

バケツくずし Alles im Eimer

Steffan Dorra 作

2～6人用 8歳以上 所要時間約45分

このゲームでは、野生の動物から自分のバケツのピラミッドを守ることを目指します。動物の描かれているカードをプレイしていきます。これには、それぞれの動物の好きな色のバケツが描かれています。動物は自分の色のバケツのみを倒していきます。カードは、動物を動かしたり、またそれを防いだりするのに使います。動物を防ぐのに必要なカードがなければ、プレーされた色のバケツを1つ自分のピラミッドから失います。

もし、下に置かれていて、他のバケツを支えていたバケツが取り除かれたら、「支えられていた」方のバケツも取り除かなければなりません。

ゲーム終了時に、最も多くのバケツをピラミッドに残しているプレーヤーの勝ちとなります。

用具

5色のバケツの型紙 4

各色 18バケツ(プラス予備として1)

カードセット 1(5色 110枚)

動物/バケツカラーごとに 各22枚

1と8が2枚ずつ、2～7が3枚ずつ

ゲームの準備

- 最初にゲームをする前に、型紙のバケツを慎重に枠から取り外します。
- 各プレーヤーは、各色3つ、15個のバケツを持ちます。残りのバケツは箱の中に戻しておきます。
- スタートプレーヤーを決めて、ゲームを開始します。

カードの分配

- スタートプレーヤーが全てのカードをもって、それをよく混ぜ、裏向きに1枚ずつプレーヤーに配っていきます。
- 各プレーヤー、手札として12枚のカードを持ちます。
- 残りのカードは、裏向きの山にしてテーブル中央に置いておきます。

ゲームの手順

カードの評価

- まず、自分の手札を見ます。というのも、暴れる動物から防御するためには、その動物のカードをプレイしなければならないからです。つまり、ある種類の数値の高いカードをたくさん持っていれば、その色のバケツは非常に安全だということです。それらは、ピラミッドの一番下に置いてもよいでしょう。ある種類の動物を1枚も持っていない、もしくは数値の低いカードを少ししか持っていない場合には、その色のバケツは非常に危険です。それらは、ピラミッドの1番上の方に置いておくべきでしょう。

- 最後に、手札のカードが例えばこんな場合の、強さの順番を示しておきます。

- ニワトリ(黄): 5枚、大きな数値
- ウマ(灰): 4枚、どちらかというと小さい数値
- 雄牛(赤): 2枚
- ヒツジ(青): 1枚だけ
- ブタ(緑): なし

ピラミッドを作る

- 手札の評価が終わったら、バケツ15個で、5段のピラミッドを作ります。ピラミッドを作るときには、以下の原則があります。

- 各色3つずつバケツがありますから、それらをかたよらないようにピラミッド中に分けるべきです。
- ある動物のカードを1枚も持っていない場合、その色のバケツはピラミッドの1番上に置くべきです。
- ある動物のカードをたくさん持っている場合には、そのバケツはピラミッドの下の方に置くべきです。

- もちろん、戦略によって、様々なピラミッドの作り方がありえます。

- 全てのプレーヤーがピラミッドを造り終えたら、カードプレイへと移ります。

例: 上記の手札の例の場合のピラミッドの作り方の一例です。



カードのプレイ

- 1) スタートプレーヤーから始めます。手札の中から、動物を1種類選びます(このカードで、左隣のプレーヤーのピラミッドを攻撃します)。

- スタートプレーヤーは、同じ動物のカードを1～3枚選択して、自分の前に表向きにして出し、そのカードの合計数値を宣言します。

- このプレーヤーは、山札の1番上のカードを1枚補充します。**重要:** プレイしたのが何枚であっても、補充できるカードは1枚だけです。

- 山札のカードがなくなったら、捨て札のカードをよく混ぜて、新たな山札として裏向きにして置いておきます。

- 補充を忘れてしまった場合には、残念ながら後から補充を受けることはできず、そのままの枚数で続けなければなりません。

- 2) スタートプレーヤーの左隣の手番になります。同じ動物のカードを3枚までプレイすることができ、このとき数値の合計が前のプレーヤーのそれを超えていなければなりません(つまり、動物の防御をする)。

例: スタートプレーヤーは、ウマを選んで「5」をプレイしました。左隣のプレーヤーの手番となり、「3」と「7」のウマをプレイしました(合計10)。

- 3) 順番のプレイヤーが、前にプレイされたカードの数値を超えることができた場合、防御できたことになります。
- ・このプレイヤーは、カードを1枚補充します。
 - ・手番終了となり、左隣のプレイヤーへと手番が移ります。ここで、今プレイされたカード（右隣のプレイヤーがプレイした）の数値を超えることを目指さなければなりません。

- 4) このようにして、直前にプレイされた数値を超えることを目指して、ゲームがつづいていきます。
- ・もし、一巡してもう一度順番が回ってきた場合には、新たに1～3枚のカードをプレイすることができます。この数値は、それまでの手番でプレイされた、自分の前に置かれているカードに加えられます。

- 5) 手番で、カードの数値を超えることができない、もしくはしたくない場合には、ピラミッドが破壊されます。

ピラミッドの破壊

- ・プレイされたカードの数値を超えることができない場合、まったくカードをプレイすることはできません。その動物がピラミッドを壊します。
- ・動物は、自分のお気に入りの色のバケツを倒します。プレイヤーは、その色のバケツを1つ選び箱の中に戻します。
- ・そのバケツの上に別の色のバケツがあって、それを支えることができなくなった場合、それもまた取り除かなければなりません（箱の中に戻す）。

例：



初期状態のピラミッド。



このプレイヤーは、緑のバケツを取り除かなければならなくなりました。当然、1番上を取り除きます。



青のバケツを取り除くことになり、それによって支えられていたものも全て取り除きます。

- ・プレイヤーがバケツを取り除いたら、プレイされたカードは全て表向きに捨て札になります。
- ・そして、ピラミッドを壊されたプレイヤーが新たなスタートプレイヤーとなって、ゲームを続けます。
- ・手札から任意の動物を選びます（同じものでもかまいません）、その動物のカード1, 2, 3枚をプレイします。
- ・そして、左隣のプレイヤーがその動物で防御しなければなりません。

- ・もし、もう自分のピラミッドにない色のバケツを取り除かなければなくなってしまう場合、任意の色のバケツを1つ取り除かなければなりません（自分で選択する）。
- ・バケツを取り除くことにより、ピラミッドが2つの部分に分けられてしまった場合には、直ちに、その2つのうちから1つを選んで、それを完全に取り除かなければなりません。



例：このプレイヤーは、緑のバケツを取り除かなければなりません。そしてまた、3つからなるピラミッドのいずれかも取り除かなければなりません。このような状況は、一番下のバケツの列の場合にのみ、起こりえます。

ゲームの終了と得点計算

- ・自分のピラミッドのバケツが全て取り除かれた場合には、ゲームから脱落となります。つまり、バケツが2つ、もしくは1つしかない場合にも、ゲームを続行することができるのです。
- ・以下の状態になったとき、ゲーム終了となります。
 - 3もしくは4人プレイ時には、ピラミッドが1つ完全に壊された場合。
 - 5および6人プレイ時には、ピラミッド2つが完全に壊された場合。
- ・自分のピラミッドに最も多くのバケツを残しているプレイヤーの勝ちとなります。
- ・もちろん、何ゲームか続けて行うこともおすすめします。この場合には、総合勝者は、各ゲームで残ったバケツの数を加えていって決定します。総合勝者は、取り決めて置いた数のゲーム終了後、残ったバケツの数の合計が最も高いプレイヤーとなります。

プレイのヒント

スタートプレイヤーには、開始時の戦略が複数あります。

- 力押し**：自分がたくさん持っている種類の動物を選んで、高い数値のカードをプレイします。
- ブラフ**：自分が1枚しか持っておらず、その色のバケツがピラミッドの1番上に置かれている動物を選びます。最悪の場合でも、バケツを1個取るだけですみます。この戦略は、もちろんピラミッドを建設するときから考えておくべきです。

作者について

言語学教師の Stefan Dorra は、すでにたくさんの数のゲームを作り出してきています。その中には、子ども向け、ファミリー向け、複雑な大人向けのゲームなどがあります。彼の作ったゲームの多くは、Spiel des Jahres にノミネートされており、また、Deutschen Spielepreis にも選ばれています。このゲームは、ファミリー向けのゲームとなっています。

メビウス ゲームズ

東京都文京区後楽 1-1-15 梅澤ビル 5階 Tel 03-3815-5956
shop@mobius-games.co.jp <http://www.mobius-games.co.jp/>