

## カウンタップ!～夜の猫の国より～（第2版）

プレイ人数：2～4人（推奨人数3～4人）

プレイ時間：10～20分 対象年齢：8歳以上

### ● はじめに（フィクション）

「どんなにうまく隠したって、肉球の震えが教えてくれるのさ。そのカップの下は6のゾロ目だってね。」（『夜の猫の国（福書房）』第2巻より）

カウンタップとは、ノリコ・ジュンコ氏によって生み出された児童文学、『夜の猫の国』シリーズに登場する架空のゲームである。カップとサイコロとコインを用いるこのゲームは、作中でもたびたび重要な役割を果たしている。特に第2巻における金のマタタビをかけた、ヒメタと女王とのカウンタップは、のちに訪れる悲劇の伏線ともなっており、シリーズ屈指の名場面と評されている。

今回、カウンタップを人間にもプレイ可能なゲームとして再構成するにあたり、コインを陶器製のタイルに変更した以外、原作のルールを忠実に再現している。このゲームがスリリングでエキサイティングな体験をもたらしてくれることは、偉大なるチョコビの言葉を借りれば、「ヒゲとシッポに誓って間違いないこと」だろう。

### ● ゲームに使うもの

- ・カップ4つ
- ・サイコロ10個
- ・プレイヤカード4枚
- ・カウンタップカード1枚
- ・マーカー1個
- ・陶器製コイン4色3枚ずつ

### ● ゲームの準備

ゲームの準備は次の手順で行います。

1. カップ1つ、プレイヤカード1枚、プレイヤカードと同じ色のコイン1枚、をプレイヤーに配ります。プレイヤーの人数に応じた数のサイコロ（2人プレイなら4個、3人なら6個、4人なら8個）を真ん中に置いてください。
2. カウンタップカードを置いて、マーカーを0のマスにのせます。
3. いちばん最近、爪とぎをした人がスタートプレイヤーです。もしくは、ジャンケンで勝った人がスタートプレイヤーでもかまいません。

以上でゲームの準備は完了です。

## ●ゲームの進行

このゲームは勝者が決まるまで、ラウンドを繰り返すことで進行します。ひとつのラウンドは3つのフェイズで構成されています。

### ■ ダイスロール フェイズ

1. 準備したサイコロをすべて振ります。
2. スタートプレイヤーから時計回りに、サイコロをひとつ選んで、出目を変えないように手元に取ります。このサイコロを《外のサイコロ》と呼びます。
3. 残ったサイコロはプレイヤーに1個ずつ配ります。逆さまにしたカップの中にして、こっそり好きな出目に変えます。これを《中のサイコロ》と呼びます。

以後、《サイコロの数》といったときは、《サイコロの出目》にコインによる修正（後述）を加えた値を指します。

### ■ カウンタップ フェイズ

このフェイズでは時計回りに手番を行います。手番のプレイヤーは次の3つのアクションのうちひとつを行います。最初に手番を行うのはスタートプレイヤーです。

#### A. コール（数字の宣言）

《コール》とは前のプレイヤーの宣言した数よりひとつだけ大きい数字を宣言することです。スタートプレイヤーは必ず1を宣言してください。宣言したプレイヤーはカウンタップカードのマーカーを宣言した数字のマスに移動してください。《コール》には次の3つのルールがあります。ルールが守れない場合は《コール》を選択してはなりません。

**ルールの1** 自分の持つ《サイコロの数》と同じ数字を《コール》してはダメ。

**ルールの2** 自分の持つ《サイコロの数》の合計と同じ数字を《コール》してはダメ。

**ルールの3** 《サイコロの数》が同じ数字の場合はルールの1を適用しない。

例1) 中と外の《サイコロの数》が2と4…2と4と6を宣言してはならない。

例2) 中と外の《サイコロの数》が2と2…4のみを宣言してはならない。

## B. シュート&コール（コインの使用と数字の宣言）

未使用のコインを1枚だけ使用することを《シュート》と呼びます。《シュート》の後には必ずセットで《コール》を行ってください。《シュート》をすると、好きなプレイヤー（自分自身でもOK）の《外のサイコロ》もしくは《中のサイコロ》ひとつを指定できます。コインを裏向きにして、指定したサイコロがわかるようにそばに置いてください。以後、指定された《サイコロの数》を+1してください。《シュート》の効果は累積します。ルール1～3に追加して、次のルールにも注意してください。

**ルールの4 《サイコロの数》が7以上になった場合、常に1として扱います。**

**ルールの5 《コール》ができなくなるような自分自身への《シュート》はダメ。**

## C. ドロップ（退場）

このラウンドから退場します。退場者は、このラウンドの間は手番が回ってきません。

**ただし、退場者のサイコロを《シュート》の対象にすることは可能です。**

### ■ チャレンジフェイズ

最後まで退場しないで残ったひとりが《チャレンジャー》となって、チャレンジを行います。プレイヤーは全員、自分のもつ《中のサイコロ》と《外のサイコロ》の《サイコロの数》を合計して、公開します。

その中にひとつでも、カウンタップカードのマーカーが置かれた数字以上の数があれば、チャレンジは成功です。

例) 今回の《チャレンジャー》はプレイヤーB、最後に宣言した数字は10です。プレイヤーAの合計は3、プレイヤーBは7、プレイヤーCは11でした。11は10以上なので、チャレンジは成功です。

### チャレンジ成功

チャレンジャーはプレイヤーを最大ふたりまで指定して、それぞれにコインを1枚獲得させます。

### チャレンジ失敗

チャレンジャーは即座にコインを1枚獲得します。

チャレンジの成功、失敗にかかわらず、次のラウンドのスタートプレイヤーは**左隣**に移ります。プレイヤーは裏向きにしたコインを表にして、自分の手元に戻して次のラウンドを行います。

### ● アンダーキャット（負け猫）

コインが**3枚または0枚**のときに、追加のコインを獲得する場合、プレイヤーは《アンダーキャット》となります。手元に残っているコインをすべてゲームから除外して、プレイヤーカードを裏向きにしてください。

**ルールの6 《アンダーキャット》は《コール》するときに、自分が持っている《サイコロの数》の合計以上の数字を《コール》できない。**

### ● ナインライブス（猫は9回生きる）

チャレンジフェイズにおいて誰か（自分自身でもいい）のチャレンジが**成功**したとき、自分の持つふたつの**《サイコロの数》が同じ数字**だった《アンダーキャット》は次のラウンドから通常のプレイヤーへと復帰することができます。プレイヤーカードを表に戻してください。**ルールの6は解除されますが、コインは0枚のままです。**

### ● ゲームの終了

ラウンド開始時に、自分以外のプレイヤーが全員《アンダーキャット》であれば、あなたの勝利です。

ルールの問い合わせ先

Web サイト <http://tsukubagames.jimdo.com/>

Eメール [tsukubagames@gmail.com](mailto:tsukubagames@gmail.com)