

大喜利型 図書館ガイダンス系 カードゲーム Libardry Card

「Libardry Card (リバードリイ カード)」は、大学でのキャンパス・ライフをテーマにしたカードゲームです。本ゲームは、秋口ぎぐる氏(グループSNE)によってデザインされたカードゲーム「キャット&チョコレート」をもとに作成されています。

プレイヤーは、大学図書館の学生スタッフ・チーム―「カウンター」チームと「資料整理」チーム―のメンバーとなり、大学生活の中で直面するさまざまなトラブルを、**図書館のなかにある資料や人、サービスのみ**で回避していきます。トラブルは、「イベント」カードによって表されます。プレイヤーは「イベント」カードを山札から1枚引き、そこにかかれたトラブルやアクシデントを手持ちの「アイテム」カードに書かれたものを使って回避します。**手番のプレイヤーは、トラブルの回避方法を考えたら、どのようにそれを回避するのかのアイデアや、回避に向けたストーリーを語ります。**それによって回避できたかどうかは、他のプレイヤーによる**多数決**で決定されます。「回避成功」と見なしたプレイヤーが多かった場合、その「イベント」カードは、手番のプレイヤーによって獲得されます。「イベント」カードに「END」と記されたカードが出たら、ゲームは終了となります。終了したら、各プレイヤーは、自分の所属チーム―「カウンター」チームか「資料整理」チームか―をあかし、各チームごとの獲得カード枚数をカウントし、より多くのカードを獲得したチームのプレイヤー全員が勝利者となります。

準備

① チーム(Team)カードの配布

チームカードは、「カウンター」と「資料整理」に分けられます。プレイヤー人数ごとに使用枚数が異なります。

人数	カウンター	資料整理
4人	2枚	2枚
5人	2枚	3枚
6人	3枚	3枚

使用するカードをよくシャッフルし、カードを**裏向き**の状態、各プレイヤーに**1枚ずつ**配布してください。

各プレイヤーは、自分の**カード内容を確認せず**に、自分の前にカードを伏せておいてください。

② 判定(JUDGE)カードの配布

プレイヤーに「OK」「NG」カードを各1枚ずつ配布します。

③ アイテム(ITEM)カードの配布

アイテムをよくシャッフルし、**裏向き**の状態、各プレイヤーに**3枚**ずつ配布してください。各プレイヤーはこれを手札として持ちます。余ったカードは裏向きの山にして、テーブルの中央に置きます。

④ イベント(EVENT)カードの準備

イベントカードの中から表面に「END」と書かれたものを取り出してください。それ以外のものをよくシャッフルし、**裏向き**の山にしてテーブルの中央に置きます。「END」と書かれたカードを、**山の真ん中**あたりに差し込んでください。

プレイ手順

① 流れ

ここ1か月に、読んだり見たりした本(マンガ、雑誌を含む)の数をもっとも多いプレイヤーが最初の**手番プレイヤー**となります。以後、時計回りに手番をまわしていきます。

② トラブルの回避

手番プレイヤーはイベントカードの山の中から1枚をオープンし、遭遇するトラブルの内容を読み上げます。

その後、手札の中から自分が使いたいアイテムカードを自由にえらび、1枚ずつそのカードをオープンしながら、「**それらのアイテムを使ってどのようにトラブルを回避するか**」を語ってください。

なお、この時オープンするカードの枚数は必ず、イベントカードの山の、もっとも上にあるカードの裏面の数字(今、見えている数字)と同じになるようにしてください。

③ 判定

手番プレイヤー以外のプレイヤーは、**手番プレイヤーによって語られたアイデアやストーリーで、トラブルが回避されたかどうか**を判定し、一斉に「OK」か「NG」のどちらかを掲げます。「OK」が多ければ回避成功となり、そのイベントカードを手番プレイヤーに渡します。これが**獲得カード**となります。手番プレイヤーは獲得カードを自分の前に並べます。失敗だった場合は捨て札にし、山の横に並べます。オープンにされたアイテムカードもすべて捨て札とし、山の横に積み上げます。

④ ゲームの終了

オープンされたイベントカードが「END」だった場合、その時点でゲーム終了となります。プレイヤー全員でチームカードをオープンにし、各チームの獲得カードの枚数を数えます。チーム全員の獲得カード数が多いチームが勝利となります。

