

# 大きなつづら と 小さなつづら と

あなたの欲しいつづらはどう～れだ？



MIYANO KAYA & WATO



## ○おはなし

昔々、ケガをしているスズメを助けたおじいさんが、その恩返しに小判のたくさん詰まったつづらを貰うというおはなしがありました。あなた方はそのおはなしの通り、とあるスズメを助けて、スズメの里での歓迎を受けることになります。

そしてあなた方が村へ帰ろうかという頃合いになると、スズメたちは大きなつづらと小さなつづらと、なぜか空のつづらを用意してきました。

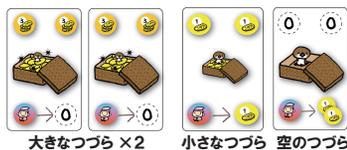
あなた方が目の前に置かれた3つのつづらを前にどうしていいのか戸惑っていると、スズメたちはこう話し始めました。「助けていただいたお礼に、皆様にはお土産としてこれらのつづらをお譲りいたします。ただ、お恥がしながら、お渡しできるつづらには限りがございます……そこで、皆様にご納得いただけるような仕組みもご用意いたしました」

それがこのゲーム「大きなつづらと小さなつづらと」でございます。

2

## ○ゲーム内容物

・つづらカード×4枚



・ゲームチップ×37枚



## ○ゲーム概要

つづらカードを「獲得する人」と、つづらカードの中から自分が欲しいつづらを「当てる人」とに別れてゲームを行っていき、途中で役割を入れ替わりつつ、最終的により多くの小判を集めた人が勝利するゲームです。

3

## ○ゲームの準備

- 1、もっとも最近に動物を助けた事がある人がスズメチップを受け取ります。いない場合は適当な方法で決めてください。
- 2、スズメチップを持っている人は、全てのつづらカードを受け取ります。  
**(※3～4人の場合は大きなつづらカードを1枚使わず箱に戻します)**

## ○ゲームの流れ

- 1、スズメチップを持っている人は、受け取ったつづらカードの中から任意の1枚を抜き出して自分の前に伏せて置きます。(どのカードを取ったのかは他の人に見えないようにしてください)
- 2、残ったカードを左隣に座っている人に渡します。渡された人は同じようにカードを抜き出して伏せて置き、残ったカードを左隣に座っている人に渡します。**(※3～4人の場合、ここで残ったカードは人に渡さず、テーブルの中央に置き、4へ)**
- 3、カードを渡された人は1、2の時と同じようにカードを1枚伏せて、その後、残った

たカードは人に渡さず、テーブルの中央に置きます。

4、この時点でカードを伏せなかった残りの人たちは、それぞれ別の色の村人チップを受け取ります。**(3人の場合：1人、4～5人の場合：2人、6人の場合：3人)**

5、最後にカードを伏せた人の左隣に座っている人から順番に、テーブルの上に伏せられているつづらカードの中から、自分が欲しいと思うものに村人チップを乗せます。**(※この時、カードを伏せた人たちは自由に発言を行って構いません)**

6、村人チップを受け取った全員がそれを選いたら、小判チップの獲得判定になります。

7、まずスズメチップを持っている人からカードを表向きにして、小判チップの獲得判定**(※6ページ参照)**を行います。その後、

同様に他の全てのカードも判定を行います。

8、小判チップの獲得判定が終了したら、スズメチップはその持ち主の左隣に座っている人に渡されます。

9、8を行う際、ゲームの最初にスズメチップを受け取った人が再びスズメチップを受け

5

取った場合、ゲームが終了します。**(※3人の場合はもう一周ゲームを行います)**

## ○小判チップの獲得判定



【大きなつづらカード】  
誰からも村人チップを置かれなければ小判チップ【3】を獲得します。誰かに村人チップを置かれると小判チップは獲得できません。村人チップを置いた人は小判チップ【3】を獲得します。



【小さなつづらカード】  
村人チップを置かれたかどうかに関わらず、小判チップ【1】を獲得します。



【空のつづらカード】  
誰からも村人チップを置かれなかった場合、チップを獲得できません。誰かに村人チップを置いてもらえると小判チップ【1】を2枚獲得します。村人チップを置いた人は小判チップを獲得できません。

6

## ○得点計算

ゲームが終了した時点で、自分が獲得した小判の値を合計し、全員の中で最も小判を多く獲得した人が勝ちとなります。最も小判を多く獲得した人が複数人いた場合は、勝利を分かち合ってください。

## ○追加ルール1「村人同盟」 (4人&6人プレイのみ)

- 1、ゲーム開始時、村人チップをスズメチップの持ち主から時計回りで下記のように配ります。4人の場合：赤→水→赤→水  
6人の場合：赤→水→桃→赤→水→桃
- 2、ゲーム終了時、同色の村人チップを持っている人同士の小判の合計値は合算されます。
- 3、最も多く的小判を獲得した村人ペアが勝利します。そういったペアが複数いた場合は、基本ルールと同じように勝敗を決めます。

## ○追加ルール2「3ゲームマッチ」 (追加ルール1との併用可)

**(※このルールで遊ぶためには得点を記録するメモが必要です)→次ページへ**

7

- 1、ゲームを3回行います。(2、3回目、最初にスズメチップを受け取るのは前の回で最も獲得小判が少なかった人です)
- 2、最後に各回で獲得した小判の数の合計値を競います。**(ただし、2回目の数は2倍、3回目の数は3倍してから合計します)**

## ○Tips

- ・カードを選ぶ際「小さなつづら」は必ず小判を貰えるという点で堅実な手です。要所で選ぶのが有効です。
- ・「この人が取ったカードは○○だ」と左隣に座っている人に暴露されてしまった場合、それが真実であれば不利になり、虚偽であれば相手が有利となるため、できれば否定しましょう。
- ・このゲームはシンプルであるが故に、逆転する事が難しいですが、発言によってある程度のバランスを取ることが可能です。それでも大差がつくゲームばかりになるようであれば、追加ルール「村人同盟」でのプレイを推奨します。

ゲーム製作：MoBGAMES  
システムデザイン：宮野華也  
イラスト・ロゴ：わと  
印刷：萬印堂、アドプリント

8