



| プレイヤー数 | 対象年齢 | プレイ時間     |
|--------|------|-----------|
| 2~6人   | 8歳~  | 30分~      |
| お酒は    |      | 20歳になってから |

## 内容物

お酒カード 49枚(7色×各7枚)

-表面-



得点(お酒の強さ)  
お酒の名前

-裏面-



同じ色のカードの内訳が描かれています。  
ピンクのカードの場合、1点と2点のカードが  
各2枚ずつ、3・4・5点が各1枚ずつ  
あるということを表しています。

幹事マーク

-表面-



皆様に用意しておいていただく物

ペンとメモ・カウンターアプリなどの各プレイヤーの得点が記録/計算できるもの。

## ノンドランカってどんなゲーム?

- ▶ノンドランカの目的は「強いお酒をたくさん飲んで」一番の大酒飲みになることです。自分が持っているお酒カードの数の合計が「自分が飲むお酒の強さ」になります。
- ▶カードの数の合計がラウンドごとに決められた上限を超えると、お酒を「飲む」ではなく、お酒に「飲まれて」します。お酒に飲まれてしまった時はどれだけ強いカードをたくさん持っていたとしても、獲得できる得点は0点になるので飲みすぎにはご注意ください。

## ゲームを始める前に

### ▶スタートプレイヤーの決定

ゲーム開始時のスタートプレイヤーは「一番お酒が強そうな人」です。

ノンドランカではスタートプレイヤーのことを『幹事』と言います。

幹事であることを示すため、幹事マークを受け取り表にして幹事プレイヤーの手前に置いておきます。

### ▶ゲームに使うカードの決定

7色のお酒カードの中から好きな2色のカードを選びます。

▶色によってそれぞれカードの構成が違うので裏面の【カードの種類】を見て、どのカードを使うかを皆で仲良く決めましょう。

## ラウンド開始前の準備

### ▶準備から得点計算が終了するまでを「ラウンド」と言います。

このゲームは3ラウンドまで行い勝者を決定します。

▶幹事が使うカード全てシャッフルしてラウンドごとに決められたカード枚数を「プレイヤー人数+1」場に伏せた状態で置いておきます。

▶セットするカードの枚数と使うカードの種類数(色数)は【セットする枚数と種類数】をご覧ください。また、余ったカードは山札として裏面のまま場に置いておきます。

## セットする枚数と種類数

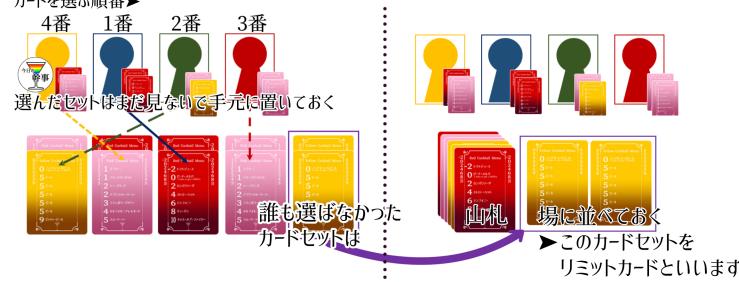
| セットするカード枚数<br>(2~3人プレイ時) | セットするカード枚数<br>(4~6人プレイ時) | 使う色の種類数 |
|--------------------------|--------------------------|---------|
| 1ラウンド                    | 2枚ずつセット                  | 2色      |
| 2ラウンド                    | 3枚ずつセット                  | 3色      |
| 3ラウンド                    | 4枚ずつセット                  | 4色      |

## 手札の選択

▶幹事の右隣のプレイヤーからどのカードセットを自分の手札にするかを選択します。選んだカードセットは自分の手元に置いておき『決して』表面は見ないでください。

▶全プレイヤーがカードセットを選択した時点で誰にも選ばれていなかったカードセットは、場に裏面にしたまま場に並べておきます。

## カードを選ぶ順番



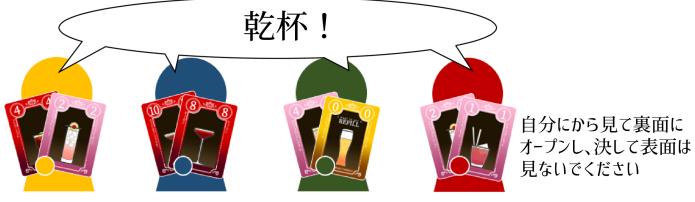
## ★カードセットを選ぶ時のポイント

▶リセットの色の組み合わせをよく見て、何点とれるかを予想しながら選んでみるといいでしょう。

▶リミットカードに描かれた数の合計がそのラウンドで獲得できる得点の上限になるので、合計が少くなりそうなセットは残さないようにすると大量得点のチャンスです。

## カードのオープン

- ▶選んだカードセットを手に持ち全プレイヤーの「乾杯コール」で『自分から見て裏向き(相手に表面が見えるよう)』一斉にオープンします。



## ラウンド中の流れ

- ▶ラウンド中の手番は幹事からスタートし、以後時計回りに手番が進行していきます。手番がきたプレイヤーは以下の4つのアクションの中から1つを選んで実行し、次のプレイヤーに手番が移動します。

▶「まだまだ飲めそうだな(得点をもっと足したいな)」と思ったら…  
action : 山札の1番上のカードを手札に加える

▶加えたカードも他の手札と同じように自分から見て裏向きに持ちます  
▶山札がなくなっている場合、このアクションはできません。

▶「ちょっと全部飲めそうにならない(超えだから得点を減らしたいな)」と思ったら…  
action : 手札を1枚表にして場に捨てる

▶手札の枚数が1枚の場合、このアクションはできません。  
▶紫のカード捨てた時には特殊効果が発動します。(後述)

▶「どのくらい飲めるかな(リミットカードに何が入ってるか知りたい)」と思ったら…  
action : リミットカードを1枚選んでアクション実行者だけ見る

▶内容を実行者以外がその内容を聞くことも嘘を交えて言うことも可です。

▶「今持っているお酒は飲めるな(得点もあらえそうだな)」と思ったら…  
action : 持っている手札を伏せて一旦ラウンドから降りる

▶このアクションのことを「オーダーストップ」と言います

▶幹事は1巡目(ラウンド開始直後)にオーダーストップすることはできません

▶幹事がオーダーストップしたら幹事チップを裏向けにします。

まだオーダーストップしていないプレイヤーは、最後に1度だけ手札を捨てるか・追加をした後、強制的にオーダーストップになります。(手札の調整はしないでもよいです)

## ★ゲームのポイント

▶自分のカードが何なのかがわからない変わりに、自分以外のカードは見えています。その情報を元にカードを「予想」して、どのアクションにするかを選びましょう。

▶幹事がオーダーストップしたらラウンド終了のカウントダウンです。

幹事より後にオーダーストップすると、獲得できる得点が低くなるので、思い切りが重要です。

▶まだオーダーストップしたくないアと思ったら、「まだ飲めるんじゃない?」や「これはさすがに飲みすぎじゃない?」など、幹事がオーダーストップしないように「気持ちをのせる」ことがポイントです。

全員がオーダーストップしたら、得点の計算を行います。

## 得点の計算

▶自分のカードを表面にして、持っている手札に描かれている数を計算します。

▶「REFILL」カード(後述)を持っていてカードの追加を行いたいプレイヤーがいる場合、リミットカードオーブン後、幹事から時計回りに山札から追加をしていきます。

▶山札がなくなったら追加できません。

▶全員の計算が終わったら、幹事がリミットカードのカードを1枚ずつめくりカードに書かれている数を計算します。

▶リミットカードの計算終了後、さらに山札の1番上から1枚に表向きにして追加し、リミットカードの得点計算結果に加算します。

▶リミットカードに「REFILL」カードがある場合カードを追加するかは幹事が決定します。

▶紫のカードは0として計算します。最後に1枚追加するカードが紫のカードだった場合、そのカードを取り除いて他の色のカードを追加します。

▶山札がない場合、追加はできません。

▶手札の合計値とリミットカードの合計値を比較して、得点の獲得判定を行います。

獲得できる条件と得点は下の表の通りになります。

| 幹事より「先に」<br>オーダーストップ       | 幹事より「後に」<br>オーダーストップ            |
|----------------------------|---------------------------------|
| 手札の合計が<br>リミットカードの合計「以下」   | 手札の合計値分<br>得点を獲得                |
| 手札の合計が<br>リミットカードの合計を「超えた」 | 手札の合計値の半分だけ<br>得点を獲得(小数点以下切り捨て) |
| 0点                         | 0点                              |

▶手札の合計値が「マイナス」になった場合、獲得得点は減点にならず0点になります。

## 次のラウンドに向けて

▶次のラウンドの幹事は、一番最後にオーダーストップをしたプレイヤーになり、幹事マークを受け取ります。

▶決まった幹事は、次のラウンドで追加する「カードの色」を決めることができます。

次のラウンドはそのカードを含めた状態でプレイします。

▶以降は「ラウンド開始前の準備」から同じ流れでゲームを進行します。

## ゲームの終了

▶3ラウンドまで行つたらゲーム終了となります。

3ラウンドで獲得した合計の一番高いプレイヤーが勝利「大酒飲みNo1」となります。最高得点者が複数プレイヤーの場合はそのプレイヤー全員勝利です。

## 特殊カード

►お酒カードには特殊な効果を持つものがいくつかあります。

効果は相手を邪魔したり、自分を助けたりと様々。

上手に使いこなすことが、大酒飲みになるための第一歩です。

►効果の種類は大きく分けて、2種類。

持っていると効果を"使用できる"カードと捨てた時に"発動する"カードです。

### REFILL(リフィル)カード



効果：おかわりください

►0点(ノンアルコールカクテル)のカードに必ず付与されている効果です。手札中にこのカードがあつたら、手札の計算終了後、山札から1枚追加して手札の計算結果に値を加算できます。

- 1枚ごとに1枚追加できます(しないことも可)。  
2枚持っていた場合、0-2枚まで任意の枚数をまとめて山札の一番上から追加します。
- リミットカードにこのカードが含まれている場合、カードを追加する・しないの判断は幹事が行います。
- 複数プレイヤー持っている場合は幹事から時計周りにこのカードの効果を処理します。
- 紫のカードは追加対象から除外します。  
紫のカードが山札の1番上にある場合、それを取り除いて別の色のカードを追加します。

### SHARE(シェア)カード



効果：シェアしましょう

►このカードを捨てたプレイヤーは、自分の手札を1枚他のプレイヤーに渡すか、誰かの手札を1枚もらいます。  
➢捨てたら、必ず効果が発動されます。

- 効果で手札のやりとりをする対象のプレイヤーはまだオーダーストップしていないプレイヤーのみです。
- 捨てたプレイヤー以外に全員オーダーストップしていた場合、このカードを捨てても効果は発動しません。
- カード渡された(もらった)プレイヤーは他の手札と同じように「自分から見て裏向き」になるように手札を持ちます。
- 得点計算時このカードは0点としてカウントします。

### WAGON(ワゴン)カード



効果：禁酒したほうが…

►このカードを捨てたプレイヤーは、他のプレイヤーを1人を指名し、強制的にオーダーストップさせることができます。  
➢捨てたら、必ず効果が発動されます。

- このカードの効果でオーダーストップさせた場合でも、得点の計算は通常のルールに従って獲得することができます。
- 捨てたプレイヤー以外に全員オーダーストップしていた場合、このカードを捨てても効果は発動しません。
- 得点計算時このカードは0点としてカウントします。

### CHECK(チェック)カード



効果：先にオカイケイで

►このカードを捨てたプレイヤーは強制的にオーダーストップになります。  
➢他のプレイヤーは通常通りゲームを進行します。

- 幹事がこのカードの効果で終了した場合、オーダーストップと違い、獲得得点の半減ではなく、リミットカードを超えない限り、手札の合計値をそのまま得点にできます。
- また、幹事以外の強制オーダーストップもありません。
- 得点計算時このカードは0点としてカウントします。

#### ゲーム内の追加カードのオススメ(4人以上の場合)

►ゲーム開始時の初期3色や、ラウンド進行時に追加する色によって、何点取れるか・どんなラウンドになるかがガラっと変化します。

どんなカードを使えばいいかに迷ったらこちらをご覧ください。

|       |   |   |   |
|-------|---|---|---|
| 1ラウンド | ● | ● | ● |
| 2ラウンド | ● | ● | ● |
| 3ラウンド | ● | ● | ● |

►安全にお酒を飲みたい人オススメ

|       |   |   |   |
|-------|---|---|---|
| 1ラウンド | ● | ● | ● |
| 2ラウンド | ● | ● | ● |
| 3ラウンド | ● | ● | ● |

►たくさんのお酒を飲みたい人にオススメ

|       |   |   |   |
|-------|---|---|---|
| 1ラウンド | ● | ● | ● |
| 2ラウンド | ● | ● | ● |
| 3ラウンド | ● | ● | ● |

►よりクレイジーな飲み会をしたい人にオススメ

ここで書いたメニューはほんの一部です。ゲームに慣れたら好きに選んでみてください。

## カードの種類

►ノンドランカでは7色のお酒カードの中から使用するカードの種類を選ぶことができますが、それぞれ異なる特徴があるので、その特徴を知ることでよりゲームを楽しめます。

►酔い度…カード構成のトリッキーコードを表した値です。



### Pink cocktail



►全色の中で唯一「REFILL」カードも、マイナス点もないカードです。持っているだけで得点が加算されていることはわかるため、予想や計算がしやすい安心設計のお酒です。



### Red cocktail



►マイナス点が1枚ある以外は、高得点が期待できるカードです。7枚の最高値と最低値の差が大きい目なので、予想を誤ると、想像以上に飲み過ぎてしまい0点になってしまふことも…



### Yellow cocktail



►ほとんどのカードがビール(5点)で、全種類の中で一番わかりやすいカード構成です。ただし、5点として予想していると「9点」のピッチャーベールを持っていたなんてことはよくある事なので油断は禁物です。



### Violet cocktail



►得点にはなりませんが、相手を邪魔できるカードが入っています。このカードを持っている時には、積極的に相手へ攻撃を仕掛けてゲームを有利に運んでいきましょう。



### Orange cocktail



►7枚中3枚が「REFILL」カードの特殊な構成。計算した後の、手札調整で真価を発揮するのがこのカードです。このカードをたくさん持っている時に必要なのは、予想する力よりも、度胸かもしれません。



### Green cocktail



►構成通りまさしく「イチカバチ」のカードです。数のわかりやすさとはウラハラに、予想が難しいカードです。何のカードを持っているか上手く読めば、大量得点のチャンスになります。



### Blue cocktail



►下は全カード中最初のマイナス3点、上は全カード中最高の15点とRedCocktail以上に、差が大きいカードです。このカードが入るだけで、ゲームの流れが大きく違ってきます。よりクレイジーな飲み会にしたい方はぜひ使ってみてください。

### 裏メニュー



►普通のノンドランカでは物足りない酒好きなあなた向けに、ヘベレッヘルを用意しました。ぜひご覧ください。  
上記URLにジャンプしてチェック

### 奥付

#### ノンドランカ(NONDRUNKA)

##### 制作

88create(ハチハチクリエイト)

##### 印刷会社名

カード印刷：盤上遊戯製作所(BGM) 説明書・幹事マーク：ポブルス

ノンドランカに関するご質問などがありましたらこちらのメールまでお願いします。

88create.contact@gmail.com