

It's on me!

プレイ人数：3～4人
所要時間：20分
推奨年齢：20歳以上

ゲーム概要

It's on me! は酔ったら負けのカクテルビルドゲームです。*It's on me!* には「私の奢りだ!」という意味があります。相手の思考と場の空気を読み、相手にはカクテルを奢り、自分は奢られないように立ち回りましょう。

内容物

- 材料カード 全9種 各5枚 (計45枚)
Gin(ジン), *Vodka*(ウォッカ), *Rum*(ラム), *Curacao*(キュラソー)
Vermouth(ベルモット), *Soda*(ソーダ), *Syrup*(シロップ)
Lemon(レモン), *Lime*(ライム)
- カクテルカード 全17種 各4枚 (計68枚)
Gimlet(ギムレット), *Gin Daisy*(ジンデイジー)
Martini(マティーニ), *White Lady*(ホワイトレディ)
Gin Buck(ジンバック), *Gin and Tonic*(ジントニック)
Kami Kaze(カミカゼ), *Sledge Hammer*(スレッジハンマー)
Silver Wing(シルバークラウ)
Vodka Martini(ウォッカマティーニ), *Balalaika*(バラライカ)
Moscow Mule(モスコミュール), *Daiquiri*(ダイキリ)
XYZ(エックスワイジー), *El Presidente*(エルプレジデンテ)
Boston Cooler(ボストンクーラー), *Mojito*(モヒート)



オモテ



ウラ



オモテ



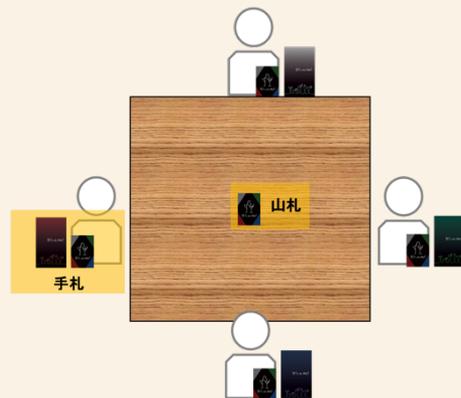
ウラ

準備

1. 材料カードを1セット*1 ウラ向きで机の中央に置く (山札)。
2. 材料カードを1人1セットずつ配る (手札)。
3. 各自、手札の材料カードをシャッフルして上から1枚確認した後、それをウラ向きで山札に加える。
4. カクテルカードを1人1セット*2 ずつ配る (手札)。
5. *It's on me!* と最も格好良く言えた人が最初の親になる。

※1 材料カード1セットとは各種材料カードを1枚ずつ集めた (計9枚) のことを指している。

※2 カクテルカード1セットとは各種カクテルカードを1枚ずつ集めた (計17枚) のことを指している。



進行

(1) カクテルカードの廃棄

各自、手札からカクテルカードを**3枚**選び、廃棄したカクテルカードとして手元にウラ向きで置いておく^{*3}。手札のカクテルカードが無くなった場合は、ラウンドを終了する。＜ラウンド終了処理＞へ移る。

※ 3 廃棄したカクテルカードはラウンド終了時に手札へ戻す。

- ✓ ポイント
手札の枚数が全員同じになっていることを確認すると良い。



(2) 材料カードの公開

親が山札をシャッフルし、上から5枚をオモテ向きで全員に見えるように並べる。

(3) 作成できるカクテルカードの確認

各自、オモテにされている材料カードを使って作成できるカクテルカードが手札にあるか確認する。

◆ 作成できるカクテルカードを持っている人がいた場合

作成できるカクテルカードを持っていた人は各自それを公開する。そのカクテルカードを全員が持っていて公開された場合は、それを手札へ戻し(4) **材料カードの入れ替え**へ進む。廃棄していた人が1人でもいた場合は、ラウンドを終了する。＜ラウンド終了処理＞へ移る。

同時に複数種類のカクテルカードが作成できる場合は、全てのカクテルカードについて全員作成できるかの確認を行う。この時1枚の材料カードで複数種類のカクテルカードが作成できる。

例：ジン・ソーダ・シロップ・レモン・ライムが公開されている場合、ジンバック（ジン・ソーダ・レモン）とジントニック（ジン・ソーダ・ライム）が同時に作成される。ただしジンデイズ（ジン2・シロップ・レモン）の作成にはジンが2枚必要なため作成されない。

◆ 作成できるカクテルカードを持っている人がいなかった場合

追加で山札を上から1枚ずつオモテにしていき、オモテにする度に作成できるカクテルカードがあるか確認する。山札が無くなった場合は(4) **材料カードの入れ替え**へ移る。

(4) 材料カードの入れ替え

親から時計回りにオモテにされている材料カードから1枚ずつ選び手札に加える。残った材料カードは全て山札に戻す。その後各自、手札から材料カードを1枚選びウラ向きで山札に加える。

(5) 親の交代

左隣の人に親が流れ(1) **カクテルカードの廃棄**へ戻る。

⚠️ここでラウンドは終了しません⚠️



ラウンド終了処理

手札のカクテルカードがなくなってラウンドが終了した場合、＜ゲーム終了条件＞の確認を行う。その後ゲームが続く場合は、廃棄したカクテルカードを全て手札へ戻して＜進行＞(4) 材料カードの入れ替えに戻る。

カクテルカードの作成でラウンドが終了した場合、カクテルカードを作成できなかった人は廃棄からそのカクテルカードを自分の前にオモテ向きで置く。カクテルカードを作成できた人は **It's on me!** と格好良く宣言し、そのカクテルカードを作成できなかった人へ渡す。作成できなかった人は受け取ったカクテルカードを自分の前に置いた同じ種類のカクテルカードの上に重ねて^{*4}オモテ向きで置く。その後＜ゲーム終了条件＞の確認を行い、ゲームが続く場合は、各自廃棄したカクテルカードを全て手札へ戻して^{*5}＜進行＞(4) 材料カードの入れ替えに戻る。

※ 4 重なっているカクテルカードの枚数はゲームに影響しない。
 ※ 5 1度作成したカクテルカードは全てゲーム終了時までプレイヤーの前に置かれるため以降のラウンドでは作成されなくなる。

例：ジンバックを作成できた人が1人、作成できなかった人が3人いた場合、作成できなかった人は全員自分の前にジンバックを置き、作成できた人は誰かにジンバックを渡す。また同時にジントニックも作成できた人が2人、作成できなかった人が2人いた場合、同様に作成できなかった人は前にジントニックを置き、作成できた人は作成できなかった2人のどちらかにジントニックを渡す。合計ALCの計算では1種のカクテルカードにつき1枚分のみカウントするため、**誰に渡すかはゲームの勝敗に影響しない。**

✓ ポイント：全員持っていたカクテルカードは公開したままにせず忘れずに手札に戻す。

ゲーム終了条件

自分の前に置かれた各種カクテルカードに書かれているALCの合計値が**50以上**の人が現れるか、**4ラウンド目**が終了するとゲームが終了する。

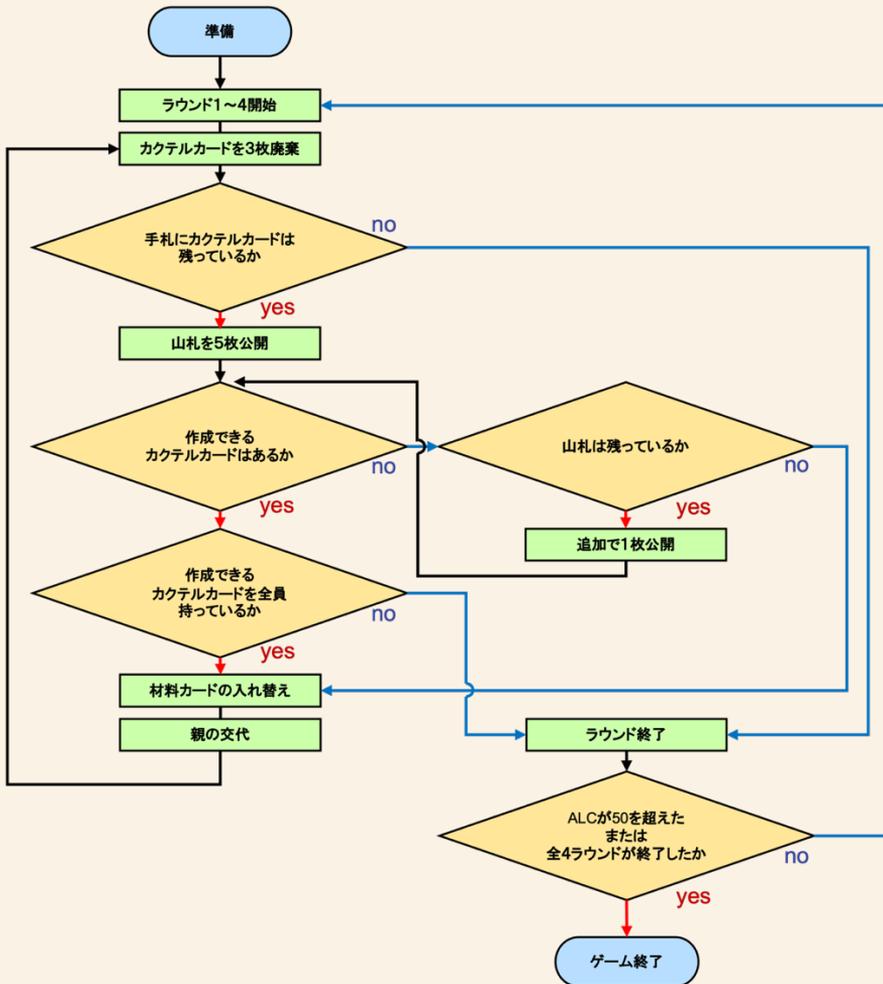
勝敗

最もALCの低い人が勝利となり、ALCの高い人が敗北となる。

カクテル早見表

	ジン	ウォッカ	ラム	ベルモット	キュラソー	ソーダ	シロップ	レモン	ライム	ALC
ギムレット	3								1	32
ジンデイズ	2						1	1		28
マティーニ	1		2					1		42
ホワイトレディ	1				2			1		34
ジンバック	1					1		1		16
ジントニック	1					1			1	16
カミカゼ		2			1				1	27
スレッジハンマー		2					1		1	28
シルバーウイング		1		2	1					35
ウォッカマティーニ		1		2				1		36
パラライカ		1			2			1		30
モスコミュール		1				1			1	11
ダイキリ			2				1		1	28
XYZ			2		1			1		30
エルブレジテンテ			1	1	1		1			34
ボストンクレーター			1			1	1	1		13
モヒート			1			1	1		1	23

ゲームプレイフローチャート



製作：ガチかく（しょーじ, MGR, さばお, ふじりん）

Twitter：@GachiKaku_Game