



**HOW TO PLAY**

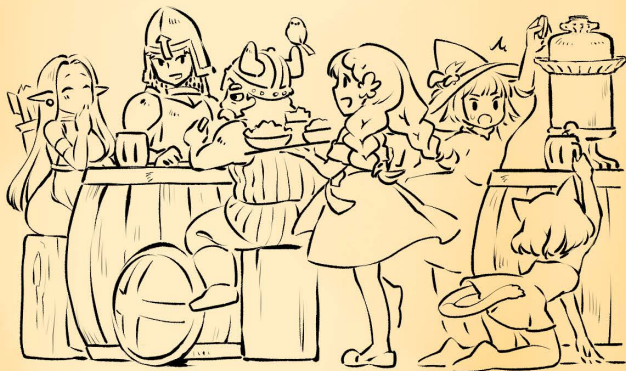
**tete-a-tete**

**2022**

## ストーリー

---

プレイヤーは冒険者の一団です。今日のクエストを終えて、大衆食堂「樽屋」にやってきました。悲しいかな、金欠のあなたたちには、ビール1杯を注文するだけの手持ちもありません。でも大丈夫。このお店には、1コイン毎にビールを注げるピアディスペンサーがあるのです。冒険者たちは、手持ちのコインを出し合って、各々のジョッキにビールを注いでいくことにしました。まあ、このディスペンサーは壊れかけていて、コインを入れても泡が出るだけで止まってしまうこともあるようですが…ご愛敬、ということで。みんなで楽しくビールを飲んで、ハッピーになりましょう！



## 内容物



ゲームを始める前に、内容物の確認と準備を行ってください。

- ・ 黄色トークン ..... 25 枚
- ・ 透明シール（初回準備で使います） ..... 25 枚
- ・ 白シール（初回準備で使います） ..... 10 枚
- ・ ビアジョッキ ..... 5 個
- ・ キャラクターカード ..... 5 枚
- ・ コースター ..... 5 枚
- ・ ハッピーメーター（得点カード） ..... 5 枚
- ・ 説明書 ..... 1 枚

## 開封時の初回準備

初回のみ以下の準備を行ってください。

- ・ 全てのトークンの片面に透明シールを貼ります。両面に貼らないように、また、はみ出さないように注意してください。
- ・ 10枚のトークンのもう片方の面に、白シールを貼ります。こちらをはみ出さないように注意してください。

## ◆ゲームの目的と勝利

このゲームの目的はビールを飲んでハッピーになることです。ハッピー度合いは得点で表現され、ゲーム終了時に最高得点のプレイヤーが勝利します。

プレイヤーはコインをピアディスペンサーに入れ、出てきたビールをジョッキに注ぎ、それを飲むことで得点を得ます。各プレイヤーは、ゲーム中に最大2回まで、ジョッキからビールを飲むことができます。1度にたくさんのビールを飲むと、効率良く得点できます。

## ◆ゲームの準備

各プレイヤーはそれぞれ下記を受け取ります。コースターとキャラクターカードは、同じ色のものを使ってください。キャラクターは任意に選択するか、キャラクターカードを裏向きでシャッフルして配り、ランダムに決定します。

- ・ 片面が無地のトークン（ビール）3枚
- ・ 片面が白のトークン（泡）2枚
- ・ ピアジョッキ 1個
- ・ コースター 1枚
- ・ キャラクターカード 1枚
- ・ ハッピーメーター（得点カード）1枚

各人が受け取ったトークンは、他のプレイヤーに見えないように手の中に隠しておきます。トークンが置かれるとき、透明シールが貼ってある面が上になっているときは「コイン」として扱います。無地の黄色の面の場合は「ビール」、そして、白のシールが貼ってある面は「泡」となります。

ピアジョッキは各プレイヤーの前に置いておきます。ジョッキには「ビール」「泡」を最大5枚まで入れることができます。

コースターは酔い程度を示しています。ゲーム開始時は全員がしらふの状態です。

ハッピーメーター（得点カード）の上にキャラクターカードを重ね、ずらすことで得点を表現します。ゲーム開始時には、全員0点ですので、キャラクターの面を表にし、得点カードがすべて隠れるように重ねてください。

## ◆キャラクターの能力

各プレイヤーは、ゲーム中に1回だけ、キャラクターカードに書かれた能力を使うことができます。基本的に自分に行動権があるタイミングであれば使用できますが、カードに指定がある場合はそれに従ってください。能力を使用したら、キャラクターカードを裏返します。

## ◆ゲームの進行

ゲームはステップ1～3を繰り返しながら進んでいきます。泥酔したり無一文になったプレイヤーから抜けていき、最後の一人になるまで繰り返します。

最初はビールを飲んでいない期間が最も長いプレイヤーがスタートプレイヤーになります。

### ●ステップ1

各プレイヤーは、手元のコインから1枚選び自分の前に置きます。透明シールが貼ってある面を上にしてください。全員が終わったら、ステップ2へ進みます。

### ●ステップ2

ステップ2はスタートプレイヤーから時計回りに順に行います。手番プレイヤーはコインの追加、もしくはチャレンジ宣言のどちらかを選択します。

#### ・ コインの追加

まだ誰もチャレンジ宣言を行っていない場合のみ実行できます。手番プレイヤーはステップ1で置いた自分のコインの上に、手元からコインをもう1枚重ねて置きます。手元にコインがない場合は選択できません。

#### ・ チャレンジ宣言

自分がめくりたいコインの枚数を宣言します。

最初にチャレンジ宣言を行うプレイヤーは、1から場のコインの合計枚数までの好きな数を宣言できます。それ以降のプレイヤーは前に宣言された数より大きな数を宣言するか、もしくはパスを宣言します。場に伏せられたコインの合計枚数より大きな数を宣言することはできません。パスを宣言したプレイヤーは、その後そのチャレンジ宣言に加わることはできません。自分の手番が回ってくる度に、前より大きな数を宣言するか、パスを選択します。最も大きな数を最後に宣言したプレイヤーが、チャレンジを実行します。

### ●ステップ3-チャレンジの実行

チャレンジを実行する人を、チャレンジャーと呼びます。チャレンジャーは、自分の宣言した数のコインをめくり、自分のピアジョッキに入れていきます。このとき、以下のルールに従ってください。

- ・ コインは1枚ずつめくります。
- ・ まず、自分が伏せたコインを、上から順にすべてめくります。
- ・ 次に他のプレイヤーのコインをめくります。どのコインをめくるかは好きに選べますが、重ねて置かれているコインは、必ず山の一番上から順にめくります。
- ・ 泡が出たら、その時点でめくるのをやめます。
- ・ ピアジョッキはコイン5枚で満杯になりますが、宣言数もしくは泡が出るまでめくり続けます。溢れたビール及び泡はゲームから除外されます。

コインをめくり終わった時点でジョッキが満杯になっているか、泡が出た場合、プレイヤーはジョッキを飲み干します。得点獲得ルールに従ってください。

泡が出ず、かつジョッキが満杯にならなかった場合は、得点計算を行わずにチャレンジを終わります。ビールは次のチャレンジに持ち越しとなります。

チャレンジ実行後、めくられなかったコインを各プレイヤーの元に戻します。能力によりコインの位置が移動している場合がありますが、あくまで各プレイヤーは自分の前の山を手元に戻してください。この処理の後、手持ちのコインがないプレイヤーは以降のステップに参加できません。

すべての処理が終了したら、チャレンジャーの左隣のプレイヤーが次のスタートプレイヤーとなりステップ1に戻ります。

## ◆得点獲得

ジョッキの中身を飲み干したとき、あなたはハッピーに満たされ、ハッピーメーターが上がります！

ピアジョッキからトークンをすべて取り出して、得点計算をします。宣言した数に達する前に泡が出た場合は、その分の減点となります。以下のように得点を計算します。

- ・ ビール 1枚につき2点
- ・ 泡 1枚につき1点
- ・ (チャレンジ宣言枚数 - 実際にめくった枚数) × -1点

計算した得点をハッピーメーターに加算してください。計算がマイナスになった場合、0点として扱い、ハッピーメーターが下がることはありません。飲み干した分のトークンはゲームから取り除きます。

その後、プレイヤーはコースターを裏返し、しらふから酔っ払いになります。既に酔っ払っている場合はコースターを取り除き、泥酔状態になります。泥酔したプレイヤーは以降のステップに参加しません（最大2回の得点チャンスがあります）。

## ◆ゲームの終了と勝利

プレイヤーが最後の1人になったとき、ゲームは終了します。終了時にコインやビールが残っていても得点になりません。

終了時に最高得点を獲得していたプレイヤーがゲームに勝利します。得点が同数のときは、ピアジョッキで乾杯してハッピーを分かち合います。



# ビールと泡 -BEER OR AIR-



初版発行	2022年4月24日
ゲームデザイン	ぐる @gull08
	夕風ショウ @yuunagi_show
グラフィック	夕風ショウ
発行所	tete-a-tete
印刷所	グラフィック/印刷屋本舗/POPLS/BGP
Webサイト	<a href="https://beer.tete-a-tete.ink">https://beer.tete-a-tete.ink</a>