

ほんのきもちです



時間：45分
人数：4～6人

- 用具 -

- ・得点札(とくてんふだ) 162枚
 - 千点札90枚
 - 五千点札42枚
 - 壹万点札30枚
- ・のし袋 18枚
- ・親札(おやふだ) 1枚
- ・獣札(けものふだ) 6枚

- ゲームの目的 -

各プレイヤーは得点札を3つののし袋に分けて入れ、「ほんのきもちです」といって他のプレイヤーからプレゼントされます。袋の中身を手触りなどから探り合い、受け取ったのし袋に入っている得点が最も高いプレイヤーが勝者となります。

- ルール -

準備

各プレイヤーは、獣札を1枚選び、対応するのし袋3枚と、得点札を千点札15枚、五千点札7枚、壹万点札5枚を受け取ります(得点札は合計で10万点です)。

1. 親決め

適当な方法で(例：一番最近に贈り物をした/されたプレイヤー)親のプレイヤーを決めます。親のプレイヤーは、「親札」を受け取ります。

2. 得点札の封入

他のプレイヤーに見えないように、得点札をのし袋に入れます。得点札を入れるときに、下記のことをしてはいけません。

- ・得点札や得点札を折ったり、破いたり、丸めたりしてはいけません
- ・のし袋に得点札以外のものを入れてはいけません
- ・得点札を余らせてはいけません
- ・得点札が1枚も入っていないのし袋を作ってはいけません

得点札を入れたら、のし袋を閉じた状態でテーブルの中央(「場」と呼びます)に置きます。

3. 中身の推測

全員がすべてののし袋を場に置いたら、すべてのプレイヤーは、「推測の規則」に従って、中身の推測をする機会が与えられます。

【推測の規則】

- ・同時にさわられるのし袋は1つまでです
- ・のし袋を透かして見てもかまいません
- ・のし袋の封を開けてはいけません
- ・封が開く危険性があるため、のし袋を振ってはいけません

4. のし袋の贈与

全員が、十分に中身の推測をおこなったら、すべての封筒を場に置き、のし袋の贈与をおこないます。

注意：「のし袋の贈与」の最中は、断りのない限り、のし袋に触れてはいけません。

4.1 のし袋の選択

親のプレイヤーは、場にあるのし袋のうち1つを選択します。選択の際に、場にあるのし袋について「のし袋の推測」をおこなってもかまいません。

注意：すでに受け取ったのし袋をさわるとはできません。

4.2 選択したのし袋の贈与

選択したのし袋を、右隣、または、左隣のプレイヤーに「ほんのきもちです」といって手渡します。

4.3 受領するかどうかの選択

のし袋を渡されたプレイヤーは、渡されたものを受け取るかどうかを選択します。選択の際に渡されたのし袋について「のし袋の推量」をおこなうことができます。

注意：場にあるのし袋や、すでに受け取ったのし袋をさわるとはできません。

のし袋を受け取る場合は、感謝のことばとともに、のし袋を自分の前に置きます。のし袋を3枚受け取った時点で、贈与の対象から外れます。

のし袋を受け取らない場合は、次のプレイヤー(例：右隣のプレイヤーから渡されたら左隣のプレイヤー)に、「ほんのきもちです」といってのし袋を渡し、次のプレイヤーが「4.3 受領するかどうかの選択」をおこないます。

親のプレイヤーまでのし袋が戻ってきてしまった場合、親のプレイヤーは、必ずのし袋を受け取らなければなりません。

4.4 親のプレイヤーの移動

誰かがのし袋を受け取ったら、親のプレイヤーは親札を左隣に渡し、「4.1 のし袋の選択」に戻ります。

受領対象のプレイヤーが1人になったら、残ったプレイヤーが、場にあるすべてののし袋を受け取り、贈与が終了します。

5. 得点札の確認

贈与が終了したら、全員でのし袋の封を開け入っている得点札を確認します。最も得点を獲得したプレイヤーが勝者となります。

— クレジット —

ほんのきもちです

Designed by Hammer (2005)

ルールの質問や感想などがございましたら、こちらまで

mail: hammer@dragon.plala.or.jp

URL: http://www4.plala.or.jp/hammer/