

ブラフBluff

2～6人

ダイスカップを使って、みんなで数個ずつのサイコロを振り、サイコロの目を自分だけでそっと見ます。これらの出ている目を推理するゲームです。

ある程度確立で計算できるはずですが、みんなのブラフ(はったり)により情報が混乱します。簡単で楽しいゲームです。

うそつきを探すゲームだという話もあります。

* 内容物

- 6 ダイスカップ
- 30 黄色いサイコロ
- 1 赤いサイコロ
- 1 ゲーム盤

* ゲームの準備

- ・各プレイヤーはダイスカップ1個と、黄色いサイコロを5個ずつ受け取ります。(5人以下でプレーする場合には、30個のサイコロを均等になるように分けても構いません)
- ・黄色いサイコロが余った場合には、ゲーム盤の中央にあるマスに、3個がー列になるように並べます。
- ・最初のプレイヤーを適当な方法で決めます。最初に手番になるプレイヤーが赤いサイコロを受け取ります。

* ゲームに進行

- ・すべてのプレイヤーは手持ちのサイコロをダイスカップに入れて、よく振ってからサイコロを入れたままダイスカップを伏せます。そして、そっとダイスカップを開けて中のサイコロの目を確認します。このときサイコロの目を他のプレイヤーに見せないように注意してください。サイコロが積み重なっている場合にはやり直してください。自分のダイスカップの中はいつでも何度でも見ることができます。
- ・手番プレイヤーは、すべてのプレイヤーが振ったすべてのサイコロの中で、特定の目がいくつ出ているかを予想します。
例えば「3」の目が出ているサイコロが8個以上ある。
- ・手番プレイヤーは予想した目とその数を赤いサイコロを使って示します。予想した目に赤いサイコロの目を合わせ、予想した数が書かれているマスに置きます。「3」が8個以上あると思うなら、赤いサイコロの「3」の目を上にして、ゲーム盤の「8」と書かれた無地のサイコロのマスに置きます。

- ・なお「」の目はジョーカーです。すべての目として使えます。つまり「3」が8個と予想した場合には、「3」と「」を合わせて8個以上あると予想したことになります。
- ・「」は予想された目として必ず数えます。任意に数えたり数えなかったりはできません。
- ・また「」の目の数を予想することもできます。この場合は赤いサイコロの「」の目を上にして、ゲーム盤の予想した数が書かれた「」のマスに置きます。この場合は「」が出ているサイコロの数だけです。
- ・ここで左隣りのプレイヤーの手番になります。手番でできることには3種の選択枝があります。必ずどれかひとつを行なってください。
 1. そのまま予想値を上げる。
 2. 予想値を上げてから、自分のサイコロを振りなおす。
 3. 予想に反対し、すべてのダイスカップを開けて、予想があっているかどうかをチェックする。

1. そのまま予想値を上げる。

右隣のプレイヤーの予想は低すぎてもっと多いと思えば、予想値を上げなければなりません。

予想値を上げる場合には、より上の予想をしなければなりません。赤いサイコロを使って、より上の予想値を示してください。

数が同じなら目が大きい方がより上の予想です。「3」が8個より、「4」や「5」が8個の方が上です。

同じ目や小さい目を予想する場合には、数を増やさなければなりません。

数や目、またはその両方を一気に上げて構いません。

数字の目を の目にする場合や、 の目を数字の目にする場合には、ゲーム盤のマスが時計回りで先になるようにします。

2. 予想値を上げてから、自分のサイコロを振りなおす。

予想値がぴったりあっていると思えば、上げることもできないし、予想値に反対することもできません。この場合は、一部のサイコロを振りなおしてその目がもっと多くなることを期待することができます。

1. と同じ方法で予想値を上げてから、自分のダイスカップの中から、少なくとも1個のサイコロを、出ている目のままで前に出し、残りのサイコロを振り直してダイスカップで伏せます。

前に出すサイコロは、必ずしも予想した目や の目が出ていなくても構いませんが、少なくとも1個のサイコロを前に出さないで、振りなおしはできません。つまり出すべきサイコロがない場合には、振りなおしはできません。

それまでの手番で前に出してあったサイコロはそのままにしておき、振りなおしに加えることはできません。次のラウンドの前に戻します。

3. 予想に反対し、すべてのダイスカップを開けて、予想があっているかどうかをチェックする。

右隣（手番が前の）のプレイヤーが予想した数はないと思う場合には、すべてのプレイヤーのダイスカップを開けて、予想があっていたかどうかチェックすることができます。

予想があってなかった場合は、予想した数と実際あった数の差の数のサイコロを右隣のプレイヤーがゲーム盤の中央に置きます。「3」が8個と予想したのに実際は、「3」と「」を合わせて6個しかなかった場合には、最後に予想したプレイヤーが自分の手持ちの黄色いサイコロ2個を失います。失ったサイコロはゲーム盤の中央に並べます。

予想した数以上にあった場合には、予想に反対したプレイヤーが、その分の黄色いサイコロを失います。「3」が8個の予想に反対してチェックしたところ、実際には「3」と「」を合わせて10個あった場合には、予想に反対したこのプレイヤーが手持ちのサイコロ2個を失い、ゲーム盤の中央に並べます。

実際にあった数と予想した数がぴったりあった場合には、予想したプレイヤー以外のすべてのプレイヤーが黄色いサイコロを1個ずつ失います。

- ・その後のラウンドでは、黄色いサイコロを失ったプレイヤーはサイコロが少ないままプレーを続けます。
- ・予想が反対されるまで、手番プレイヤーが時計回りに移りながら、少しずつ予想値は上がります。
- ・数字の目を2個以上あるいは、を11個以上予想することもできます。その場合は数字を換算しながらゲーム盤をお使いください。
- ・サイコロの数をチェックして、失ったサイコロをゲーム盤の中央に並べたら、すべてのプレイヤーは残った黄色いサイコロをダイスカップに入れて振り、ダイスカップを伏せて新しいラウンドを始めます。振りなおしのために前に出したサイコロも一緒に振ります。
- ・前のラウンドは予想があっていたら最後に予想したプレイヤーの手番から始めます。
- ・前のラウンドで予想が間違っていたら、予想に反対したプレイヤーの手番からはじめます。
- ・途中で手持ちのサイコロがなくなったプレイヤーはゲームから抜けます。
- ・最後まで手持ちのサイコロが残ったプレイヤーの勝ちです。

*ゲームのヒント

- ・失った黄色いサイコロをゲーム盤の中央に3個一列ずつにきちんと並べた場合、サイコロが並んでいない列の数が、ある数字の目が出る平均的な数です。ゲーム盤に出されている黄色いサイコロが12個あったとすると、4列に並んでいますので、サイコロが並んでいない列は6列になります。したがって、各数字はと合わせて6個ぐらいは出ていることになります。これはあくまで可能性ですので、自分のダイスカップの中のサイコロの目や、振りなおしのために出ているサイコロの目、他のプレイヤーが予想した数などを参考に予想してください。
- ・右隣のプレイヤーが予想した数がぴったりあっていると思う場合、予想に反対することもできませんし、数を増やせば自分の予想が間違ってしまうです。その場合は、予想の数を増やし、その目が出ているサイコロを前に出し、残りを振り直してまたその目が出ることを祈るしかありません。そうすれば、たとえその目が出ていなくても、その予想を信じてももらえるかも知れません。しかし、振りなおしをせず自信をもって予想の数を増やせば、それも信じてもらえるかも知れません。

ルール問い合わせ先

パズルとゲームの店 **メビウス**

〒102東京都千代田区九段南3-8-13

TEL/FAX 03-3238-9538

NIFTY:PXK01073

e-mail:mobius.nose@nifty.ne.jp

URL <http://www.mobius-games.co.jp/>