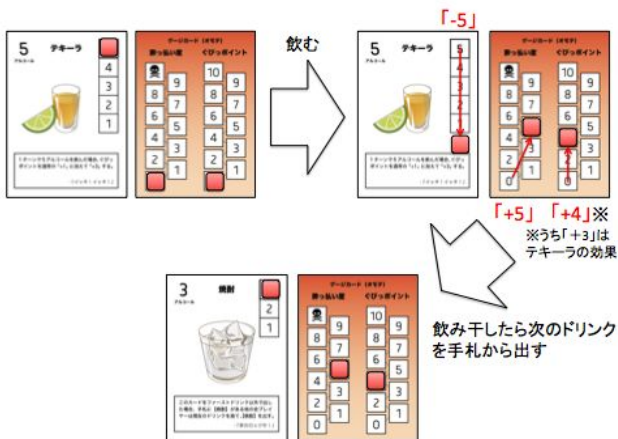
(1) 場に出ている自分のドリンクのアルコール量を、「1」以上任意で減らします。

※この時点で【日本酒】の効果が発動します。

(2) (1)で減らした分だけ自分のゲージカードの酔っ払い度を上げます。

(3) 自分のぐびっポイントを「1」上げます。ぐびっポイントはどれだけアルコール量を減らしても**1度に1しか上がりません**。(テキーラの効果を除く)
 ※この時点で【テキーラ】の効果が発動します。

(4) 場に出ている自分のドリンクのアルコール量が0になった場合(1から下げてマークをドリンクカードに置けなくなった)、そのドリンクを捨て札置き場へ表向きで置きます。次に、手札のドリンクカードの中から1枚を場に出し、出したドリンクカードのアルコール量ゲージの最大数値にマークを置きます。最後に、山札からドリンクカードを引き、手札とします。



飲み方例：テキーラをアルコール残量5の状態
 5全て飲んだ

②水を飲む

場に出ている自分のドリンクと同じドリンクカードが手札にある場合、それを**1枚捨てることで自分の酔っ払い度を「1」減らします**。2枚ある場合は**2枚捨てることで「2」減らすこともできます**。捨てた分だけ山札からドリンクカードを引き、手札とします。

③アクション

各アクションに必要なぐびっポイントがある場合、自分のぐびっポイントを指定のコスト分減らすことで、アクションを行います。アクションは**アクションを行ったプレイヤーから時計回りで処理**を行います。
 ※アクション中はドリンクカードの効果は発動しません。(具体例：“乾杯”、“全然飲んでへんやん”で飲む際のテキーラ・日本酒の効果、焼酎を出した際の効果)

アクション一覧

・全然飲んでへんやん (コスト：2ぐびっ)

自分の酔っ払い度未満の一番酔っ払い度が低いプレイヤーを対象とする。複数人いる場合は全員対象となる。対象プレイヤーのドリンクを**全て飲ませる**。対象プレイヤーは飲んだアルコール量分、酔っ払い度を上げ、ぐびっポイントを「1」上げる。その後、**アクションを行ったプレイヤーが山札から2枚ドリンクカードを**

引き、その内1枚を**強制的に**対象プレイヤーのドリンクとする。選択されなかった残りの1枚は捨て札とする。

・乾杯 (コスト：3ぐびっ)

アクションを行ったプレイヤーも含め、**全員がドリンクを飲む**。飲むアルコール量は全員がコイントスを行い、その結果に応じて決定する。

表(王冠)の場合：一気飲み(全て飲む)

裏(無地)の場合：ちよい飲み(任意で1以上飲む)

飲んだアルコール量分、酔っ払い度を上げ、**アクションを行ったプレイヤー以外**はぐびっポイントを「1」上げる。その後、ドリンクを飲み干したプレイヤーは自分の手札から次のドリンクカードを場に出し、山札から1枚引いて手札に加える。

・リバーズ (コスト：2ぐびっ)

自分の酔っ払い度を半分にする(奇数の場合は端数切り捨て[例: 9の場合は4])。その後、**ゲージカードを裏返す**。このアクションは、ゲージカードがオモテの時のみ行うことができる。

・メニューを見る (コスト：1ぐびっ)

自分の手札をすべて捨て、山札からドリンクカードを2枚引き手札とする。

ゲームの終了

1人が酔い潰れた(酔っ払い度がドクロマークに達した)時点でゲーム終了となります。他のプレイヤーはのちの順番でアクションによる効果を発動することはできません。(例：“乾杯”によって2人目が酔い潰れた場合、3人目と4人目は“乾杯”による効果によってドリンクを飲むことはできません)

勝利の条件

ゲーム終了時に酔い潰れたプレイヤー以外で**酔っ払い度のマークがドクロマークに最も近いプレイヤーが勝利**です。(ゲージカードがオモテの場合は9、ウラの場合は7が最も高い数値)

※勝利プレイヤーが複数いる場合

- ・酔い潰れたのがアクションによる場合は、アクションを行ったプレイヤーが勝利です。
- ・それ以外の場合は、酔い潰れたプレイヤーの右隣のプレイヤーの勝利です。

追加ルール(そして二次会へ...)

1ゲームだけでは物足りない場合は、2勝先取制とし、2ゲーム目以降は**ぐびっポイントのみ引き継いで始めて**ください。

ゲームデザイン：Tapir Studio

問い合わせ先：tapir.studio.2018@gmail.com

Official Website：https://tapir-studio.com

Twitter：@tapir_studio