

Bremen

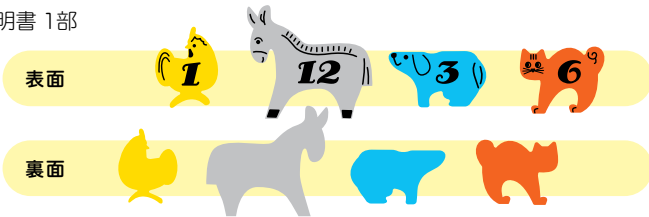
S.Ando

Rulebook

内容物

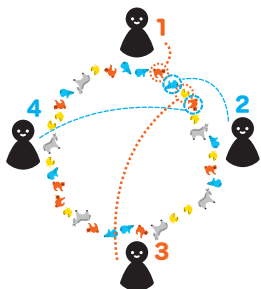
コマ 52個(ニワトリ・ロバ・イヌ・ネコの4種類 × 「1」~「13」の数字が1個ずつ)

説明書 1部



ゲームの準備

- 3人プレイ時は、各動物の「1」「2」「3」のコマ(合計12個)を箱へと戻し、残りの40個のコマを使用します。4人プレイ時は、52個すべてのコマを使用します。
 - 使用するすべてのコマを裏向き(数字の描かれていない面が上)にしてよく混ぜ、大きな1つの円状にぐると並べます(全員で協力して行うとよいでしょう)。
 - 各プレイヤーは時計回りの順で、円状に並べられたコマを1個ずつ裏向きのまま取っていきます。まずは最も多くのニワトリを飼っているプレイヤーが、任意のコマ1個を裏向きのまま取ります。その左隣のプレイヤーは、先程取られたコマの、時計回りの方向に1つ隣にあるコマを取ります。これを、各プレイヤーが**13個ずつ**コマを取るまで繰り返します。
- 3人プレイ時はコマが1個余ります。余ったコマは、テーブルの中央に表向き(数字の描かれている面が上)に置いておきます。
- 取ったコマは、表面の数字が自分以外のプレイヤーに見えないよう、自分の手元に立てて並べます。



注意:この時点で、自分の手元に**8個以上のニワトリのコマ**があるプレイヤーがいる場合、即座にその事を全員に伝え、**すべてのコマを配り直さなければなりません。**

②~④の手順を、手元に8個以上のニワトリのコマを持っているプレイヤーがいなくなるまで繰り返します。

ゲームの目的

ゲームは12ラウンドに渡って行きます。

各プレイヤーは、最初に13個配られた自分の手元のコマを、1ラウンドに1個ずつ出していきます。

12ラウンドを終えた時点で(つまり、すべてのプレイヤーの手元にコマが1個だけ残っている状態になった時点で)、**以下の2つの条件の両方が満たされていれば、プレイヤー全員の勝利**です。片方または両方の条件が満たされていない場合、プレイヤー全員の敗北です。

3人プレイ時

3人のうち、**1人が24個**、別の**条件1 1人が12個**、もう**1人が0個**のコマを獲得している。

条件2 3人の手元に1個ずつ残ったコマと、準備時にテーブルの中央に置いておいたコマ1個、**合計4個のコマの動物がすべて異なる。**

4人プレイ時

4人のうち、**1人が24個**、別の**1人が16個**、さらに別の**1人が8個**、もう**1人が0個**のコマを獲得している。

条件2 4人の手元に1個ずつ残った**合計4個のコマの動物がすべて異なる。**

遊び方

3人プレイ時は、手元にロバの「4」のコマを持っているプレイヤー(ロバの「4」のコマがテーブル中央にある場合は、ロバの「5」のコマを持っているプレイヤー)が、1ラウンド目の親になります。

4人プレイ時は、ロバの「1」のコマを持っているプレイヤーが、1ラウンド目の親になります。

1ラウンド目

親から始めて時計回りの順で、各プレイヤーは自分の手元のコマのうち1個を、表向きに自分の前に出していきます。

最初に親が、自分の手元にある任意のコマ1個を出します(どの動物、どの数字のものでも構いません)。



以降のプレイヤーは、以下のルールに従って、**コマ1個を出してください。**

▶ 親が出したのと同じ動物のコマが手元にある場合

その種類の動物のコマのうち、任意の1個を出さなければなりません(数字はどのようなものでも構いません)。

※慣れないうちは忘れがちなルールですが、コマは形だけで動物が分かるようになっていないため、ルールを守ることができているか、プレイヤー同士で確認し合いながら遊ぶとよいでしょう。

▶ 親が出したのと同じ動物のコマが手元にない場合:

任意のコマ1個を出します(どの動物、どの数字のものでも構いません)。

全員が1個ずつコマを出したら、このラウンドで出されたすべてのコマ(3人プレイ時は3個、4人プレイ時は4個)を誰が獲得するかを、以下の方法で決定します。

▶ ニワトリのコマが1個以上出されていた場合:

最も大きい数字のニワトリのコマを出しているプレイヤーが、出されたすべてのコマを獲得します。

▶ ニワトリのコマが1個も出されていない場合:

親が出したのと同じ動物のコマのうち、**最も大きい数字**のコマを出しているプレイヤーが、出されたすべてのコマを獲得します。

例1:



Aさん(親)=ロバ7
Bさん=ロバ4
Cさん=イヌ10
Dさん=ロバ8

この場合、親であるAさんが出した動物であるロバのコマのうち、最も大きい数字である「8」を出しているDさんが、このラウンドで出された4個のコマをすべて獲得します。

Cさんも本来であればロバのコマを出さなければなりません、手元にロバのコマが1個もなかったためイヌのコマを出しています。イヌのコマの数字は「10」と全プレイヤー間で最大ですが、ロバのコマを出していないため、コマを獲得することはできません。

例2:



Aさん(親)=ロバ6
 Bさん=ニワトリ3
 Cさん=ニワトリ1
 Dさん=ネコ8

この場合、ニワトリのコマのうち、最も大きい数字である「3」を出しているBさんが、このラウンドで出された4個のコマをすべて獲得します。

Bさん、Cさん、Dさんは本来であればロバのコマを出さなければなりません、手元にロバのコマが1個もなかったため、それぞれロバではない動物のコマを出しています。

上記に当てはまるプレイヤー1人は、今回このラウンドで出されたすべてのコマを獲得し、**裏向きに伏せて自分の側に置いておきます**(まだ出していない自分の手元のコマと混ざらないように注意してください)。獲得したコマの表面の数字は、以降ゲームが終了するまで確認することができなくなります。

プレイ中のコミュニケーションについて

準備が始まってからゲームが終了するまでの間、プレイヤーは**自分の手元に残っているコマの具体的な数字を他プレイヤーに伝えたり、数字を直接特定できるようなヒントを与えたりすることはできません。**

上記のルール範囲内であれば、あらゆる内容を相談し合うことができます。

OKなコミュニケーションの例

捨てちゃいたいやつがあるから、次大きめの数字出して欲しいな

次ニワトリから始めてくれたら勝てるよ!

NGなコミュニケーションの例

手元に「8」のニワトリがあるから大丈夫だよ!

もう手元にその数字より大きい数字残ってないな...

2ラウンド目以降

直前のラウンドでコマを獲得したプレイヤーが、新たなラウンドの親となります。

新たな親は、手元から任意のコマ1個を出します(どの動物、どの数字のものでも構いません)。

以降第1ラウンドと同様の方法で、各プレイヤーはコマ1個を出し、出されたコマを獲得するプレイヤーを決定します。

12ラウンド目のコマが獲得され、各プレイヤーの手元にコマが1個だけ残っている状態になったら、ゲームは終了します。

ゲームの終了

12ラウンド目の終了時、先述の条件1、条件2の両方が満たされていれば、プレイヤー全員の勝利です。片方または両方の条件が満たされていない場合、プレイヤー全員の敗北です。

勝利時のスコアと称号

見事ゲームに勝利した場合、スコアを計算し、プレイヤー達の連携が如何に素晴らしいものであったかを測ることができます。

以下の方法で、スコアを計算します。

- ① 「24個のコマを獲得したプレイヤーの、手元に残ったコマに描かれた数字」を確認します。
- ② ①の数字から、「コマを1個も獲得しなかったプレイヤーの、手元に残ったコマに描かれた数字」を引きます。
- ③ ②の数字に12を足します。この数字が、今回のスコアです。

例:ゲーム終了時、各プレイヤーの獲得コマ数と手元に残ったコマの数字は以下のとおりでした。

	獲得したコマの個数	手元に残ったコマの数字
Aさん	24	6
Bさん	16	2
Cさん	8	10
Dさん	0	8

今回のスコアは、Aさんの手元のコマの数字「6」-Dさんの手元のコマの数字「8」+12=10点です。

獲得したスコアに応じて、プレイヤー全員に以下の称号が与えられます！おめでとう！

4人プレイ時

24点	とびきり素敵な町一番の音楽隊
20-23点	強く胸打つ音楽隊
15-19点	シビれる音楽隊
10-14点	勢いのある音楽隊
5-9点	小粋な音楽隊
0-4点	夢見る音楽隊

3人プレイ時

21点	とびきり素敵な町一番の音楽隊
17-20点	強く胸打つ音楽隊
13-16点	シビれる音楽隊
9-12点	勢いのある音楽隊
4-8点	小粋な音楽隊
0-3点	夢見る音楽隊

ゲームデザイン:S.Ando
 グラフィックデザイン:別府さい
 イラスト:ウラベロシナンテ
 ルールライト:ぬん

出版元:uchibacoya
 鹿児島県指宿市山川金生町83