

泳げ！

以降の手番では最初の手番と同じように、1個～止まったマスに書かれている数字（3,4,5,6）分の間で任意の個数のサイコロを振ることになります。サイコロは1個ずつ振っていき、毎回振るのをやめるか続けるかを選択することが出来ます。

サイコロを振り終わったら、a,bどちらかの方法で進むマス数を決めます。

a、振ったサイコロのうち、1つしか出なかった数字のサイコロの個数分だけ進むことが出来ます。言い換えると、同じ数字が出たサイコロの目は全て無効となり数に入りません。

b、振った結果、同じ数字が4,5,6個出た時はその出た個数だけ進むことが出来ます。

■ 泳げ！例

再び車折さんの手番になりました。彼女は6のマスに止まっているため、最大で6個までサイコロを振ることが出来ます。

まず1個目のサイコロを振り、“5”を出しました。ここで止めると1マス進む事が出来ます。車折さんはもう1個サイコロを振り、“2”を出しました。ここで止めると2マス進む事が出来ます。

そして車折さんはさらにサイコロを振り、“1”を出しました。止れば3マス進めますが、彼女はさらにサイコロを振ることにしました。しかし不幸にも“1”が出てしまい、“1”は無効になります。これでは2マスしか進めません。

悔しく思った車折さんはさらにサイコロを振りますが、出た目は“1”でした。この時点で“1,1,1,2,5”を出し、“1”は無効なので2マスしか進めません。そのため車折さんは最後のサイコロに望みをかけ、振ります。その結果“1”が出ました。最高の結果です！！

最終的に彼女は“1,1,1,1,2,5”を出した事になり、a、に従い2マス進むか、b、に従い4マス進むかを選択することが出来ます。

車折さんは当然4マス進むことを選択し、再度6のマスに止まる事が出来ました。（右図）



ターン

手番にサイコロ振っている途中で、プールの端に到達できるマス数進む事が出来る結果になった場合、その時点でプレイヤーのコマをプールの端に移動させ、復路に入った事を示します。そしてまだ残っているサイコロを振ることが出来ます。この時既に振ったサイコロは全て無視して、復路は残ったサイコロのみで新たに進むマス数を決める事になります。

■ ターン例（上級者向け）

白峯さんは5個までサイコロを振ることができ、現在2個のサイコロで“3”と“4”を出しました。この時点で白峯さんはプールの端に到達できるため、まず自分のコマを2マス進めて復路に入ります。その後、復路として残っているサイコロを振ることが出来ます。残りの3個を順に振った結果、“3,4,4”と出ました。“4”は2個出てしまったので無効になります。“3”は往路で出ていますが、こちらは無視するため1マス進む事が出来ます。（右図）



ゲームの終了

プールの往復し、一番早く最後のマスに戻ってきたプレイヤーの優勝です。ただし、全てのプレイヤーが同じターン数を行います。（4人でゲームをしていて、2レーンのアスリートがゴールした時は、3,4レーンのアスリートもサイコロを振って同じターン数になるようにします。）

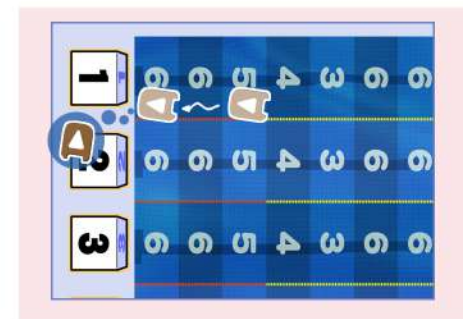
もしゴールしても残ったマスがあるときは、残ったマス数と同じレーン番号のところに自分のコマを置き、余分に進んだマス数を示します。

■ ゲームの終了例

1レーンの車折さんは5個までサイコロを振ることが出来ます。彼女は2個振った時点で“2”と“6”を出しました。この時点でやめればゴールすることが出来ます。

しかし、彼女はさらに進むためにサイコロを振り“1”を出しました。ここでちょっと考えた末、彼女はさらにサイコロを振ることにし、“4”を出しました。

車折さんはここで振るのをやめ、4マス進むことにします。まず2マス進みゴールした上で、2レーンのスタート位置の上にコマを置きます。こうして車折さんが2マス余分に進んでゴールしていることを示します。（右図）



表彰台へ

もし1人のアスリートだけがゴールしたのであれば、そのアスリートの優勝です。そうではなく、最後のターンに複数のアスリートがゴールした場合は、余分に進んだマス数の多い人が勝ちです。これも同じ時は泳いだレーン番号の小さいほうの勝ちとします。もしゴールしたアスリートの中で2着、3着を決めるのであれば、この方法で決めていきます。

戦略

飛び込みのときのサイコロは多く振ったからといって有利とは限りません。5～6個のサイコロを振って3のマスに止まってしまうと、結果的に出遅れてしまう事になります。さらに番号の小さいレーンで泳ぐと、あなたの進んだ結果を見て次のプレイヤーが振るサイコロの数を選擇できることとなります。

たくさんサイコロを振ることができるときは、『何処まで進めれば良いか』、『どこで息継ぎをすればよいか』を考えた振りましょう。

どんなときでも大きい数字の書いてあるマスに止まると次の手番で有利になります。その辺も考えてみましょう。

さらなる情報！ <http://www.provincia.roma.it/>

ダヴィンチゲームズ <http://www.davincigames.com>

イラスト：須賀 <http://www7b.biglobe.ne.jp/~momosaba/>

編集：風風 <http://homepage2.nifty.com/naturalblack/>

お問い合わせ先
462-0058
名古屋市長区西志賀町4-15
ゲームストア・バナネスト
Tel/Fax：052-910-0025
mail：banesto@eside9.com



携帯サイトへ
アクセス

<http://banesto.shop6.makeshop.jp/>
ホームページにはエラッタや各種情報があります。

バナネスト

検索

注意：誤飲等の事故の可能性がありますので、3歳以下のお子様の前でゲームを広げるのはご遠慮ください。

Free Style

フリー スタイル

アスリート達によるスポーツゲーム
Silvano Sorrrwnitino 作

プレイ人数：2～8人

“フリースタイル”は競泳をテーマにしたゲームです。プレイヤーはプールの端をかたどったボード上でアスリート達をあたかも本当の競泳のように飛び込み、泳ぎ、ターンさせ、誰よりも早くゴールさせることを競います。

内容物

- ・レーン用紙（A4サイズ、1枚）
- ・コマ（8色、各1個）
- ・アスリートカード（8種、各1枚）
- ・6面体のサイコロ（6個）
- ・ルール説明書（A4サイズ、1枚。この用紙）



ゲームの準備

プレイヤーは6個のサイコロを振り、合計値の大きいプレイヤーから順番に、レーン用紙上にある8つあるレーンの好きなところに自分のコマを置きます。

ゲームの進め方

ゲームは1レーンにコマを置いたプレイヤーから順番に進めていきます。そして最後のレーンのプレイヤーが手番を終えると、1レーンのプレイヤーの手番になります。

初心者向けルール

飛び込み

いずれのプレイヤーも、最初の手番では6個のサイコロを振ります。そして自分のコマを出た目の種類数分だけ進めます。

■ 飛び込み例

黒姫さんがサイコロを振った結果、“2,2,2,3,5,5”と出ました。出た目は2,3,5の3種類ので、黒姫さんは自分のコマを3マス進めます。（右図）



さあ！ゴールに向かって泳ごう！

以降の手番では、プレイヤーは止まったマスに書かれている数字（3,4,5,6）分のサイコロを振り、出た目の種類数分だけのマス数を進みます。往路のコマを進め、プールの端に到達した時はそこでターンをして復路に入ります。

■ ターン例

4のマスに止まっていた知恩院さんは4個のサイコロを振り、“1,3,4,4”と出ました。出目は3種類なので3マス進みます。その結果、往路の1マス目でプールの端に到達するのでターンをし、復路として2マス進みます。（右図）



ゲームの終了

プールの往復し、一番早く最後のマス（右図）に戻ってきたプレイヤーの優勝です。



上級者向けルール

飛び込み

いずれのプレイヤーも最初の手番では、1～6個の間で任意の個数のサイコロを振ります。そして自分のコマを出た目の種類数分だけ進めます。

■ 飛び込み例（上級者向け）

車折さんは飛び込みの時にサイコロを4個振ることにし、その結果“5,5,5,6”と出ました。出た目は5,6の2種類ですので、2マス進みます。（右図）

