

おとりのバト

ゲームの目的

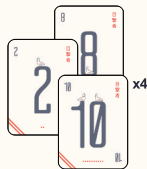
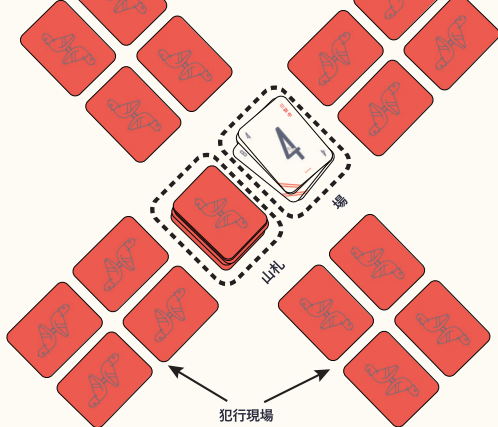
あなたは悪名高いハト一家のボスとして、自分の縄張り内の犯行現場をきれいにし、目撃者を減らすことを目指します。家禽連邦捜査局がやってくる前に、ハトカードの助けも借りつつ、手元の目撃者カードを減らしたり排除したりしましょう！

勝利条件

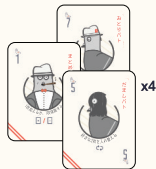
ゲーム終了時、全員が自分の犯行現場にあるカードを公開し、それらの数字を合計します。合計が最も小さいプレイヤーが、法の裁きを逃れてゲームに勝利します！

ゲームの準備

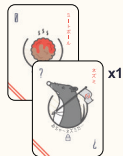
- すべてのカードをよく混ぜ、裏向きに山札にしてテーブル中央に置きます。
- 各プレイヤーは山札から4枚を引き、裏向きのまま手元に2列×2行で並べます(絶対に表側を見ないでください!)。ここを自分の犯行現場と呼びます。その後、自分の犯行現場の下段にある2枚について、表側を1回ずつ見ます。
- 山札の横に、カードを出すスペース(場)を空けておきます。
- スタートプレイヤーを決めて、ゲームを開始します。



目撃者カード



ハトカード



スペシャルカード

ゲームの流れ

スタートプレイヤーから始めて、時計回りの順で**手番**を行っていきます。自分の手番開始時には、**山札か場**(利用可能な場合)から一番上のカードを引きます。ただし、排除されたカード(後述)や表向きハトカードを、場から引くことはできません。

引いたカードを見て、内容を覚え、裏向きで自分の犯行現場のカード1枚と**入れ替えます**。いま犯行現場から取ったカードを、表側を見ないように場の真上まで移し、**素早く表向けて場の一番上に出します**。引いて、入れ替えて、出す。なんてシンプルなのでしょう! この手番に引いたカードを即座に場に出すことはできません。必ず犯行現場を一度経由する必要があります。

場に出したカードの種類によって、様々な処理が発生します。

- **ハトカード**: そのカードに示されているアクションを実行します(このルールブックの後半にも一覧を掲載しています)。
- **ネズミカード**: そのカードを自分の犯行現場に裏向きで戻します。結果、犯行現場の枚数が1枚増えることになります……ネズミめ!
- **ミートボールカード**: そんなお宝を手放すなんて! 目撃者カードと同じように扱いますが、ゲーム中に1枚しか存在しません!
- **目撃者カード(数字だけのカード)**: すべてのプレイヤーは、**任意の犯行現場からそれと同じ数字だ**と思う目撃者カードを取り、他の誰よりも早く、表向きで場に出そうとします。
 - ・今回プレイされたものと一致する**目撃者カード**を最も早く場に重ねることができた場合、上に重ねた方の目撃者カードを**排除**することになります。カードは(自分のものを含め)誰の犯行現場からでも排除できます。
 - ・犯行現場のカードは、**場に重ねてみるまで表側を見ることはできません**。誤ったカードを場に出してしまった場合は、そのカードを元の場所に戻し、山札の上から1枚を引いて(表側を見ずに)自分の犯行現場に加えます。犯行現場の枚数に上限はありません。
 - ・他のプレイヤーの犯行現場からカードを排除した場合、自分の犯行現場から1枚を選んで、そのプレイヤーの犯行現場に裏向きのまま移します。

手番は時計回りに進み、誰かが「**ノック**」をすると**ゲームが終了に向かいます**(「**ゲームの終了**」を参照)。

ゲームの終了

自分の手番の開始時、自分の犯行現場の数字の合計が、全員の中で最も小さいと思った場合、カードを引いて出す代わりに「ノック!」と宣言できます。他の各プレイヤーは、ノック後に最後の手番を1回ずつ行わなければなりません。

その後、すべてのカードを表向きにします。犯行現場にあるカードの数字の合計が最も小さいプレイヤーの勝利です!

同点の場合: 該当のプレイヤーのうち、犯行現場のカード枚数が最も少ない人の勝利です。それも同数であれば、より数字の小さいカードを持っている人の勝利です。それも同じであれば、勝者はいません……もう一度遊びましょう!

目撃者の排除：細則

目撃者の排除は競争です! レースです! **一致する目撃者カードを場最初に出した1人だけが、排除に成功します!**

場に出された目撃者カードは、(手番の経過やルールに沿った排除によって) 次のカードがその上に置かれるまで、排除のために参照できます。

排除されたカードは場の一番上に残ります。次の手番プレイヤーは、**排除されたカードを場から引くことは選べません。**

ハトカードは排除できません(同じハトカードや、ハトカードと同じ値の目撃者カードの上に重ねたとしても、です)。

おっと! そう、時にはおとりに惑わされることもあります……一致しないカードを出してしまい、排除に失敗した場合は、そのカードを元の場所へと戻したあと、**ペナルティとして山札の上から1枚を引き**(表側は見ません)、自分の犯行現場に加えます。



ネズミだー！

手番でネズミカードを場に出した場合、それは自分の犯行現場へと戻ってきます。この際、自分の犯行現場の他のカードの位置は動かさないようにしてください。

目撃者の排除の際に、誤ってネズミカードをめくってしまった場合、それは元々置かれていた犯行現場へと戻ります。誤ったカードをめくったプレイヤーが、ペナルティとして山札の上から1枚を自分の犯行現場に加ええます。

ネズミカードは、ハトカードのアクションで排除したり、どうか他の人に押し付けたりしない限りは、犯行現場に残り続けます。ネズミカードの数字は、ゲーム終了時に山札の一番上のカードを引き、そのカードをネズミカードの上に置くことで決定します。

補足

片手で: カードを出したり排除したりする処理は、片手だけで行うことを強くお勧めします。手番プレイヤーが有利になり過ぎるのを防ぐことができます。

ハウスルール: 本ルールブックで説明されていないルールについて揉めた場合は、(ハトのように)大声で議論し、全員で多数決を行います。その結果決まった内容はハウスルールとなり、今後は厳守しなければなりません！



発売元
株式会社Distant Nova Japn
〒101-0021 東京都千代田区外神田6-16-5 202MHA内

欠品・破損品がございましたら、
info@synkagames.jp までメールにてお送りください！



おとりバト

テーブル上にある任意の裏向きのカードを1枚こっそり見ます……
山札の一番上でもOKです!



だましバト

テーブル上にある任意の裏向きのカードを2枚選び、それらの位置を入れ替えます。自分のカードを1枚も選ばなくても構いません。



はたしバト

任意の裏向きのカードを1枚こっそり見ます。その後、任意の2枚の位置を入れ替えます。覗き見たカード以外を入れ替えてもOKです……卑怯者!



まともバト

自分の犯行現場から任意の1枚を排除します。もしくは、山の上から1枚を引き、裏向きのまま他の任意の1人の犯行現場に加えます！



ネズミ

誰かの元へ送り込むか、まともバトで排除しない限り、犯行現場に残ります。数字は、ゲーム終了時の山札の一番上のカードによって決まります。



ミートボール

0点の価値があります。最高じゃん！誰かが愚かにもミートボールを場に出したならば、絶対に手番で拾うようにしましょう！

ゲームデザイン：
Nate Miller

アートワーク：
Jon Yetter

騙されたぬ、こちらは裏表紙だ……

出版：心火 Games

翻訳・編集・DTP・ロゴデザイン：ぬん (Be Catchy Games)

カード 54枚 / サマリー 4枚 / ルールブック 1部

2～6人用 / 8歳以上