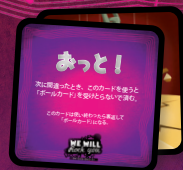


アドバイス

1) 初めて遊ぶときは、「ボールカード」裏面の効果を適用せずにプレイしてもよいでしょう。



2) 初心者が多いときはゆっくりのリズムで始め、みんなが慣れてきてから早めるとよいでしょう。

選択ルール

ボールマスター (上級者向け)

サインと同時にプレイヤーの名前を呼びます。

開始プレイヤーおよびコールされたプレイヤー (名前を呼ばれた人を含む) は、

- 1) 自分のサインをするときに、自分の名前を言います。
- 2) 他の人のサインをするときに、誰かの名前を呼びます(サインと別の人でも可)。

自分のサインをコールされたプレイヤーと、自分の名前を呼ばれたプレイヤーはそれぞれコールに答えなければなりません。

名前を呼ばれたプレイヤーは以下のいずれかになります

- コールされたサインが自分のサインである。
- コールされたサインが、他のプレイヤーのサインである。この場合、一時的に2つの系統(サインと名前)が別々に同時進行することになります。

この方法でゲームを続けることで、誰かがミスを

するまで2つの系統がさらに別れたり、統合されたりし、ゲームは複雑になります。この選択ルールをプレイする場合は、耳と目の両方を研ぎ澄ます必要があります。

作者からの謝辞

以下の実験台たちに感謝します：

Colette, Xavier, Dorothee, Manon, Paul, Bertrand、そしてGeneviève Buchet Audigier.



Hobby JAPAN 日本語版輸入発売元
株式会社ホビージャパン
〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8
<http://hobbyjapan.co.jp/>
お問合せ先: cardgame@hobbyjapan.co.jp



Retrouvez-nous sur
WWW.COCKTAILGAMES.COM
Cocktail Games - 2, rue du Hazard - 78000 Versailles



ゲームデザイン: Gabriel Ecoutin
イラスト: Stéphane Escapa
4~12人用、プレイ時間約10分

内容物

- ルールシート
- サインカード 43枚
- ボールカード 10枚



ゲームの目的

リズムに合わせ、みんなで間違えないように手のサインをします。間違えたら「ボールカード」のペナルティを受け取り、最後に一番多い人の負けです。

ゲームの準備

「サインカード」と「ボールカード」を分け、別々にシャッフルして山札にします。

次に、「サインカード」を1枚ずつ、全員に表にして配ります。全員でルールを見て確認します。



ゲームの進行

ステップ1

全員同じリズムを取ります。

クイーンの「ウィ・ウィル・ロック・ユー」のリズムに合わせて、2回膝をたたいて1回手を打ちます(図1)。

全員のリズムが揃うまで、ステップ1を何度か行おうとよいでしょう。

ステップ2

リズム感の一番いいプレイヤーが開始プレイヤーになります。開始プレイヤーは、以下を実行します。

- 手をたたき代わりに自分のサインをします(図2)。
- 再び膝を2回たたきます(図3)。
- ほかの誰かのサインを行ってコールします(図4)。



2

ステップ3

コールされたプレイヤーは、

- まずみんなと一緒に膝を2回たたきます(図5)。
- 次に自分のサインをしてコールに答えます(図6)。
- 再び膝を2回たたきます(図7)。
- ほかの誰かのサインを行ってコールします(図8)。



注意点

- ① 誰かがサインを行っているとき、ほかの全員は2回膝を叩いて1回手を打つというのを繰り返します。
- ② 直前の人をコールするのもありますが、自分自身をコールすることはできません。
- ③ 複数枚の「サインカード」をもっているも、コールされたサインで答えなければなりません。

3

リズムが狂ったり、サインを忘れたりして間違ったら……

- 自分の「サインカード」を誰かにあげます。
- 代わりに山札から1枚サインカードを引きます。
- ボールカードを1枚とって指示に従い、ボールの面を上にして自分の前に置きます。
- 「おっと!」と「バイバイ」は、効果を使い終わってからボールカードになります。

新しいラウンドは、また全員リズムを取って、今「ボールカード」を取った人から始めます。

新しいラウンドの開始

再び全員リズムを取って、今「ボールカード」を取った人が開始プレイヤーとなってゲームを再開します。「サインカード」を複数枚もっているプレイヤーに対しては、もっているどの「サイン」にもコールできます。

ゲームの終了

10枚の「ボールカード」が全部取られたらゲーム終了です。効果を使っていないカードも含めて、「ボールカード」の枚数を数えます。一番多い人が負け、一番少ない人が勝ちです。



4