



陰陽

古代中国の哲学思想である「陰陽」では、宇宙には対になる二つの力が存在すると信じられています。自然に存在する対になるもの、光と闇、男と女、高と低、熱と寒は陰陽の例であると考えられています。片方がもう他方よりも優れていることはなく、むしろ双方が必要であると共に、これらは常に均衡を保っています。

このカードゲーム「陰陽」では、二つの力をうまく均衡させることができたプレイヤーがゲームに勝利します。

三人～五人 八歳以上 三十分程度

※本ゲームは「綱渡り (Drahtseilakt) (ASS, 1999)、「カプセル危機一髪 (Relationship Tightrope) (Uberplay, 2004)のリメイクです。



販売元  
合同会社ニューゲームズオーダー  
〒190-0023  
東京都立川市柴崎町 3-10-6 イチカワビル 2F  
<http://newgamesorder.com/>

3～5人用 / 30分 / 8歳以上向け

入っているもの

ナンバーカード 50枚 (緑、1～50)



ポイントカード 10枚

(赤、1/4, 4/1, 2/5, 3/5, 5/3, 5/2, 3/6, 6/3, 4/7, 7/4)



黒チップ (陰チップ) 24枚と白チップ (陽チップ) 24枚



準備

ゲーム人数と同じ回数だけラウンドを行います。1ラウンド目の「ディーラー」になる人を1人決めます。2ラウンド目からは時計回りでディーラーを交代していき、それぞれのプレイヤーが1回ずつディーラーになるようにします。

それぞれのラウンドでは、まずディーラーが10枚のポイントカードをよく切り、山にしてテーブルの中央に伏せて置きます。チップはまとめて、これもテーブルの中央、全員の手がとどく所に置きます。そして、ディーラーは50枚のナンバーカードをよく切って、それぞれのプレイヤーに9枚ずつ伏せて配ります。配られたカードは自分だ

けしか中身が見えないようにして手に持ちます。残ったナンバーカードはこのラウンドでは使いませんので、伏せて脇にだけおきます。

ディーラーの左どりのプレイヤーが、そのラウンドの最初の「リーダー」になります。

ラウンドの流れ

リーダーが、山からポイントカードを1枚めくりま。そして、リーダーから時計回りの順に、自分の手にあるナンバーカードから1枚選び、これを自分の前に、数字が全員に見えるようにして出していきます。全員が1枚ずつ出したら、その中で最も大きい数字のナンバーカードを出したプレイヤーが、ポイントカードの黒いところ (陰マーク) に書かれた数だけ、黒チップ (陰チップ) をテーブル中央から取って自分の前に置きます。また、最も小さい数字のナンバーカードを出したプレイヤーは、ポイントカードの白いところ (陽マーク) に書かれた数だけ、白チップ (陽チップ) をテーブル中央から取って自分の前に置きます。

この「ポイントカードをめくりナンバーカードを1枚ずつ出してチップを取る」という流れを、1回の「トリック」といいます。1回のトリックが終わったら、いま出ているポイントカードとナンバーカードをすべて、伏せて脇にどけます (ポイントカードとナンバーカードはそれぞれひとまとめにしておいてください)。いま最も大きいカードを出して黒チップを取ったプレイヤーが、新しいリーダーとなり、つぎのトリックを始めます。

自分の前に白チップと黒チップがどちらもあるときは、「白チップ1枚と黒チップ1枚をペアにして、テーブル中央にもどす」ということを、自分の前に白か黒どちらか一色のチップしかなくなるまで、くりかえし行ってください。自分の前に残ったチップの枚数が、いま自分のバランスがおかしくなっている度合いです。

ゲームの終わり

トリックを9回くりかえし、全員がナンバーカードを使いきったら、ラウンドは終わりになります (ポイントカー

ドは1枚残ります)。それぞれ、自分の前にあるチップの枚数を数えます。チップの枚数は少ないほどよいということになります。また、1枚もチップがない、というプレイヤーが1人でもいたならば、チップを持っているプレイヤーは、ペナルティとしてチップをさらに2枚ずつ取らなければいけません。ここまで終わったら、それぞれ、自分が持っているチップの枚数をマイナス点としてメモしてから、チップをすべてテーブル中央にもどします。

これでつぎのラウンドがはじまります。ゲーム人数と同じ回数だけラウンドを行ったらゲームは終わりとなります。それぞれのラウンドで取ったマイナス点の合計が最も少ないプレイヤーの勝ちです。

変形ルール

1. ナンバーカードを10枚ずつ配るようにします。それぞれのラウンドで行うトリックの数は9回で変わりません。ナンバーカードは1枚ずつ手に残ることになります。
2. ラウンドが終わったとき、チップが1枚もないというプレイヤーは、過去のラウンドのうち最も大きいマイナス点をもたらしたラウンドを1つ選び、そのラウンドのマイナス点をゼロにできます。



販売元  
合同会社ニューゲームズオーダー  
〒190-0023  
東京都立川市柴崎町 3-10-6 イチカワビル 2F  
<http://www.newgamesorder.com/>