



Friedemann Friese フリードマン・フリーゼ

FELIX

袋の中の猫
フェリックス

The Cat in the Sack

目的

プレイヤーたちは手持ちのネズミを使い、名高い猫を袋の中に捕まえます。しかし、猫の中にはいい猫と悪い猫がいます。各プレイヤーは自分以外に対してブラフをかけるために、猫の代わりに犬やウサギを袋の中に入れることも可能です。ゲーム終了時、プラス点の猫とネズミが得点、マイナス点の猫が減点となります。

- カード5セット各10枚 (猫：-8/-5/3/5/8/11/15、ウサギ：0、犬：大/小)



- ネズミカード4枚 (2、3、4、6匹) • 「袋の中の猫」カード1枚



- スタートプレイヤーマーカー1個 • ネズミマネー76枚 (黒[1]68枚、緑[5]8枚)

準備

この「準備」、そして続けて説明するゲームのルールは、**4人、あるいは5人の時**のもので**す**。**3人プレイ時**は、ルールの最後にある項目を参照してください。

各プレイヤーはカード10枚のセットを受け取ります。そして各々、左隣のプレイヤーにランダムに1枚抜いてもらいます。抜いたプレイヤーは、中身を見ずにこれを箱に戻します。

そして、各プレイヤーは**15ネズミマネー**（価値5[緑]が1枚、価値1[黒]が10枚）を受け取ります。残りのネズミマネーのうち、5人ゲームなら33ネズミマネー全部、4人ゲームなら27ネズミマネー分を銀行に置き、残りは箱に戻します。

ネズミカードを**数字順**（右側が大きくなる）になるように、全員のと手が届くところへ置いてください（ただし、4人ゲームの時は、“3”のネズミカードは使用しないので、箱に戻します）。「袋の中の猫」カードを“2”のネズミカードの左隣に置いてください。

銀行にある**ネズミマネー**を、**ネズミカードの上に**、その数字分だけ（“6”のネズミカードなら6ネズミマネー）**置いてください**。

使わないプレイヤーのカード（4人プレイ時における5人目のカード）は箱に戻します。

ゲームプレイ

ゲームは**9ラウンド行われます**。各ラウンドでは、伏せられたカード（袋の中の猫たち）を、プレイヤーたちが競ります。

スタートプレイヤーから時計回りの順番で、全プレイヤーが以下のことを1回ずつ行います。順番が来たプレイヤーは、手札から1枚のカードを選び、場に伏せて出します。スタートプレイヤーなら「袋の中の猫」カードの真下に置き、次のプレイヤーはその右（"2"ネズミカードの真下）に置きます。以下同様に全員がこれを行うことで、下図のようにカードの列ができます（下図は4人プレイ時の例です）。この列が「袋の中の猫たち」となり、この直後に売りに出されることとなります。



スタートプレイヤー プレイヤー2 プレイヤー3 プレイヤー4

全プレイヤーが1枚ずつカードを置いたら、スタートプレイヤーは自身が出したカード（列の一番左のカード）をめくります。これで競りが始まります。まずスタートプレイヤーは手元からネズミマネーを（1以上）出すか、パスをします。以降は時計回りの順番で、これまでよりも高い額のネズミマネーを提示するかパスをするか選択します。既に提示を行ったプレイヤーに再び順番が回ってきたら、

ネズミマネーを追加で出してより高い提示をするか、あるいはパスします。

パスをしたら、まず自分が提示していたネズミマネーについては手元に戻します。それから、ネズミマネーが載っているネズミカードのうち一番数字の低いものがどれか確認し、そのネズミカードの上に載っているネズミマネーを全て取ります。パスをしたプレイヤーは、このラウンドの競りから抜けます。もう順番は回ってきません。

例：最初にパスをしたプレイヤーは、提示しているネズミマネーを回収し、最初のネズミカードに載っている2ネズミマネーを受け取ります。

パスをしたプレイヤーは、列の次のカードをめくります。これにより、袋の中にあるものを買うべきか降りるべきか決めるための情報が増えていきます。

すべてのカードがめくられた時、競りから抜けていないプレイヤーは1人だけになっているはずですが、このプレイヤーが落札者です。落札者は提示しているネズミマネーを銀行に支払い、袋の中身全て、つまりプラス点かマイナス点かに関係なく全てのカードを獲得し、これを伏せて自分の前に置きます。この獲得したカードは手札とは分けておきます。このプレイヤーは、さらにスタートプレイヤーマーカーも取ります。

もし、列の中に犬がちょうど一匹だけいる場合、落札者が袋を得る前に、その犬は一匹の猫を逃がします。もし、大きい犬が袋の中にいたら、もっとも高いプラス点の猫一匹とその犬を箱へ戻します。もし、小さい犬であれば、もっとも低いマイナス点の猫一匹と一緒に箱へ戻します。



例：小さい犬は5点の猫を追って逃がしてしまい、プレイヤーは11点を得ます。
この犬が大きい犬であれば、11点の猫を追いかけてしまうため、プレイヤーは5点を失うこととなります。

注意：もし2匹以上の犬がいる場合、犬同士がけんかしてしまうため、猫に影響を与えずに、すべての犬が箱へ戻ります。その際、大きい犬か小さい犬かは関係ありません。

最後に、ネズミカードにその数字分のネズミマネーを置いた後に、次のラウンドが開始され、上記のように、カードの選択と競りが行われます。

すべてのラウンドはまったく同じ手順で行われます。

ゲーム終了と点数計算

9回目の競りが終了したら、プレイヤーの手札がなくなるので、これでゲーム終了です。最終ラウンドの落札者は、他のラウンド同様に、提示した額のネズミマネーを銀行に支払い、すべてのカードを獲得します。

競り落としたカードの点数を計算し（黄色の数字は加点、赤色の数字は減点）、それにネズミマネーの残金を加えてください（1ネズミマネーが1点となります）。ウサギは0点で、犬はゲームから除外されています。

もっとも高い点数を得たプレイヤーが勝者です！

もし、複数のプレイヤーが同点である場合は、猫の点の合計がもっとも高いプレイヤーが勝者となります。

3人プレイ時のルール

ネズミカードは"3"と"6"のみを使用します。「袋の中の猫」カードの左隣に"3"のネズミカードを置いてください。21ネズミマネーを銀行に置き、残りは箱に戻します。

4種類目のカードセットをシャッフルし、伏せて置いておきます。その中の1枚をランダムに引いて、内容を確認せずに、箱に戻します。カードセットは忘れないように、「袋の中の猫」の猫の真下に置いておいた方がいいでしょう。



ダミー
プレイヤー

スタート
プレイヤー

プレイヤー-2

プレイヤー-3

競りの開始時、スタートプレイヤーが額を提示する前に、**4種類目のカードセットの一番上のカードをめくります。**

プレイヤーがパスをしたら、スタートプレイヤーのカードをめくります。2人のプレイヤーが残り、2枚のめくられたカードと2枚の伏せられたままのカードという状態になります。プレイヤーが1人残ったら、残りの2枚のカードをめくります。

特殊なケース

- もし、競りの開始時、誰も額を提示しないまま**1人を残して全員がパス**をした場合（最後の1枚がめくられた場合、3人プレイなら2枚がめくられた場合）、最後のプレイヤーはすべてのカードを見てから、望めば**それらを1ネズミマネー**で買うことができます。
- もし、その際に最後のプレイヤーもパスした場合、列のカードをすべて箱に戻し、同じスタートプレイヤーで次のラウンドを開始します。**ただし、ネズミカードにネズミマネーは乗せません。**
- 大きい犬**が猫を追い払う場合、もしプラス点の猫がいなかったら、もっともマイナスが小さい点の猫を追いかけます。もし、**小さな犬**が猫を追い払う場合、もしマイナス点の猫がいなかったら、もっとも低いプラス点の猫を追いかけます。
- プレイヤーが持つネズミマネーは、**いつでも**銀行と両替が可能です。
- もし、ラウンド開始時に、すべてのネズミカードに必要なだけ載せるには**銀行のネズミマネーが不足している**という場合、どのネズミカードにも**ネズミマネーを一切載せない**ようにします。

- ゲーム中、プレイヤーは所持しているネズミマネーを隠し持つようにしてください。

戦略メモ

最後にパスすれば6ネズミマネー獲得できます。後々の競りで必要になるかもしれない現金を確保できるわけで、これは多くの場合において割に合う行動です。それに6ネズミマネーは6点にもなりますから。逆に競りでお金を使いきってしまうと、次のラウンドは即座にパス、得られるのは2ネズミマネーだけとなり、あまり良くありません。自分以外の全員が高値で競りをしているというのなら、1回も落札しなくても勝てるかもしれませんね。

「袋の中の猫」は欧米の慣用語で、「食用の豚やウサギと思って袋入りのまま購入、開けてみたら実は猫で騙された」という意味です。国によっては「袋の中の兎（豚）」という言い方もします。

作者：フリードマン・フリーゼ

グラフィック&レイアウト：マウラ・カルスキール

ルール：ヘニング・クレプケ&フリードマン・フリーゼ

英訳：ジェイ・トゥーメルソン

© 2007, 2F-Spiele, Friedemann Friese



このゲームに関するご質問は：
合同会社ニューゲームズオーダー
東京都立川市柴崎町2-17-1
TMビル2F
E-Mail: info@newgamesorder.com
URL: <http://newgamesorder.com>