



Chicken Dice

遊び方解説書



Games

<http://lcd.kyovo.org>

0. どんなゲーム？

手番プレイヤーはバーストに気をつけながらダイスを振り、得点を重ねていく。また他のプレイヤーは、手番プレイヤーが

どの程度のチキン野郎（臆病者）であるかを予測し、当たればその得点獲得をじゃますることができる！先に得点が規定点に達したプレイヤーが勝者となる。

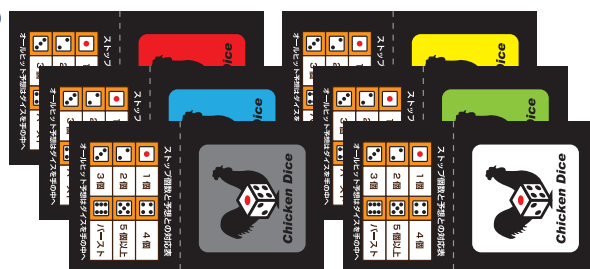
1. 内容物

- ①マーカータイル 12 個（赤、青、黒、白、黄、緑 6 色 2 個ずつ）、②ダイスカバー 6 色 6 枚、③スコアボード 1 枚、④ダイスプールシート 6 枚、⑤バースト率一覧表 6 枚、⑥ダイス 30 個、遊び方解説書（本書）

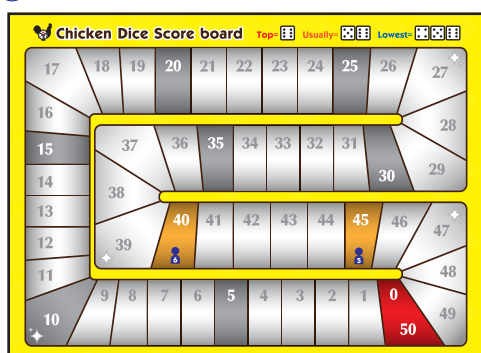
①



②



③



④



⑤

バースト率一覧表				
振り ダイス	100%バースト	50%バースト	25%バースト	10%バースト
1 個	50.0%	66.7%	83.3%	
2 個	25.0%	44.4%	69.4%	
3 個	12.5%	29.6%	57.9%	
4 個	6.3%	19.8%	48.2%	
5 個	3.1%	13.2%	40.2%	
6 個	1.6%	8.8%	33.5%	
7 個	0.8%	5.9%	27.9%	
8 個	0.4%	3.9%	23.3%	
9 個	0.2%	2.6%	19.4%	
10 個	0.1%	1.7%	16.2%	

⑥



×30 個

2. ゲームの準備

- ①ダイストレイ（無ければ、本ゲームの箱の上蓋をお使いください。）を用意し、ダイストレイとスコアボード、ダイスを置きます。
- ②プレイヤーは自分の選んだ色のマーカータイル 2 つ、マーカータイルと同じ色のダイスカバー 1 枚、ダイスプールシート 1 枚とダイス 1 個を受け取ります。
- ③ダイスカバーを点線を山折りに折り曲げておきます。手持ちのダイスを隠すのに使用します。
- ④角プレイヤーは自分のマーカータイル 1 つをスコアボードの「0」の欄に置きます。
- ⑤一番最近「チキン野郎」と呼ばれたプレイヤー（判然としない場合はこのゲームの所有者）がスタートプレイヤーとなります。
- ⑥スタートプレイヤーはダイスプールシートの 10 の欄、2 番手は 11 の欄、3 番手は 12……のように、自身の手番順に 9 を足した欄の位置にマーカータイルを置いてください。

3. 遊び方の手順

①手番プレイヤーが何個でストップするのか予想しよう！

手番プレイヤーは、まずダイスプールシートにマーカーが置かれている欄の数字の分だけ、ダイスを受け取ります。（この時、忘れずにマーカーを 10 の欄に戻しておいてください。）他のプレイヤーはそれぞれ、手番プレイヤーがストップを宣言するであろう個数を予想し、手元のダイスをその数に対応する目にして、ダイスカバーを被せてダイスを隠してください。

②ダイスを振ってヒットとストップ数を確定させよう！

全員がダイスにダイスカバーを被せ終わったら、手番プレイヤーは受け取ったダイスを（スタート時に受け取った予測用の1個は除いて）すべてダイストレイの中に投げ入れます。5と6の出目が出たダイスが「ヒット」となります。もしヒットしたダイスがひとつもなければ「バースト」となり、手番は即座に終了となります。そうでなければ手番プレイヤーはヒットしたダイスを脇によけ、残りのダイスを「振り直す」か、「ストップ」を宣言するかのどちらかを選択します。

●「振り直す」を宣言した場合

「ヒット」し、脇によけたダイス以外の残りを全て振ります。その結果を受けて、さらに「振り直す」か「ストップ」するか選択できます。

●「ストップ」を宣言した場合

手番プレイヤーが「ストップ」を宣言したとき、ヒットしなかったダイスの個数が「ストップ数」となります。

③予想の公開と得点計算をしよう！

手番プレイヤー以外の各プレイヤーは、ダイスカバーを「オープン」し予想を公開します。

ストップ数が1のとき……1の目 ストップ数が2のとき……2の目 ストップ数が3のとき……3の目
ストップ数が4のとき……4の目 ストップ数が5以上のとき……5の目 バーストしたとき……6の目

（※ダイスカバーに一覧表を記載しています。ゲーム中はそちらを参照してください。）

予想的中したプレイヤーは、それぞれダイスプールシート上のマーカーを、その目の数だけ上昇させることができます。手番プレイヤーはダイスがヒットした数から「ストップ数 × 予想的中したプレイヤーの人数」を引き、（答えがマイナスになる場合は0とする）、その数を得点として獲得します（スコアボード上のマーカーを上昇させる）。全てのダイスがヒットした場合は、「オールヒット」となり、振った全てのダイスの数が得点となります。

【オールヒットの予想】

ストップ数を予想する際、ダイスカバーの下にダイスを入れずに、自分の手の中に握りダイスカバーをかけたフリをする。

手番プレイヤーがすべてのダイスをヒットさせた場合は、ダイスカバーの中を公開し、オールヒットを予想したことを宣言します。その際、**ダイスを2つ振って出目の数だけダイスプールの数値を上昇させる**ことができます。

手番プレイヤーはこれによって失点することはありません。

【トップでも油断するな！最下位でもあきらめるな！】

手番開始時、単独で最も得点の大きいプレイヤー（TOP）は、**6の出目のみ**がヒットとなり、バーストしやすくなります。

手番開始時、単独で最も得点の小さいプレイヤー（LOWEST）は、**4、5、6の出目**でヒットとなり、大量得点獲得のチャンスとなります。

上記の①②③を繰り返して遊びます。

4. ゲームの終了

一番最初に得点が50点（5人プレイ時は45点、6人プレイ時は40点）以上になったプレイヤーが出た時点でゲームは終了となります。そのプレイヤーの勝利となります。

5. 細則

- ・長考、他プレイヤーとの交渉や談話は禁止します。
- ・ダイスプールに増やせるダイスの上限は「24」個です。手番終了時にダイスプールは必ず「10」個に戻ります。
- ・ダイストレイからダイスがこぼれ出た場合、そのダイスの出目はヒットしなかったものとして扱ってください。
- ・トレイの端や他のダイスに寄りかかって出目が判別しづらいダイスがある場合は、まずその他のダイスを全てトレイから出した状態で、トレイを一回軽くゆすってください。それでも出目が確定しなかったダイスについてはヒットしなかったものとして扱ってください。

Chicken Dice（チキンダイス） 第2.5版

ゲームデザイン 北条 投了 (<http://www.tanisan.com/ld/>)

アートワーク 福井 和也 (<http://akikandegame.lblog.jp/>)

配布元 チキンダイスゲームズ (<http://cd.kyovo.org/>)