

全然飲んでへんやん!

2~4人用 プレイ時間 15分 対象年齢 8歳以上

キミは、生き延びることができるか

今日もやってきた飲み会…誰かが酔い潰れるまで続くのがこの会の掟。「メニューを見る」隙を見せたり、自分のペースで飲んでいると「全然飲んでへんやん」「乾杯」と煽られてしまうので要注意。トイレで一回ぐらい「リバーサ」しても最後に一番酔っ払って楽しんでもん勝ち。うまく相手に飲ませながら自分は酔い潰れずに楽しい飲み会を過ごせるか?

内容物

- ドリンクカード 28枚
(ビール×6/カクテル×5/焼酎×5/ワイン×4/日本酒×4/テキーラ×4)
- ゲージカード 4枚
- サマリカード 4枚
- マーカー 12個 (3個×4色)
- コイン 4枚
- 説明書 1枚

ゲームの準備

はじめに、ドリンクカードをよく混ぜてから、裏向きで置き、山札とします。各プレイヤーに以下を配ります。

- ゲージカード 1枚
- サマリカード 1枚
- コイン 1枚

ゲージカードは表向きに置きます。プレイヤーごとに色を決め、マーカーを3個ずつ配り、その内の2個を酔っ払い度とぐびっポイントの「0」に置きます。各プレイヤーは山札からドリンクカードを3枚引き、1枚をファーストドリンクとして裏向きで場に出し、残りの2枚を他プレイヤーから見えないように手札とします。

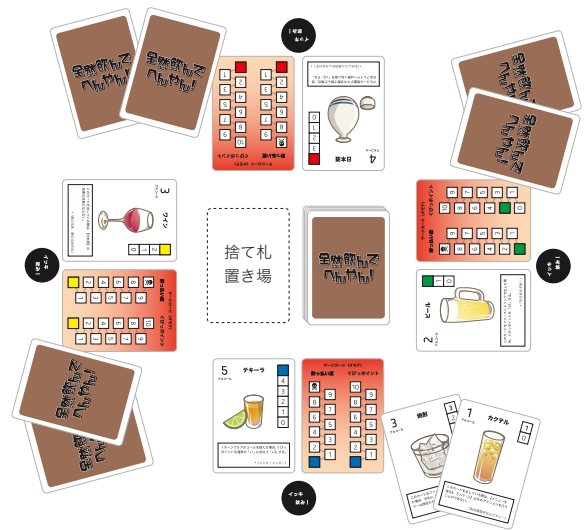
全員がファーストドリンクを置き終えたら、一斉に表向きにします。各プレイヤーのファーストドリンクのアルコール量(カード左上)を比較し、1番数値が高いプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。

※もし、1番数値が高いプレイヤーが複数の場合は、2番目に数値が高いプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。

※2番目も複数の場合は、最もお酒が好きなプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。

※この時点で【ビール】の効果が発動します。

ファーストドリンクのアルコール量ゲージの最大値(カード右上)にマーカーを1個置きます。



準備が完了した状態の例

基本ルール

- スタートプレイヤーから時計回りで順番に手番を行います。
- 自分の手番が終わったら「以上で!」と宣言します。
- ドリンクは場に各プレイヤー1杯ずつある状態にしてください。(グラス交換制です!)
- 手が減ったら各プレイヤー2枚ずつある状態にしてください。
- ゲームの流れ及びドリンクカードで登場する「」内数値は各ゲージのマーカーを動かすことを表します。
- 山札が無くなった場合は、捨て札をシャッフルして新たな山札を作ってください。

手番

以下のa~cのうち1つを選択して行います。

a. ドリンクを飲む

(1) 場に出ている自分のドリンクのアルコール量を「-N」し、自分のゲージカードの酔っ払い度を「+N」します。

※Nは1以上の任意の数を表します。

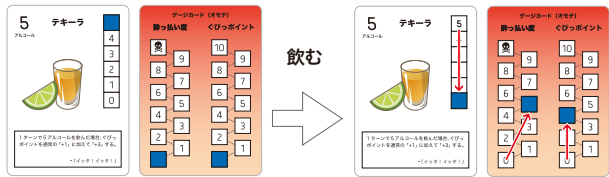
※この時点で【日本酒】の効果が発動します。

(2) 自分のぐびっポイントを「+1」します。

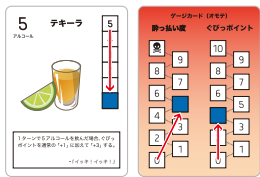
※ぐびっポイントはどれだけアルコール量を減らしても1度に1しか上がりません。(テキーラの効果を除く)

※この時点で【テキーラ】の効果が発動します。

(3) 場に出ている自分のドリンクのアルコール量が0になった場合、そのドリンクを捨て札置き場へ表向きで置きます。次に、手札のドリンクカードの中から1枚を場に出し、出したドリンクカードのアルコール量ゲージの最大値にマーカーを置きます。最後に、山札からドリンクカードを引き、手札とします。



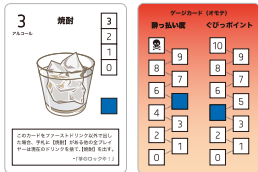
飲む



「-5」「+5」「+4」※

※うち「+3」は
テキーラの効果

飲み干したら
次のドリンクを手札から出す



テキーラをアルコール残量 5 の状態で 5 全て飲んだ例

b. 水を飲む

場に出ている自分のドリンクと同じドリンクカードが手札にある場合、それを 1 枚捨てることで自分の酔っ払い度を「-1」します。2 枚ある場合は 2 枚捨てることで「-2」することもできます。捨てただけ山札からドリンクカードを引き、手札とします。

c. アクション

各アクションに必要なぐびっポイントがある場合、自分のぐびっポイントを指定のコスト分減らすことで、アクションを行います。アクションの効果は、アクションを行ったプレイヤーから時計回りで適用します。

※アクション中はドリンクカードの効果は発動しません。(具体例：【乾杯】、【全然飲んでへんやん】で飲む際のテキーラ・日本酒の効果、焼酎を出した際の効果)

アクション一覧

【全然飲んでへんやん】(コスト：2ぐびっ)

自分の酔っ払い度未満の一番酔っ払い度が低いプレイヤーを対象とする。複数人いる場合は全員対象となる。対象プレイヤーのドリンクを全て飲ませる。対象プレイヤーは飲んだアルコール量分、酔っ払い度を上げ、ぐびっポイントを「+1」する。その後、アクションを行ったプレイヤーが山札から 2 枚ドリンクカードを引き、その内 1 枚を強制的に対象プレイヤーのドリンクとする。選択されなかった残りの 1 枚は捨て札とする。

【乾杯】(コスト：3ぐびっ)

アクションを行ったプレイヤーも含め、全員がドリンクを飲む。飲むアルコール量は全員がコイントスを行い、その結果に応じて決定する。

- 「イッキ飲み」の場合：全て飲む

- 「ちよい飲み」の場合：任意で 1 以上飲む

飲んだアルコール量分、酔っ払い度を上げ、アクションを行ったプレイヤー以外はぐびっポイントを「+1」する。その後、ドリンクを飲み干したプレイヤーは自分の手札から次のドリンクカードを場に出し、山札から 1 枚引いて手札に加える。

【リバース】(コスト：2ぐびっ)

自分の酔っ払い度を半分にする(奇数の場合は端数切り捨て[例：9の場合は4])。その後、ゲージカードを裏返す。このアクションは、ゲージカードがオモテの時のみ行うことができる。

【メニューを見る】(コスト：1ぐびっ)

自分の手札をすべて捨て、山札からドリンクカードを 2 枚引き手札とする。

ゲームの終了

1 人が酔い潰れた(酔っ払い度がドクロマークに達した)時点でゲーム終了となります。他のプレイヤーはのちの順番でアクションによる効果を発動することはできません。(例：【乾杯】によって 2 人目が酔い潰れた場合、3 人目と 4 人目は【乾杯】による効果によってドリンクを飲むことはできません)

勝利の条件

ゲーム終了時に酔い潰れたプレイヤー以外で酔っ払い度のマーカーがドクロマークに最も近いプレイヤーが勝利です。(ゲージカードがオモテの場合は 9、ウラの場合は 7 が最も高い数値)

※勝利プレイヤーが複数いる場合

- 酔い潰れたのがアクションによる場合は、アクションを行ったプレイヤーが勝利です。
- それ以外の場合は、酔い潰れたプレイヤーの右隣のプレイヤーの勝利です。

追加ルール(そして二次会へ…)

1 ゲームだけでは物足りない場合は、2 勝先制取とし、2 ゲーム目以降はぐびっポイントのみ引き継いで始めてください。

クレジット

 Tapir Studio

第 2 版

ゲームデザイン：Tapir Studio

問い合わせ先：tapir.studio.2018@gmail.com

Twitter：@tapir_studio

https://tapir-studio.com

© 2018 Tapir Studio. All Rights Reserved.