



ブレイメンレース BREMEN RACE



▼プレイ概要▼

プレイ人数：4人
対象年齢：8歳以上
プレイ時間：20分～
プレイ感覚：運要素強め

▼内容物▼

動物チケット：6種×4枚
レースコース：20枚
動物コマ：6種
サイコロ：2個
賭けチップ：4色×3枚
説明書：1枚

ストーリー

盗賊を追い出し、楽しく暮らしていた「ブレイメンの音楽隊」。しかし、遊んでばかりいたのですぐにお金がなくなってしまいました。困った一行は、レースを開催して街の人にお金を賭けてもらうことにしました。なぜか「ねずみ」と「象」も加入し、街中が手に汗握る大レースに発展！アナタも観客の一人となってレースの順位を予想しましょう！

ゲーム概要

このゲームは、動物レースの順位予想をするゲームです。

動物たちはサイコロの出目に応じて抜きつ抜かれつ、予測不能なデッドヒートを繰り広げます。各プレイヤーは、動物たちの順位を1着から6着まで予想します。予想が正しいと思ったら宣言をして、予想を確定させましょう。しかし、既にほかのプレイヤーが宣言している順位と同じ動物を宣言することはできません。

誰よりも早く予想を宣言して、動物たちの順位を当てましょう！でも、あまり早く宣言してしまうと、予想が大ハズレしてしまうことも！？

見事順位を当てることができれば得点を獲得！獲得した得点が一番多いプレイヤーが勝利する、手に汗握るドキドキレース！！

ゲームの準備

【盤面の準備】

▼レースコース20枚をテーブル中央に、6×6マスの口の字型を作るように配置します。配置したらいずれかのカード1つを裏向きにします。ここが、レースの「スタート位置」となります。「スタート位置」の対角線のカードが「中間地点」になります。



▼動物コマ（以後、コマ）を「スタート位置」のマスの上にまとめて置いておきます。

【配布物の準備】

▼各プレイヤーに動物チケット（以後、チケット）を1番～6番まで各1枚ずつ配ります。チケットは裏向きにしておきます。

▼掛けチップ（以後、チップ）を1プレイヤーにつき、1色3枚配ります。

配布物のイメージ



レースのルール

このレースには特殊なルールが存在します。

【移動のルール】

▼基本

サイコロ2個を振り、「出目の数」と「同じ番号のコマ」が「1マス」移動します。この際の1マスとはレースカード1枚をいいます。

例) サイコロ2個を振り、出目が「2」と「4」だった場合、「2：ROOSTER」と「4：DOG」のコマがそれぞれ「1マス」ずつ動きます。

▼ソロ目

出目が「ソロ目（どちらも同じ目）」だった場合、「出目の数」と「同じ番号のコマ」が「2マス」移動します。

▼合計値が「7」の時

出目の合計値が「7」になっていた場合、基本のルールを適用せずに「一番最下位のコマ」を「2マス」移動させます。

※最下位コマが複数積み上がっている場合、一番数字の小さいコマを「最下位」として扱います。

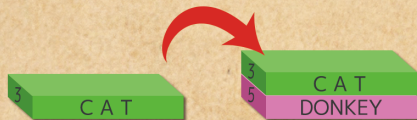
※サイコロ2個のうち、どちらから先に処理をするかは、手番プレイヤーが選択できます。

※動かすコマの上に別のコマが乗っている場合、上のコマを乗せたまま移動します。

【スタックのルール】

コマを移動させる時に、移動先のマスに別のコマが居た場合は、その番号の大きさに応じて下記のように処理します。

▼移動先のマスにいるコマの番号のほうが大きかった場合
そのコマの上に乗せます。（コマの上に別のコマが乗っている状態をスタックと呼びます。）



▼移動先のマスにいるコマの番号のほうが小さかった場合
そのマスを飛ばし、一つ先のマスに移動させます。そのマスにもコマが存在し、さらに番号が小さい場合は、さらにもう一つ先のマスに移動します。この処理はコマが置けるまで続きます。



※2マス移動する時は、番号の大きいコマは1マスとして数えます。番号の小さいコマは飛ばして数えます。
※移動先にスタックしているコマがあった場合、一番上のコマの番号のみを確認し、上に乗せるか、飛ばすかを処理します。スタックしているコマの間に入ることはありません。
※スタックしている場合、より下にいるコマのほうが順位が高いです。

順位：低

順位：高



ゲーム開始

- ▼一番最近レースを見た人、または適当な方法でスタートプレイヤーを決定します。
- ▼各プレイヤーはサイコロ2個を1回振り、出目に対応する番号のコマを動かします。
(この時の移動もレースルール準拠で動かします。)

※この時に「7」が出た場合は、最下位のコマではなく、出目に対応する番号のコマを動かします。

- ▼各プレイヤーが対応するコマを移動し終わったら、すべてのプレイヤーはレースの予想を行います。現在のコース上を参考に、1着になると思う動物を一番左、6着になると思う動物を一番右として、手持ちのチケットをすべて裏向きで目の前に配置します。



1着 ← → 6着

- ▼すべてのプレイヤーが予想を終えたら、スタートプレイヤーから手番を行います。

手番の行動

手番プレイヤーは、まずサイコロ2個を振り、出目に対応する番号のコマを動かします。その後、下記のアクションの中から「1つ」を選択して行います。

①予想の入れ替え

自分が予想したチケットの順位を入れ替えることができます。入れ替えは隣接するチケット同士のみ可能です。



②予想の宣言

チケット1枚を表向きにすることで、予想を宣言することができます。宣言されたチケットは以後、予想の入れ替えを行うことはできなくなります。また、他のプレイヤーが同じ順位に同じ動物を宣言している場合は、その順位には宣言することはできません。宣言されていないチケットはゲーム終了時、得点に計算されません。

※宣言されたチケットを挟み形で置かれたチケット同士は、入れ替えることが可能です。



③チップを賭ける

自分が持っているチップ1枚を、チケットに置くことができます。置く対象は、他のプレイヤーが宣言しているチケットのみとなります。すでに自分のチップが置いてあるチケットには、重複して置くことができません。レース終了時にチップが置いてあるチケットの順位が当たっていれば、1枚につき2点となります。

④宣言のリセット

現在1着に予想しているカード(表裏関係なく)をゲームから取り除くことで宣言済みの自分のチケットをリセットして、すべてのチケットを裏向きに戻すことができます。裏向きにされたチケットは、再度1着から順番に左詰めで配置し直すことができます。

※ゲームからチケット1枚を取り除いているので、リセットをするたびに予想できる順位が減る点に注意が必要です。宣言のリセットを行ったプレイヤーのチケットにチップが置いてあった場合、手番終了時にチップのオーナーは再度好きなチケットにチップを置くことができます。チップを置く対象プレイヤーはリセットしたプレイヤー以外のチケットでも構いません。ただし、この時に置けるチップの個数はリセット前に置いてあったチップの数と同数です。

アクションの処理が終わったら、手番を終了します。左隣のプレイヤーが新たな手番プレイヤーとしてゲームを続けます。

※手番開始時のサイコロは必ず振ります。アクションはパス可能です。

▼中間地点

いずれかのコマが「中間地点」に到着した瞬間から、手番中に行えるアクションの回数が「2回」に増えます。同じアクションを2回行っても問題ありません。

▼ゴール

いずれかのコマが、コースを1周し「スタート地点」マスに戻ってきた瞬間にレースが終了します。(どのコマを先に動かすかは選択することができます。この手番のアクションは行うことはできません。)

得点計算

レースが終了したら得点計算をします。各プレイヤーのチケットを確認し、宣言せずに裏向きになっているチケットは得点計算から除外します。

- ①宣言をして表向きになっているチケットのうち、レース結果と予想が的中しているチケットは、順位によって下記得点表の得点を得ます。

1着	2着	3着	4着	5着	6着
5点	4点	3点	2点	3点	4点

- ②チップが置いてあるチケットを確認します。チケットの順位予想が的中していた場合、置いたプレイヤーは2点を得ます。

▼結果

得点計算をした結果、得点が一番多いプレイヤーが勝者となります。

▼キャンペーンモード

ゲームが1回では短いと感じた場合、他のプレイヤーと相談して複数回プレイしてもよいでしょう。その際、全ての合計得点で勝者を決めましょう。



ちゅうい

- ※お買上げの皆様へ、必ずお読みください※
- 小さな部品があります。誤飲の危険がありますので口の中へは絶対に入れないでください。
- 3歳以下のお子様には絶対に与えないでください。また、お子様の手の届かない所に保管してください。
- 本製品による損害について、その責任を負いかねます。

◆クレジット◆

発行日：2019/5/25
 ゲームデザイン：尾根ギア イラスト：尾根ギア
 ホームページ：http://fratgames.wix.com/home