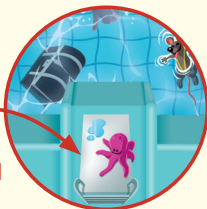


## 🎯 ゲームの準備

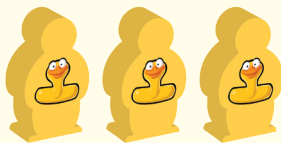


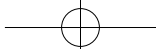
プールに飛び込む前に、次の準備が必要です。

- プールタイルをプールの底にはめこみます。
- 飛び込み台のマスにシールを貼ります。
- コマの底に、番号のシールを貼ります。このとき、**各色のコマに1、2、3の番号のシールを1枚ずつ貼ります。**



おまけのシールでコマを装飾することもできます。その場合、それぞれのコマの色ごとに同じシールを同じ場所に貼るようにしましょう。底の数字がわかってしまうのを防ぐためです。





- プールサイドの各マスに、コマの底の番号を見ないようにして、すべてのコマをランダムに置きます。
- すべての色チップを内容がわからないようにシャッフルし、各プレイヤーに1枚ずつ配ります。余ったチップがあれば脇に置いておきます。プレイヤーは自分の色チップをこっそり確認します。チップに描かれたコマが、今回のゲームでの自分の色です。

## ゲームの流れ

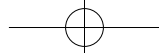
最近プールで泳いだ人がスタートプレイヤーです。手番はスタートプレイヤーから時計回りの順番にうつり、自分の手番では次の①～③を順におこないます。

- ① プールサイドにあるコマを**自由に1つ選び**、コマを逆さにして番号を公開します。
- ② その数字(1・2・3)と同じマスだけ、コマを時計回りか反時計回りに移動させます。途中で移動方向を変えてはいけません。
- ③ コマの移動先に他のコマがある場合、それをプールに落とします。そして、たったいま空いたマスにコマを移動させます。



**注意：直前の手番プレイヤーが動かしたコマを、元の位置に戻すようには移動できません。**





### ゲームからの脱落

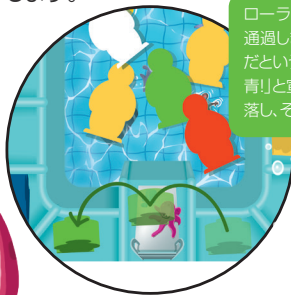
3 個すべての自分の色のコマがプールに落ちたら、自分の色チップを公開し、ゲームから脱落します。



### 飛び込み台

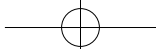
移動中、コマが飛び込み台のマスを通過する、あるいはそのマスに止まった場合、他のプレイヤーをひとり選び、そのプレイヤーの色を予想して宣言することができます。

- **正解した場合：**宣言されたプレイヤーは色チップを公開して自分のコマをすべてプールに落とし、ゲームから脱落します。
- **間違えた場合：**宣言したプレイヤーは色チップを公開して自分のコマをすべてプールに落とし、ゲームから脱落します。



ローラが移動させたコマが飛び込み台を通過しました。ローラはアリエルの色が青だという自信があったので、「あなたの色は青!」と宣言しました。正解ならアリエルが脱落し、そうでなければローラが脱落します。





**注意：**プールに落としたコマの底の番号が見えなくても、触らずそのままにしておかなければなりません。

## ゲームの終了

だれかの手番が終わった時、プールサイドにあるコマの色が2色だけになっていたら、ゲームは終了します。

- ➡ 飛び込み台のマスに最も近い場所に、自分の色のコマがあるプレイヤーが勝者です。
- ➡ 距離が同じ場合、そのコマの底の数字を確認し、数字の大きい方が勝者です。
- ➡ それでも同じ場合は、もういちどゲームをプレイしましょう!

脱落していないプレイヤーが1人だけになった場合もゲームは終了します。脱落しなかったプレイヤーがゲームの勝者です。

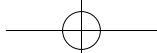
5人以下で遊ぶ場合は、誰のものでもない色があるため、プールサイドに2色以上残っている状態でゲームが終わることもあります。





## 🎯 2人用ルール

2人で遊ぶ場合、どちらかの手番が終わった時、プールサイドにあるコマの色が3色になっていたら、ゲームは終了します。



# スプラッシュ パーティー

ゲームデザイン：ハインツ・マイスター  
イラスト：ステイボ  
2～6人用 対象年齢6歳以上

## ● 内容物：

- 色チップ：6枚
- コマ：18個
- プールタイル：1枚
- シール：37枚
- 説明書：1枚
- プール缶：1個



## ● ゲームの目的：

飛び込みをキめるためにはジャマな人が多すぎる！みんなをプールに落として最後までプールサイドに残ろう！