

そだべー

3-8人 10才～ 60分

氷の上を滑らせて相手のストーンをはじきなるべく自軍のストーンを残し高得点をたたき出せ！

内容物

ボード1、ボード表示用ストーン(2種類×4)、投的用ストーン1、
得点ボード1、得点表示コマ2、投げ込むタイル20個、平たい箱3

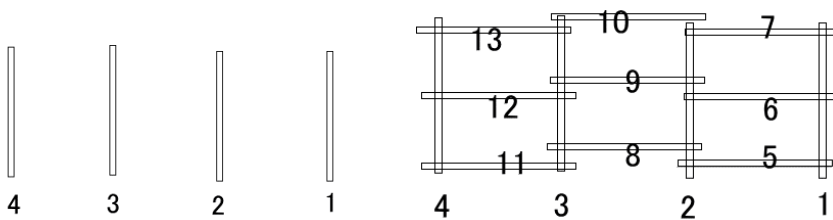
準備

このゲームは3-4人を1チームとします。3-4人でプレイする場合は1チームしかできないためペンギンチームかアザラシチームと戦うようになります。
アザラシチームは練習用、絶対王者ペンギンチームは試合用です。
プレイ人数が6-7人いる場合にプレイヤーを3-4人1チームとして対戦できます。
戦うチームのカードを裏向きでシャッフルして山にしておきます。

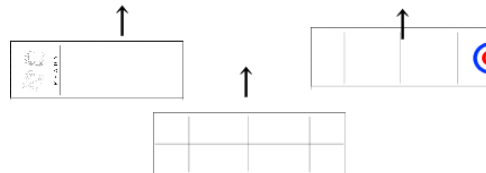
ボードを組み立てます。

※真上から見た図です

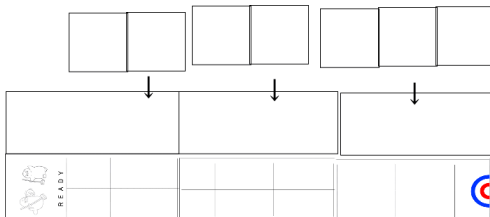
1から4のパーツを並べます。そして1と2のパーツに567のパーツのお互い窪んだ部分をはめ込みます
その後12567のパーツに3と8910のパーツをはめ込みます。
同じく4のパーツに11, 12, 13をはめて土台完成です。



その後、ボードの脇に空いている細い穴から3枚のボードをさします



これでナナメのボードが完成、片側には線と的が、片側は無地になりました。



ボードの何も書いていない列に平たい箱を並べます。(順番自由)
これでボードが完成です。

遊び方

最近握手をしたプレイヤーがいるチームが先行です。このゲームは後攻有利です。

このゲームは互いのチームが1エンドにストーンを4回ずつ投げます。

1エンドとは8回ストーンが投げられた状態です。その後このエンドの得点計算となります。

ストーンがどのぐらいの速度で流れるか一度試しにレーンを通してもいいかもしれません。

遊び方

投げる人(投的者)を決めます。一度投的したプレイヤーはエンドが変わるまで投的できません。

ただし、3人プレイで3人が一度ずつ投的した場合には1人だけ2回目の投的ができます。

投的者が自分のチームのタイルを全てもらい、どのタイルを使用するか決め、3枚を

裏向きのまま除外したあと裏向きでテーブルにランダムに置きます。

投的者以外のプレイヤーは裏向きで出されたタイルを1枚以上の任意の枚数裏向きのまま取得します。

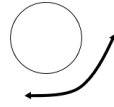
取得後、自分だけは見て構いません。

タイルは4種類。みぎ、ひだり、スウィープ、そだべーです。



みぎ：投げ入れた場所でストーンが右に1曲がる。ただし、前に進む力がない場合は無視する
 ひだり：投げ入れた場所でストーンが左に1曲がる。ただし、前に進む力がない場合は無視する
 sweep：ストーンを1マス多く奥まで進められる。
 そだべー：得点計算時、ストーンが同数なら多い方にのみ得点が入る。
 ゲーム終了時同点なら多いチームの勝利

ボードのREADYの位置にストーンを置きます。
 この時ストーンを回して向きを自由に決めます。



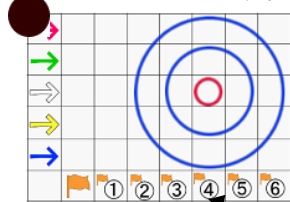
投的者は鉄球を持ち今置いたストーン内部に鉄球を静かに落とします。
 重力でストーンが滑ります、動き出したストーンは止まるまで触ってはいけません。
 投的者と同じチームメイトは投的者の指示に従いタイルを投げます。
 一度投げたタイルはストーンが下に着くまで触れません。
 ※ボードの角度はギリギリすべるようにできています。
 テーブルの角度などですべりにくい場合はボードの下側になにか入れてストーンを置く側を上げてください。

指示できる言葉はスウィープと右、左、そだべーです。
 投的者が投げたストーンの持ち手の向きで打ち出し初向きが決まる。
 その後投的者がスウィープ・右・左・そだべーを口頭で指示して他プレイヤーに
 ストーンの動きを援助してもらいます。

投的ストーンが止まったら今投げ入れたタイルを確認しボード上のストーンをトレースします。
 ボードの7つの平たい箱ごとに入っていたタイルを表向きにボードのわきに置きます。
 同じ種類のタイルが1つのボックスに2つ以上はいても効果は1つ分だけです。
 2つ以上同じタイルが入っていたならこの時点で除外してください
 ※もし、右と左が同数入っていたなら相殺します。
 ※右2、左1の場合、右と左のタイル1枚ずつ除外しますので右1の効果が残ります

①まずは投的したストーンの内部、鉄球の位置にあるシール(5色)で開始位置を決定します。
 そこからスタートします。

もし赤に鉄球があるなら赤からスタートします。



スウィープ4ならここまでとどきます。

②スウィープの数を確認し、どこまでストーンが届くか確認します。
 スウィープ0の場合は旗の位置でストップです。

③右左のタイルが入っているなら奥の円へ進ませながら左右に動かしていきます
 すでにあるストーンに当たった場合スウィープの力が残っているならはじきます

④そだべーの数を確認し、得点ボードのそだべーマーカーを移動させます
 ボード上のストーンはそのままで相手チームのターンになります。
 ストーンと鉄球、投げ込むタイル全てを相手チームに渡します。
 これを各チーム4回投的終わるまで繰り返します。
 プレーヤーだけの1チームでゲームをしている場合、相手チームの投的は
 アザラシチームもしくはペンギンチームのカードを1枚めぐり、その通りにストーンを動かします。
 30ポイントを超えるばあい、得点ボードの+30に◇コマを置いて1点からまた得点を重ねます。

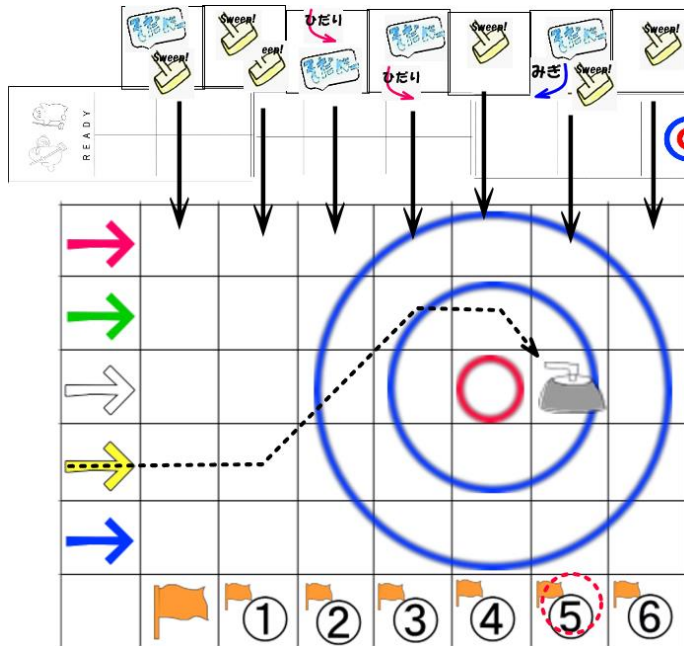
実際は各チーム4回投げて1エンド終了。これを3エンド行います。
 各チーム12投的、合計24投的となります。
 第2エンド以降は前のエンドで得点を多く取ったチームが先攻となります。
 ブランクエンド(両チーム得点なし)だった場合は、先行は前のエンドと同じになります。

例

下図のように投げ入れられた場合

①鉄球の位置を確認し、今回黄色として②スウィープが6つ入ってますが1つのマスで1つの効果しか発揮しないのでスウィープが5となり、ボード上の⑤までストーンがすべることとなります。

③3マス目と4マス目にひだりが、6マス目にみぎが1つはいつているので、
 ストーンは下図の矢印のような動きをします。
 ※ただし、この軌道の途中にストーンがある場合はそのストーンにあたった時点で
 今投げたストーンは止まります。



得点計算

各円にある線の上にストーンの数が多いチームの得点となります。

中心の○ 3点、青い線2点、赤い線1点

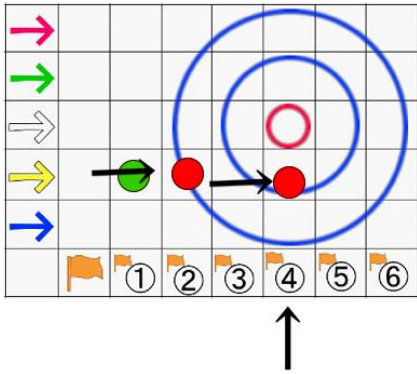
ストーンが数個止まることができる2点と1点の部分はそだべーポイントが多いチームだけ
 その得点がいります。

接戦の際はそだべーポイントが勝敗を分けます

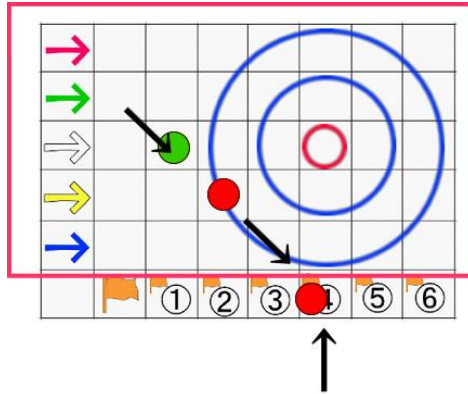
つまり1エンドでの最大得点差は6点、最小得点差は0点ということになります。

はじいた例

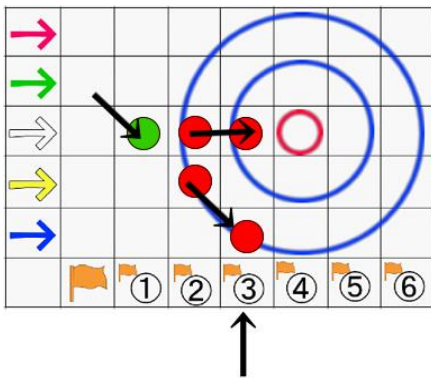
下図の場合、緑がまっすぐはじきます。
スweepが4なので赤は4まではじかれます。



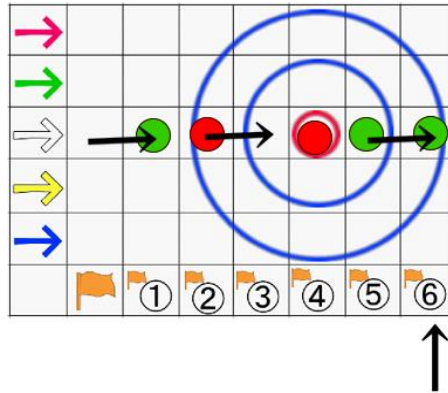
もしナナメだったらこのように。
赤い線の外側に出た場合はコートからはじかれてしまい、このエンド、そのストーンはない物とします



2つ以上あった場合
両方ははじきます。もし3つあっても同様です。



複雑な場合
スweepが6で
緑が赤の2に当たった先に緑5があった時
緑は1で止まります。
2の赤は赤4で止まり、緑5をはじきます。
緑5は6へ移動して終了です。



ストーンが④にあってスweepしても④の場合、当たって終わりです。
当たったストーンを5に動かす力はありません。

