

kikimimiwiki the "kikimimi" wikipedia

"kikimimi" : Voice Output Game System, produced by T. Niikawa

ナッツゲーム

原案：新川拓也 2008/05/07

- 用いるコマ数：すべて（54個）
- リーダの配置：イヤホン付きをプレイヤーのそれぞれへ（手リーダ）、1つのスピーカ付きを中央へ（場リーダ）
- コマの種類：
 - ◇ 基本コマ：ピーナッツ、アーモンド、カシューナッツ、ピスタチオ（4種×9個）
 - ◇ 変更コマ：変更です [基本コマの名称]（4種×3個）
 - ◇ 攻撃コマ：2つ取ってね（2個）、4つ取ってね（3個）
 - ◇ 特殊コマ：変更です 4つ取ってね（1個）
- コマの初期状態：プレイヤーの手に5個、残りはかごの中に入れて中央へ
- 概要：
 - ◇ 目的：

場に出たものと同じ種類のコマを自分の手のコマから1つずつ出してゆく。手のコマが無くなったら上がり。
 - ◇ ルール：
 - ① ゲーム開始時、1stプレイヤーがかごの中から1個取り出し、場リーダにかざす。それが基本コマや変更コマであればスピーカから聞こえたものと同じ種類のコマを1stプレイヤーが手の中から探して場に出す。攻撃コマや特殊コマであれば場に出してもう一度やりなおす。その後、時計回りで進行する。
 - ② 手がない場合は、かごの中から1個とりだし、出せる場合は出してもよい。出せない（出さない場合）は「パス」と宣言する。
 - ③ 手のコマが1個になったらその時点で「ナッツ」と宣言する。
 - ④ 基本コマ以外はいつ出してもよい。ただし、基本コマ以外で上がってはいけない。
 - ⑤ 特殊コマは、出したプレイヤーが自由に基本コマの種類を指定でき、さらに次のプレイヤーに4個コマを取らせることができる。
 - ⑥ 攻撃コマが出されたら、次のプレイヤーは指定された数だけコマをかごからとらなければならない。ただし、自分にも攻撃コマや特殊コマがある場合はそれを出してもよい。この場合、さらに次のプレイヤーが合計数コマをとらなければならない。特殊コマが出された時は、出したプレイヤーが基本コマの種類を変更できる。
 - ◇ 勝敗のつけ方：
 - ① 手のコマが無くなったプレイヤーが1位。残りのプレイヤー同士で残ったコマ数を数え、少ない方が優勢。
 - ② かごの中からコマを取らなければならないにもかかわらず、残りが無い、あるいは足りない場合はそのプレイヤーが最下位。残りのプレイヤー同士で残ったコマ数を数え、少ない方が優勢。
 - ③ コマ数が同数の場合は、先手が優勢。
 - ◇ ペナルティ：
 - ① 出すべきコマを間違えると2個かごから取らなければならない。
 - ② 「ナッツ」不宣言の場合、2個かごから取らなければならない。
 - ◇ 備考：

出すべきコマの種類をすべてのプレイヤーが忘れた場合、3人の合意があった場合のみかごから1つ取って場に出し、やり直す。レフリーやゲームマスターを置くことが望ましい
- その他：
 - ◇ 競技会ルール：

ゲーム終了時の順位づけは、コマに割り当てられた点数を基に手に残ったコマの得点を合計し、少ない方を優勢とする。

 - ① 基本コマ：ピーナッツー1点、アーモンドー2点、カシューナッツー3点、ピスタチオー5点

- ② 変更コマ：10点
- ③ 攻撃コマ：2つ取ってねー20点、4つ取ってねー50点
- ④ 特殊コマ：100点

以上