

You Cry Wolf!

ユー・クライ・ウルフ

狼が来た!!

対象年齢 12歳以上
プレイ人数 2~5人
プレイ時間 20分
イラスト みき冬麻
ダイスイラスト chi-ha

ゲームデザイン：鈴木銀一郎

ルール

どんなゲームか

今から100年ぐらい前のヨーロッパの小さな農村を想像してください。

夕方近くなって、子どもたちは村のはずれの小さな丘に上って家畜たちが放牧地から帰ってくるのを見えています。

「あっ、牛が2頭帰ってきた」

「だれかが叫ぶと、みんなそれに続きます。」

「羊が10頭帰ってきた」

「犬も3匹見えたよ」

「あれ、狼が2匹ついてきてる」

みんな目がいいことを自慢するので、数はどんどんエスカレートしていきます。

「羊が20匹」

「いや、22匹だ」

とてもありそうもない数に、ついに、

「お前、また嘘つく! (お前、狼少年!= You cry wolf!)」

という非難が飛び出しました。

果たして、その子どもは嘘をついていたのか、というゲームです。

プレイ人数とプレイ時間

2人以上5人まで。ただし、特別なダイスと、カップと、チップを用意すれば何人でも遊べます。

プレイ時間は平均して20分ぐらい。5分で終わってしまうこともあります。時間があるときは、勝利点を記録して何回かのトータルを競うのもいいでしょう。

プレイの準備

各自が自分の色のプレイヤーチップを5枚、特製ダイスを6個、ダイスカップ1個、自分の色の頭数マーカーを3個受け取ります。

特製ダイスを6個振って狼の目を多く出したプレイヤーがファーストプレイヤーとなり、ファーストプレイヤー・マーカーを自分の前に置きます。

プレイの手順

全員が、6個のダイスをカップの中に入れて振ります。カップの端を少し上げて、他のプレイヤーには見えないうちにしながらダイスの目を見てください。それが、あなたに見えているそれぞれの動物です。

だれかが、「お前、狼少年! (You cry wolf!)」というとき、全員がカップをオープンして、嘘であったかどうかを確認します。

「牛が7頭」という宣言(ベット)が嘘かどうか確認する場合は、「牝牛」の目のダイスをボードの「牝牛」の欄に並べていきます。ダイスが6個以下なら嘘だし、7個以上なら嘘ではなかったことになります。

「狼」の数を確認するときは、「狼」だけでなく「牧羊犬」のダイスも「狼」の欄に並べます。「狼」と「牧羊犬」は大きさが同じくらいなので、それは故意の「嘘」ではなく、見間違いだと判定されるからです。

同様に「牧羊犬」の数を確認するときは、「狼」も「牧羊犬」の欄に並べます。

「羊」の数を確認するときは、「狼」も「羊」の欄に並べます。「なぜか」ですって? 狼はしばしば羊の皮をかぶっているからです。

さて、ゲームは次のように進行します。

ファーストプレイヤーは自分のダイスのうちの1つをカップから出し、それが「牝牛」なら「牝牛」の欄の1マス目に置いて、「牛が3頭」というように宣言(ベット)します。宣言とともに、この場合なら自分の色のマーカーを「牝牛」欄の3の位置に置きます。この「牝牛が3頭」という宣言は「牝牛」が「3頭以上」という意味だと判断します。

宣言する数は必ず置かれたダイスの数より1つ以上大きな数でなくてはなりません。牝牛を1個出して、「牝牛が1頭」というベットはできません。この場合、必ず2頭以上をベットする必要があります。

プレイは左回りに進みます。次のプレイヤーも同様にダイス1個をボードに置き、その動物の数を宣言します。このとき、確認の場合と同じように「牧羊犬」を「狼」として出してもよいし、「狼」を「牧羊犬」や「羊」として出してもかまいません。ただし、1度ボードに置かれたダイスは「確認」のときに位置を変えることはできません。「羊」として出された「狼」はこのプレイの間は「羊」であり続けるのです。また、すでにマーカーが置かれている動物の数を宣言するときは、置かれているマーカーより大きな数を宣言しなければなりません。「羊」の欄の15にマーカーが置かれていたときは、16以上の数をベットして、マーカーを置きます。このとき、先に15に置かれていたマーカーは意味を失うので、その色のプレイヤーのもとに戻します。

自分の手番のときだれかが嘘をついていると思ったら、そのプレイヤーを指さして「お前、狼少年! (You cry wolf!)」とコールします。コールの仕方は「羊がそんなにいるわけではないよ」のように、コールの相手が確定できれば、どんな言葉でもかまいません。

コールされたら、全員カップを外し、コールされた動物のダイスをその欄に並べていきます。

マーカーより動物の数が少ない場合は「コール」が正しく、ベットしたプレイヤーは嘘をついたことになります。ベットしたプレイヤーはペナルティとして、ベットと動物の数の差だけ自分の色のチップをコールしたプレイヤーに渡します。例えば、「羊20」のマーカーに対するコールの場合に、「羊」と「狼」の数が18だったら2枚のチップ(必ず自分の色です)を渡さなければなりません。

動物の数がマーカーと同じか、多い場合、「嘘」ではなかったわけですから、ペナルティはコールしたプレイヤーがベットしたプレイヤーに払います。ダイスがマーカーを越えた分だけ、ベットしていたプレイヤーにチップを払います。同点の場合は、1枚を支払います。それ以上動物がいたら、ダイス1個につき1枚支払います。例えば、「羊20」のコールに対して「羊」と「狼」の数が22あったら3枚のチップを支払います。

ファーストプレイヤーの特権

手番が1巡以上回ってファーストプレイヤーの手番になったとき、ベットもコールもしたくなかったら、「特権の行使」を宣言して予備のダイスを1個振り、その目の欄に置きます。「狼」だったら、当然「牧羊犬」の欄でも、「羊」の欄でも好きなところに置くことができます。

予備のダイスがなかった場合は、「羊」の欄の1マス目のダイスを代わりに使います。

これで、手番は次のプレイヤーに移ります。ファーストプレイヤーは左隣に移り、ファーストプレイヤー・マーカーも移動します。

新たなファーストプレイヤーも手順が一巡したら「特権」を行使することができます。

このルールは3人以下のプレイでは重要な意味をもつことになるでしょう。

ゲームの終了と勝利者

コールの確認とチップの受け渡しが終わったら、全員に6個のダイスとマーカーを戻し、新しいプレイが始まります。前のプレイでチップを払ったプレイヤーがファーストプレイヤーとなります。

チップの支払いによって自分の色のチップがなくなったプレイヤーがあらわれたら、ゲームの終了です。

各自受け取ったチップの数を数えて、最も多く獲得しているプレイヤーが勝利したことになります。自分の色のチップは数えませんが、もし同点だった場合のみ、自分の色のチップを比べて、数多く残しているプレイヤーが勝利したということになります。

最後のコールでチップが足りなくなったとき、獲得したチップの数に不足分だけ上乗せして数えてください。

自分の色のチップが5枚とも残っていても勝利の第1条件とは関係ないので、ベット・コールとも積極的にプレイしないと勝てないことになります。

オプション・ルール

4人以下のプレイのとき、ファーストプレイヤーは自分以外に6個のダイスを振ります。

このダイスの目はオープンされますが、だれかのカップの中にあるものと仮定され、コールされたときにだけ適切な欄に移動します。

数の予測についての選択肢が増えますので、特に3人以下のプレイには推奨のルールです。

株式会社 翔エンタープライズ

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-6-9沖村ビル2F
URL: <http://www.show-e.jp>

You Cry Wolf!

Game Design: Ginichirou Suzuki

Age: 12 or more
Number of players: 2-5
Play time: 20 minutes
Artwork: MIKI Touma
Dice design: chi-ha

Game overview

Picture a little hamlet in Europe, about one hundred years ago.

It's evening. The children have climbed a hill at the outskirts of the hamlet to watch the cattle being brought back from pasture.

"Look, I see 2 cows!"

someone shouts, and the others follow

"I see 10 sheep!"

"I see 3 sheepdogs!"

"Oops, I see 2 wolves following"

Wanting to brag about their sharp eyes, the numbers go up.

"Actually, it's 20 sheep!"

"I see 22!"

As the numbers climb unrealistically, suddenly someone shouts

"You're lying! (You cry wolf)"

But is he lying? Really?

That is what this game is about.

Game information

The game is played on 2 to 5 players. With more special dice, cups and chips, you can play any number of players.

The game lasts for about 20 minutes, but may end in just 5. If you have more time than that, you can track the victory points and play several matches.

Preparations

Each player takes 5 chips in his colour, 6 special dice, 1 dice cup and 3 markers in his own colour.

All players roll their 6 dice, and the player who rolls most wolves becomes the start player, and takes the start player marker.

Flow of the game

All players put their dice in their respective cups and roll. Each player keeps his dice under his cup, and tilts the cup so that he only sees what the dice show. This is the animal that you see.

The first player now takes one of his dice and puts it on the board in the corresponding space (like, if the die shows

a cow, he places it in the cow space). Then he makes a "claim", like "I see 3 cows", and places one of his markers on the corresponding space on the board – if he claimed he saw 3 cows, he places his marker on number 3 on the cow row.

The claim must be at least 1 more than the current number of dice for that animal. You can not put out a cow and then claim "I see 1 cow". You must claim seeing at least 2.

Turn then goes to the next player on the left, who takes one of his dice, puts forward and makes a claim, and then it's the next player's turn and so on.

However, you can actually make "mistakes" – When placing a Sheepdog, it may instead be placed as a Wolf – they almost look the same, and similarly, Wolves may be placed as Sheepdogs. Also, Wolves may actually be placed as sheep. Why, you ask? Well, you know that wolves sometimes go clad in sheep's clothing... However, once placed on the map board, they are regarded as that type of animal and are not counted as what they really are. A wolf placed as a sheep remains a sheep for the whole round. And remember that you must claim seeing at least 1 more than the number on the map board. If there are already 15 sheep on the board (of which any number may really be a wolf), you must claim to see at least 16, and place your marker on that number. Markers beneath that number are of no meaning, so they return to their owner.

This goes on until someone calls a lie: On your turn, if you think someone is exaggerating, you point at that player and call out "You cry wolf". Or, if you prefer "There aren't that many sheep, you liar!", or in any way that makes it clear who you're accusing and of what. At this point, everyone removes their dice cups, and the remaining dice are put in their correct position on the map board (any previous "mistakes" remain).

Now the animal is accounted for. Count the number of animals the accused was accused of exaggerating the number of. However, when counting Wolves, you also count the Sheepdogs. I mean, even if you see the difference when you look closely, thinking a Sheepdog is a Wolf isn't a lie – it's just a mistake. Similarly, when counting Wolves, also count the Sheepdogs. When counting Sheep, also count the Wolves. Again why? you ask. Well... it's because when the sheep are accounted for, ALL wolves go clad in sheep's clothing!

Do note that any previous "mistakes" only count as the animals they were mistaken for. For example, a wolf placed as a sheep will NOT count as a wolf (or sheepdog). Only wolves placed as wolves will count as a wolf, a sheepdog and a sheep.

If there are fewer animals than the accused player's marker indicates, then the accused has indeed lied (exaggerated), and must give to the accusing player as many chips of his own colour as the difference between his claim and the real number of animals. For example, is the claim is 20 sheep, and there are 16 sheep (of which any number may be mistaken wolves) and 2 wolves (total of 18 "sheep"), the accused player must pay 2 chips of his own.

If there are as many (or more) animals as the accused player's claim, he didn't lie, and in that case the accusing player must pay the penalty to the accused; as many chips (of his own colour) as the number of animals exceeded the claim plus one. Meaning, if the claim was 20 sheep and there was 20 sheep, the accusing player pays 1 chip (0+1). If there were 22 sheep, the accusing player pays 3 chips (2+1).

Note that the chips you pay always MUST be of your own colour. If anyone runs out of own coloured chips, the game ends (see below)

When that's been resolved, everyone takes back his markers and 6 dice and play another round. The player who had to pay chips becomes the first player.

First player's power

Once everyone has done his turn, and it's the first player's turn again, and he doesn't want to make a claim nor accuse anyone, he can simply roll a spare die and add it to the board. Like always, a sheepdog can be placed as a wolf, and a wolf as a sheepdog or a sheep. (If there are no spare dice, use the lowest sheep die instead.) The first player marker then moves to the next player who takes his turn. However, this special power can't be used the very turn you've become the first player, you have to wait one whole lap around the table. This special power is especially important when you're playing 2 or 3 players.

Game end and victory conditions

If someone has to pay his last chip of his own colour, the

game ends (if he has to pay more than he has own chips left, then he doesn't pay what he can't pay. However, the player who should receive chips will still as having received them). All players get 1 point per received chip (no points for your own chips), and the player with the most points wins. In case of a tie, the tied player who has most of his own chips left is the winner.

Note that having all your own chips left don't gain you anything unless you've received other chips; you need to make claims and call out in order to win.

Optional rule

When you're playing with 4 or less players, the first player rolls 6 spare dice that are open for the whole game. However, they're not put on the map board until someone has called out. This creates more possibilities for claim decisions and is especially recommended if you play on 3 or 2 players.

Show Enterprise Inc.
Okimura Building 2F
Sotokanda 3-6-9,
Chiyoda-ku,
Tokyo-to
101-0021
Japan
URL:<http://www.show-e.jp>