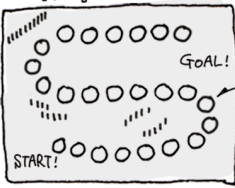


ブレメンズ

3~5人 30min.

ニワトリでもわかる！
かんたんルール説明

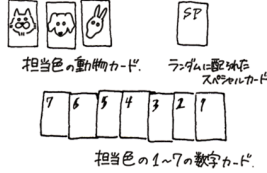
担当色を決め、
その色3つのコマを
STARTマスに
置きます。



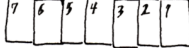
ニワトリコマを
ニワトリマスの
位置に
置きます。



手札



担当色の動物カード、 ランダムに配られた
スペシャルカード



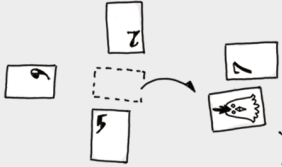
担当色の1~7の数字カード。

最初のスタートプレイヤーを決め、
その人の前に

バッジとニワトリカード
を置きます。



手札の数字カードと
スペシャルカードの中から1枚選び、
一斉にオープン！
カードを比べ、最大の数字を出した人は
ニワトリカードを受け取り、
自分の前に置きます。



スタートプレイヤーから動物カードを出し、
数字カードの分だけ
動物コマを移動させます。



移動先のマスに
他のコマがあったら…

・自分より大きなコマ
だった場合。



上に乗る事ができません！

・自分と同じか、
小さいコマだった場合。



移動できません！！

ただし最大の数字を出した人は
自分のコマを動かさません！

ニワトリコマに
乗られたら…



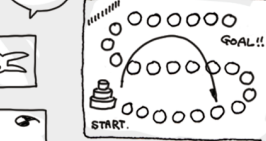
動けません！！

ニワトリを
2マス移動！！



代わりに数字カードの
ニワトリコマを移動させます。

ロバを
6マス移動！！



時計周りに、他プレイヤーも
同様の手順で動物コマを移動させます。

全員が移動を終えたら、ニワトリコマを動かした人がスタートプレイヤーとなり、
バッジを受け取って ① ~ ④ を繰り返します！

動物カード

自分の前に並べて置いていき、
出し切ったら手札に戻します。



数字カードとスペシャルカード

自分の前に重ねて置いていき、
最後に出したカードのみ
見えるようにします。



手札から無くなったら
数字カードは全て手札に戻し、
スペシャルカードは
シャッフルして配り直します。

WINNER!!

一番最初に自分の3つの動物コマ
すべてをゴールさせた人の勝ちです。



THE BREMENS

プレーメンズ

プレイ人数:3~5人 プレイ時間:30分 対象年齢:12歳~

♪はじめに

超人気バンド『The Bremens』のメンバーオーディションは、何とレースだった!

ネコ、イヌ、ロバの3人1組となった各チームは、新メンバーとなるため、

いち早くプレーメンの街に着かなくてはいけない。

ただし急げばいいというものではない。『The Bremens』のオリジナルメンバーである意地悪なニワトリが、レースを監視し邪魔してくるのだから。

他チームをうまく出し抜き、いち早く3人ともゴールできるのは果たしてどのチームか!?

「プレーメンズ」は、カードを使って大きさの違う3種類のコマを進めるレースゲームです。

出したカードの数字の分、3種類のコマのうちどれか1個を動かせます。

ただし、一番大きい数字を出した1人はコマを動かすことができません。

自分より大きいコマの上には乗ることができません。

乗られたコマが動く場合、上に乗ったコマごと動きます。他の人の大きいコマをうまく利用しましょう。

欲張りすぎず上手に楽しめたチームが、次代の『The Bremens』となるのです!

♪内容物

- 数字カード×35枚 (1~7の各数字×5色)
- スペシャルカード×7枚
- 動物カード×15枚 (ネコ、イヌ、ロバの3種×5色)
- ニワトリカード×1枚
- ニワトリコマ×1個
- 動物コマ×15個 (小中大の3種×5色)
- シール×1枚 (動物コマ用シール×15種) ※初めてこのゲームで遊ぶ時、動物コマにシールを貼ってください。
- ゲームボード×1枚 (3~4人用マップと5人用マップの両面)
- バッジ×1個 ※スタートプレイヤーを示します。
- 説明書 (本紙)



<数字カード>



<スペシャルカード>

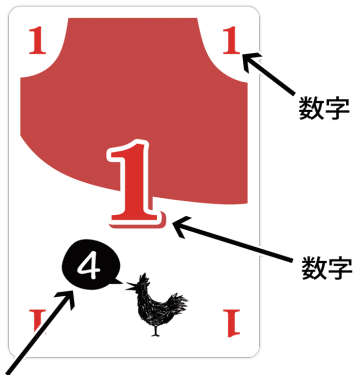


<動物カード>



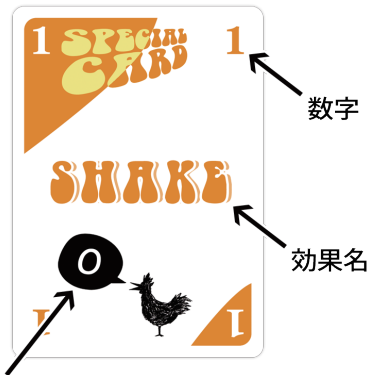
<ニワトリカード>

<数字カード>

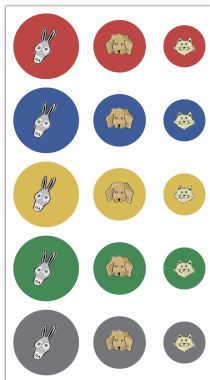


ニワトリの（文中に🐔のアイコンが出てきた）
移動力（場合ここの数字を示します）

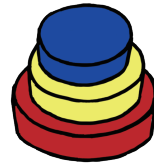
<スペシャルカード>



ニワトリの（文中に🐔のアイコンが出てきた）
移動力（場合ここの数字を示します）



動物コマ（木製の円形コマ）は小中大の3種で各5色あります。
それぞれ、小サイズ＝ネコ、中サイズ＝イヌ、大サイズ＝ロバのコマになります。
初めてこのゲームで遊ぶ前に、それぞれの色、
サイズに対応したシールを各動物コマに貼ってください。




♪準備

- ①各プレイヤーは1色を選び、その色の動物コマ3個と数字カード7枚、動物カード3枚を受け取ります。
- ②7枚のスペシャルカードをシャッフルし、各プレイヤーに裏向きで1枚ずつ配ります。残ったスペシャルカードは裏向きのままボード脇に置いておきます。
- ③全員、配られたスペシャルカード1枚と、数字カード7枚、動物カード3枚を併せて、他プレイヤーにカード内容を見られないように持ち、手札とします。
- ④プレイ人数に応じた面を上にしてゲームボードを広げ、テーブルの中央に置きます。
- ⑤全員、ボードのSTARTマスに動物コマ3個を置きます。
- ⑥ニワトリコマをニワトリマークのあるマスに置きます。
- ⑦最初に4人組バンドの名前を言えたプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、バッジとニワトリカードを受け取り自分の前に置いておきます。

♪ゲーム手順

ゲームは以下の手順で行われます。

- ①各プレイヤー、手札の数字カードとスペシャルカードのうちから1枚を選び一斉に自分の前に表向きで出します。
- ②全員のカードを比べ、最大の数字を出したプレイヤーの前にニワトリカードを置きます。
※最大の数字を出したプレイヤーが複数いる場合、現在ニワトリカードが前に置かれているプレイヤーから、時計回りで最も近いプレイヤーの前に移動させます。
- ③スタートプレイヤーから、出したカードの数字の分だけGOALマス方向に動物コマを移動させます。
手札の動物カードから1枚を選んで自分の前に出してください。対応する動物コマを移動させます。
- ④時計回りの順番で、同様に他プレイヤーも③を行います。
- ⑤ただし、ニワトリカードを前に置かれているプレイヤー（最大の数字を出したプレイヤー）は、自分の動物コマを動かすことはできません。
出した数字カードに指定されている  の分ニワトリコマを移動させます。
ニワトリコマのみ、GOALマス方向だけでなくSTARTマス方向にも動かすことができます。
- ⑥全員が移動を終えたら、現在ニワトリカードが前に置かれているプレイヤーがバッジを受け取り、次のスタートプレイヤーとなって①～⑤を繰り返します。

途中、各カードが手札から無くなった時は以下の手順を行います。

【動物カードの回収】

各プレイヤーは使った動物カードを3枚並べるように自分の前に置いていきます。

動物カードを3枚使いきった(手札から動物カードが無くなった)時、3枚とも手札に戻します。

【数字カードとスペシャルカードの回収】

各プレイヤーは使った数字カード(もしくはスペシャルカード)を自分の前に重ねて置いていき、最後に出したカードのみが見えるようにします。

8枚使いきった(手札から数字カード及びスペシャルカードが無くなった)時、自分の前に出していた数字カード7枚を手札に戻します。

全員からスペシャルカードを回収し、ボード脇のスペシャルカードの山と併せてシャッフルします。その後、全員にスペシャルカードを裏向きで1枚ずつ配り、数字カードと併せて再度手札に戻します。

残りのスペシャルカードはまた山にしてボード脇に置いておきます。

ゲームの終了まで以上の手順を繰り返します。

♪動物コマの移動

手札から出した動物カードに対応した動物コマを、出した数字カードの数字分GOALマス方向に移動させます。一部のスペシャルカードを除き、数字分ちょうど移動しなければいけません。

また、ニワトリコマ以外のコマは後退できずGOALマスに向かって進めることしかできません。

ニワトリコマを含め、コマには大きさがあります。

ニワトリ<ネコ<イヌ<ロバ

移動先のマスに動物コマがある場合(誰のものかは問いません)、そのコマが今回動かすコマよりも大きいコマであれば、そのコマの上に乗ります。

移動先のマスに移動先のコマと同じか小さいコマだった場合、移動することはできません。

出した数字カードの数字によっては、手札のどの動物カードを選んでも移動できない場合もあります。

そのような場合は動物カードを出さなくても構いませんし、どれか1枚の動物カードを使用したことにして、自分の前に出すこともできます。

移動の妨げになるのは移動先のマスにいるコマだけです。移動途中のマスにいるコマは気にしなくて構いません。上に他のコマが乗っている状態の動物コマを動かす場合、上に乗っている動物コマごと進めます。

♪ニワトリコマ


ニワトリコマには以下の2つの特徴があります。

- ・ニワトリコマに乗られている動物コマは移動が一切行えません。
- ・ニワトリコマのみ、GOALマス方向だけでなくSTARTマス方向に向かってコマを動かすこともできます。

ニワトリコマは毎回最大の数字を出したプレイヤーが自分の動物コマの代わりに動かします。

最大の数字を出した人が複数いる場合、現在ニワトリコマが前に置かれているプレイヤーから、時計回りで最も近いプレイヤーが移動させます。

ニワトリコマを動かした人が次のスタートプレイヤーとなります。

数字カード(もしくはスペシャルカード)の  分ニワトリコマを移動させます。

ニワトリコマはSTARTマスとGOALマスには入れません。

また、一部のスペシャルカードを除き、  分ちょうど移動させなければいけません。

移動させる際、STARTマスやGOALマスにぶつかって  を使いきれない場合、そちらの方向には移動させられません。

なお、(例えば自分にとって都合が悪い位置にしか移動できなかったとしても!)ニワトリは必ず移動させなければいけません。

ニワトリコマの移動先に他の動物コマがいる場合、上に乗ります。

ニワトリコマはどの動物コマの上にも乗れます。

逆にニワトリコマの上には他のどの動物コマも乗れません。

ニワトリコマに乗られている動物コマは移動が一切行えません。(複数の動物コマの上に乗っている場合、下にいるすべての動物コマが動けません。)

この性質をうまく利用して、他プレイヤーの邪魔をしましょう。

♪スペシャルカード

数字カードの代わりにスペシャルカードを出した場合、まずは通常の数字カードと同様に他プレイヤーのカードと数字を比べます。

最大の数字だった場合は自分のコマを動かさず、ニワトリコマの移動を行います。

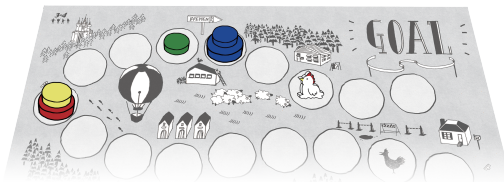
自分のコマを動かせる場合、それぞれのスペシャルカードの能力が発動します。

詳しくは8ページを参照してください。

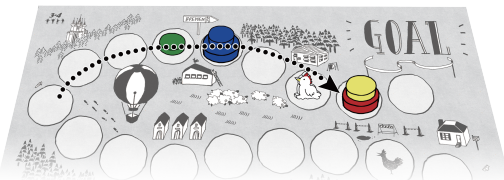
【ゲーム手順の一例】

時計回りの順でプレイヤー赤、青、黄、緑が座っています。現在のスタートプレイヤーは赤です。赤の前には、スタートプレイヤーを示すバッジとニワトリカードが置かれています。

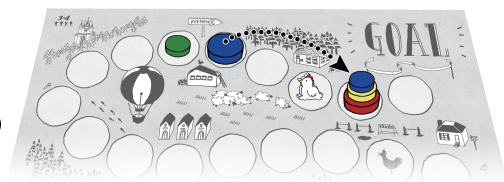
赤は【7】、青は【3】、黄はスペシャルカードの【7 SEVEN】、緑は【2】のカードを出しました。複数のプレイヤーが最大の数字を出していた場合、現在ニワトリカードが前に置かれているプレイヤーから、時計回りで最も近いプレイヤーの前にニワトリカードを移動させます。このため、【7 SEVEN】を出した黄の前にニワトリカードを置きます。



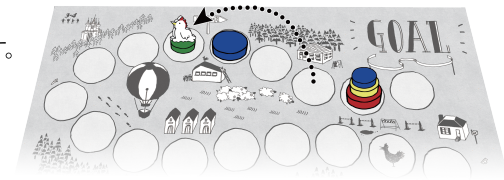
スタートプレイヤーである赤から動物コマの移動を選択していきます。赤の手札にはネコ、イヌ、ロバの3枚すべての動物カードがあります。赤はロバのカードを自分の前に出し、対応するロバの動物コマをGOALマス方向に7マス移動させます。この際、ロバの上に乗っている黄のイヌごと移動します。



次に青の番です。青は【3】を出しています。青もロバのカードを出したかったのですが、青のロバのコマの3マス先は、赤のロバの移動により入れなくなってしまいました。代わりに青はネコのカードを出し、ネコのコマを3マス移動させます。移動先にある(赤のロバの上の)黄のイヌより小さいため、その上に乗ります。



黄はニワトリカードを前に置かれているため、今回は自分のコマは動かさません。代わりにニワトリコマを動かします。出したカードのニワトリは【1~5】となっています。黄はニワトリコマを現在の位置からSTARTマス方向に3マス移動させ、緑のイヌのコマの上に乗せました。



緑は【2】を出しています。手札にはイヌの動物カードがあり、緑はそれを出すつもりでしたが、ニワトリコマが上に乗ったため、緑のイヌは移動できなくなりました。この場合、緑はイヌのカードを出しても出さなくても構いませんが、今回は出すことにしました。移動はできませんが、これで動物カードを使い切ったため、自分の前にある3枚の動物カードをすべて手札に戻します。次に動物カードを選ぶ際は、3枚の選択肢があるため、移動しやすくなるでしょう。

全プレイヤーが移動を終えた後、ニワトリカードを前に置かれている黄の前にバッジを移動させます。

黄を次のスタートプレイヤーとして、ゲームを続けます。

♪ゴール

いずれかの動物コマがGOALマスに入ったら、その動物コマはゴールとなります。
自分の前に出したその動物カードの上にゴールしたコマを置きます。
以後その動物カードは手札に戻さず、他の動物カードのみを出していきます。
2つの動物コマがGOALマスに到達したプレイヤーは残り1枚の動物カードを常に自分の前に置いておき、以後は数字カードのみを出して、残り1つの動物コマを動かすことになります。
なお、GOALマスはちょうどの数字でなくても入れます。

♪ゲームの終了

いずれかのプレイヤーの3つの動物コマすべてがゴールした時点で、即座にゲームは終了し、そのプレイヤーが勝利します。
複数のコマが重なった状態でGOALマスに入った場合、より上に乗っているコマが先にゴールしたものとみなします。

1位以外の順位を決めたい場合は、以下の条件で決めます。

- ① より多くのコマがゴールしているプレイヤーが高順位。
- ② ①が同数の場合、ゴールしていないコマのうち、最も進んでいるコマの順番(同じマスにいる場合、より上に乗っているコマが「進んでいる」とみなします。)

♪注意と補足

※コマの移動はスタートプレイヤーから時計回りの順で行います。最大の数字を出したプレイヤーは時計回りで**自分の番が回ってきたタイミングで**(自分の動物コマを移動させる代わりに)ニワトリコマの移動を行います。

※数字カードを出しきって手札に戻す際、動物カードは**手札には戻しません**。
(同じタイミングで動物カードも出しきっていた場合は、動物カードも手札に戻します。)

※ニワトリコマの下にいる動物コマは移動できません。他に移動できる動物コマがない場合、対応する動物カードを出すことはできません。
(移動先により小さなコマがいることで、いずれの動物コマも移動できない時と同様に扱います。)

※動物カードを選択する際、**可能な限り移動できる動物コマに対応した動物カードを出さなくてはなりません**。
(他に移動可能な動物コマがいるのに、あえて動けない動物コマに対応する動物カードを使用することはできません。)

※小さなお子様(特に3歳未満)には絶対に与えないください。
このゲームには小さな部品が含まれています。 お子様が無事なようにご注意ください。

【TKNG-0006】 2015/05/05
ゲームデザイン: チーム大気圏内

問い合わせ先:
<http://taikikennai.com>
info@taikikennai.com
Twitter: taikikennaigame

Special Thanks
yowske、桜遊庵、ハギー、きいろさん、森久保さん、
森窓、鳥羽さん、つみちゃん、コージさん、とみー、まどかさん、蕪木P、
あのボド、テストプレイしてくれた皆様、ラルガン座ボードゲーム愛好会、
FLOW CHART、八王子papaBeat……and you!

♪スペシャルカードの詳細

【1 SHAKE】

自分のコマの上に乗っている他のコマを後ろに落とすことができるカードです。
動物カードを出した後、対応する動物コマに乗っているコマすべてを、STARTマス方向に1つ後ろの空きマスに移動させます。2個のコマが乗っていた場合、その順番は変えず(2個は重なったまま)同じ空きマスに移動させます。
その後(移動可能なら)自分の動物コマをGOALマス方向に1マス移動させます。
ニワトリコマが乗っている場合は、効果は発動しません。

【2 SKIP】

空きマスのみを数えて2マス先に移動できるため状況によっては一発逆転が期待できるカードです。
他のコマが居ない空きマスのみを数えて、GOALマス方向に2マス移動させます。

【3 DOUBLE】

一度に2つの動物コマを進ませることができるカードです。
1枚の動物カードを出して、その動物コマをGOALマス方向に3マス移動させた後、もう1枚動物カードを出して同じように3マス移動させます。
1枚目として出した動物カードで手札から動物カードが無くなった場合、3枚の動物カードを手札に戻した上で2枚目のカードを出します。このような場合、同じ動物コマが2連続で移動することもあります。

【4 ANYONE】

手札の動物カードに左右されず好きな動物コマを進められるカードです。
動物カードを出さず、好きな自分の動物コマをGOALマス方向に4マス移動させます。

【5 ONE TO FIVE】

1～5マス、好きな位置に移動できるカードです。
動物カードを出し、その動物コマをGOALマス方向に1～5マスの範囲で移動させます。

【6 NINE】

数字は6ですが9マス先に移動できるカードです。
動物カードを出し、その動物コマをGOALマス方向に9マス移動させます。

【7 SEVEN】

特殊な能力はありませんが、このカードが最大の数字だった場合、ニワトリコマを大きく動かせるカードです。
このカードが最大の数字だった場合、ニワトリコマをどちらかの方向に1～5マスの範囲で移動させます。
最大の数字ではなかった場合(他に7を出したプレイヤーがいて、そのプレイヤーが現在ニワトリカードが前に置かれているプレイヤーから、時計回りで自分よりも近かった場合)、普通の7のカードと同じように扱い、動物カードを1枚手札から出して、対応する動物コマをGOALマス方向に7マス移動させます。