

ビーウィットト・シュピーレ
『フリーズ』

ゲームのルール Rules of the Game

●内容物 Contents

SPIELMATERIAL	CONTENTS	MATÉRIEL
	<ul style="list-style-type: none">10 Schilder mit Punkteleiste (0-21) und je 1 Büroklammer10 badges with scoring track (0-21) and 1 paperclip each10 badges avec une piste de scores (de 0 à 21) et un trombone 得点記録欄つきバッジ 10 個とペーパークリップ 10 個	
	<ul style="list-style-type: none">10 Spielerkarten10 player cards10 cartes Joueuses プレイヤー・カード 10 枚	<ul style="list-style-type: none">1 Spielanleitung1 rulebook1 règles du jeu ルールブック 1 冊
	<ul style="list-style-type: none">8 Rangkarten (je 2 x 1-4): Die Zahlen auf den Karten stehen für die Rangfolge der Darstellerinnen untereinander. Die 1 ist der höchste Rang, die 4 ist ganz unten in der Rangfolge8 rank cards (2 times 1-4 each): The figures on the cards describe the rank and file among the actors. The 1 is the highest rank, the 4 is at the bottom of the rank and file8 cartes Rang (2 fois chaque valeur de 1 à 4) : les chiffres sur les cartes représentent les rangs des actrices ; le 1 est le rang le plus élevé, et le 4 le plus faible 序列カード 8 枚 (1~4 各 2 枚ずつ) : 役の立場の上下関係を表し、最高が 1、最低が 4	
	<ul style="list-style-type: none">40 Situationskarten mit je 4 Situationen40 situation cards with 4 situations each40 cartes Situations, chacune avec 4 situations シチュエーション・カード 40 枚 (各 4 つのシチュエーション)	 <ul style="list-style-type: none">1 Sanduhr (45 Sekunden)1 sand timer (45 seconds)1 sablier (45 secondes) 砂時計 1 つ (45 秒)
	<ul style="list-style-type: none">Je 1 Karte Bühne und Saal1 card each stage and auditorium1 carte chacune Scène et Salle 舞台と客席カード各 1 枚	 <ul style="list-style-type: none">1 vierseitiger Würfel1 four-sided die1 dé à quatre faces 4 面ダイス 1 個

●準備 Setup



●フリーズ Freeze

5～10人用の即興演劇ゲーム

作：ハンス＝ペーター・ストール&アンドレア・マイアー

画：フレデリク・ベルトラント

グラフィック：セバスチャン・ヴァーグナー

翻訳：健部伸明

プレイ時間：20分以上

このルールブックは、女性を主として書かれていますが、対象として男性も含むことを、申し添えておきます。

●ゲームのコンセプトと狙い Concept and aim of the game

あなたがたはこの『フリーズ』において、即興演劇（インプロヴィゼーション）のように、特定の場面で、異なる役を演じることになります。運動場での主役や、強盗に入られて床に伏せる銀行の窓口係になったりするのです。あなたが演者であれ観客であれ、最後には舞台上の誰が指定された序列の位置に当たるのかを、言い当てる必要があります。

自分の役割をうまく演じ、他の人の上下関係をうまく言い当てたプレイヤーが、ゲームに勝利することになるでしょう。では、インプロヴィゼーション、開幕です……

●ゲームの前に…… Before the game

みなさんの前に、架空の舞台があるものと想定し、みんなそちらに向かって座ります。誰かが16点以上獲得するまで、何ラウンドか繰り返します。各プレイヤーは、互いに対応する

バッジとプレイヤー・カード、それにペーパークリップを1つずつ取ります。9人以下でプレイする場合は、余ったバッジとプレイヤー・カードを箱に戻します。バッジを胸につけたら、ペーパークリップを得点記録欄の1のところに挟みます。

自分たちのプレイヤー・カード、舞台カード、客席カードを、テーブル中央に表にして置きます(3ページの図を参照のこと)。最初のラウンドで舞台に上がる希望者を、4人募ります。その4人のプレイヤー・カードをシャッフルして、舞台の上方に横一列に並べます。それ以外のプレイヤーは、最初のラウンドでは観客となります。観客のプレイヤー・カードをシャッフルし、客席の下方に、横一線に並べます。5人プレイの場合、残った1枚だけを(もちろんシャッフルせずに)単に客席の下方に置きます。観客のうち列の最も右にいるプレイヤーに、砂時計を管理する権限と責任が与えられます。

シチュエーション・カードを裏のままシャッフルし、ダイスとともに、架空の舞台から手の届く場所に置きます。序列カードは、テーブル上に表にして置きます。

●ラウンド The rounds

1ゲームは複数回のラウンドで構成され、プレイヤーは、ときに演者に、ときに観客になります。各ラウンドは、以下の4つのフェイズで構成されています：

フェイズ1：仕込み

フェイズ2：上演

フェイズ3：カーテンコール(言い当てと得点)

フェイズ4：次の公演の準備

●フェイズ1：仕込み…… Phase 1: Before the scene

序列カードを、各1～4で構成された2つの山に分割し、裏にして置いておきます。うち1つをシャッフルし、1枚公開します。残り3枚を、客席カードの左側に、重ねたまま置きます。公開された1枚を、残ったもう1つの4枚の山に混ぜ込み、この5枚を裏のままよくシャッフルして、1枚ずつ演者に配ります。余った1枚を、客席の右側に公開して置きます。

各演者は、ひそかに自分の序列カードの番号を確認してから、誰にもそれを見られないように注意しつつ、脇に置きます。それから演者は、舞台に立ちます。演者のうち1人がダイスを振り、シチュエーション・カードを山の上から1枚引きます。ダイスの目で指定されたカード上のシチュエーションを、全演者とも黙読します。それが、今回演じる場面です。



註：設定された場面に関して、観客に何も情報を与えてはなりません。各演者は、各自ひそかに、誰にも相談せず、そのシチュエーションと序列の番号に合った自分の役を考えます。たとえば病院のシチュエーションでは、番号1は院長、2は担当医、3は看護師、4は患者、といった具合です。全演者が黙読したのを確認したら、シチュエーション・カードは裏にして脇に置きます。そこで砂時計の管理者である観客は「では、アクション！」と宣言し、砂時計を逆さにすることで、即興劇が開始されます。

●フェイズ2：上演…… Phase 2: During the Scene

各演者は自分の立場がはっきり伝わるように、演技します。セリフ、行動、反応、小道具など、何を使ってもかまいません。ただしその場面における、自分の序列の番号や、シチュエーション自体は、決して口にしてはなりません。口にしてしまうごとに、その人以外の全プレイヤーが、後で1点獲得します。

演者の演技を見ながら、観客は各演者の上下関係と、その場面が設定されているシチュエーションを推測します。砂時計の砂が落ちきったら、全観客は「フリーズ！」と叫び、全演者はその瞬間、ピタリとその時の姿勢のまま静止しなくてはなりません。



例：

舞台には花梨、ハンス＝ペーター、ヒカリ、ウィリアムの4人がいます。各自が序列カードを受け取り、密かに確認します。それから全員で、シチュエーション・カードの3番目を黙読すると「ゲームのタベ」と書かれてありました。

アンドレアは砂時計をひっくり返し「では、アクション！」と宣言します。ヒカリには“1”の序列カードが割り当てられていたので、みなに指示を出すべきと思いました。そして「さあ、みなさん、始めましょう。持ってきたゲームを出して！」と切り出しました。ハンス＝ペーターは舞台の隅に行き、何やらまさぐり始めます。花梨が『『モダンアート』はどう？ このゲーム、好きなよね！』と言います。ウィリアムは「またかよ。いつも同じゲームだ」と不平をこぼします。ヒカリは「そうね。先週やったばかりだし、今日は『カタンの開拓』がいいと思うわ！」と返します。ハンス＝ペーターは、オドオドと訊ねました。「で、けっきょくどれで遊ぶんだい？」。花梨が『『モダンアート』よ』と言うと、ウィリアムは「ならプレイしない。どっちにしろ、もう寝なきゃならないんだ！」と背を向けます。ヒカリは少し怒って「ちょっと、戻ってきなさい。今からカタンに入植するんだから。それから、あなたも」と花梨を指差し「さあ、始めましょう！」と仕切りました。花梨は不満げでしたが、従いました。

彼女が席に着こうとすると、観客席から「フリーズ！」の声が上がりました。演者はその瞬間、動きを止めました。

●フェイズ3：カーテンコール……言い当てと得点 After the scene - Guess and score

観客のなかで最も点数の低いプレイヤーが、演じられた場面のシチュエーションを推測します。該当者が複数なら、観客としてカードが列のより右にいるプレイヤーが優先されます。演者はもちろん知っているので、シチュエーションの推測はできません。言い当てたら2点獲得するので、その分だけペーパークリップを移動させます。言い当てられなくても、ペナルティはありません。当たっていても間違っても、言い当てる試みは1回しかできません。

演者の誰かが、上演中にシチュエーションを言ってしまっていたら、シチュエーションを言い当てるくぐりや飛ぶは飛ばします。その代わり、言ってしまった演者以外の全員が、1点獲得します。同様に、演者が自分の序列の番号を言ってしまった場合も、それ以外の全員が1点獲得します。その人は、以下で説明する序列の言い当てるくぐりに、参加できません。

ダイスを振って、当てるべき序列の番号を決定します。

ここで全員（演者も）両手を上げます。「3、2、1、それ！」とカウントダウンし、最後の「それ！」で、全員同時に、ダイスで指定された番号だと思われる演者を指差します。自分が演者で指定された番号の序列だった場合、片手で自分を指さなくてはなりません。それを忘れたら、5点失う上に、その人は（たとえ誰かを指差していたとしても）誰も指差していないことになります。

- 指定された番号の演者が舞台上に存在しないと思ったら、両手を挙げたままにします（図のE）
- 指定された番号の演者が舞台上に1人だけいると思ったら、片手でその人を指し、もう片手は上げたままにします。
- 指定された番号の演者が舞台上に2人いると思ったら、右手と左手で別個にその2人を指します（図のC、D、F）。
- 指定された番号の演者が舞台上で自分だけだと思ったら、片手で自分を指し、もう片手は上げたままにします（図のA）。
- 指定された番号の演者が舞台上で自分の他にもう1人いると思ったら、片手で自分を指し、もう片手でその人を指します（図のB）。



●得点 Scoring

- 自分自身を指した演者を、あなたも指していた場合、あなたは3点獲得します。
- 自分自身を指していない演者を、あなたが指してしまった場合、あなたは-1点失います。
- あなたがダイスで指定された演者で自分自身を指していて、自分以外の誰かにも指されていたら、あなたは3点獲得します。そうでなければ、あなたは-1点失います。
- 上げたままの手は、得失点に関係しません。
- 各プレイヤーは、そのラウンドの得失点の分だけ、ペーパークリップを移動させます。

重要：得点が0になってしまったら、それ以下に下がることはありません。

例：プレイヤーA、B、C、Dが演者で、EとFが観客です。ダイスで指定された番号に対応するのは、AとBでした。Aは、自分だけを指し、少なくとも他の1人に指されていたため、3点獲得します。Bは、自分自身とAを指していたため、 $3 + 3 = 6$ 点獲得します。Cは、AとDを指していたため、 $3 - 1 = 2$ 点獲得します。Dは、AとBを指していたため、6点獲得します。Eは、誰も指していないので、得失点はありません。FはCとDを指しているため、2つの間違っただけの推測により、 -2 の失点となります。

ヒント：客席カードの右に公開された序列カードは、その場面で演者たちにどの番号が配られたのか、推測するためのヒントとなります。たとえば1が公開されていれば、2、3、4は少なくとも1枚は配られています。1は1枚はないことが確定しているため、1枚だけあるかもしれませんが、全くないかもしれません！ 可能な組み合わせは、ルール末尾の一覧表をご覧ください。

●ゲームの終了 End of the game

16点以上獲得したプレイヤーがいれば、そこでゲームは終了します。その時点で、最も得点の多いプレイヤーが勝利します。該当者が複数の場合、該当者全てが勝者となります。「本当」の勝者を決めなければ、もう1回『フリーズ』をプレイするといいでしょう！



●フェイズ4：次の公演の準備 Phase 4: Prepare the next round

各ラウンド終了時、4人のうち3人の演者が舞台から降りて観客となり、その後で3人の観客が演者となって舞台上に上がります。



まず舞台上の、一番左のプレイヤーのカード以外の3枚を裏にしてシャッフルし、観客の列の右側に表にして並べます。



観客の列の左から3枚のプレイヤー・カードを、舞台上げ、舞台上に残っていた1枚の左に、順番を変えずに1列に並べます。つまり、観客席の一番左だったプレイヤー・カードが、今や舞台の一番左となるわけです。



舞台のカードを右に、観客のカードを左にずらして、それぞれ舞台／客席カードの真上や真下になるように調整します。



「フェイズ1：仕込み……」から、次のラウンドを始めます。

●舞台上での可能な序列の組み合わせ Possible combination of ranks on the stage

公開された序列カード



舞台上で可能な序列カードの組み合わせ

1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
2 2 3 4	1 1 3 4	1 1 2 4	1 1 2 3
2 3 3 4	1 3 3 4	1 2 2 4	1 2 2 3
2 3 4 4	1 3 4 4	1 2 4 4	1 2 3 3

●作者紹介 The Authors

ハンス＝ペーター・ストール（右）は、ドイツのランパートハイム在住で、《ストール・トレーニング&コンサルティング》のコーチ、トレーナーそしてオーナーです。“ヴァイルブルクの7人”プロジェクトに参加して『Eine gegen eine』のデザイナーのひとりとなり、第2作として『フリーズ』を世に問います。ハンス＝ペーターは、マンハイムを本拠地とする劇団インプロテレで、即興劇を演ずることが大好きです。

アンドレア・マイアー（左）は、ドイツのベルリン在住で、本職は環境省の官僚です。ビーウィッチト・シュピーレにおいては、ゲームデザイナー、編集者、出版者かつオーナーです。最初に発表されたのは1998年の『政治献金ゲーム』で、以来12種類のゲームを出版してきました。インタラクティブなコミュニケーション・ゲームの開発を優先的に進めています。即興劇に関しては、主に観客として楽しみたいと思っています。

ふたりは数年前に出会い、一緒にドイツ・ゲームデザイナー会議を運営してきました。2年ほど前、ベデフェルトのゲーム・デザイン講習会でプロトタイプをプレイして以来、この『フリーズ』の開発を続けてきたのです。



●ハンス＝ペーター・ストールより Hans-Peter Stoll says:

インプロヴィゼーションの上演の際、私はいつも舞台上で喜びと驚きとを体験します。この感動をゲーム卓に持ちこめたら？ 『フリーズ』では、実生活で誰もが日常的に経験するような出来事を演じます。互いに上下関係にある人々が、出会うのです。たとえば軍事教練とか、宮廷とかで。しかもそのとき、互いに相手の身分がわからなかったら、どうでしょう？ 単に、とてもおかしい状況に陥ります。立場の弱い国選弁護人が、立場の弱い判事と一緒に、より立場の弱い相手を探そうとしたりします。この『フリーズ』で、多くのゲーム・グループは、今まで経験したことのないようなゲームの喜びを見出すでしょう。そして友人の新しい面を発見することになるのです……では、アクション！

●アンドレア・マイアーより Andrea Meyer comments:

『フリーズ』のテストプレイをするたび、わたしは笑いすぎてお腹が痛くなります。2人の女性が、幽霊屋敷の（仮想の）車中で死ぬほど怯えあがった姿は、いまだに忘れられません。ラウンド間、さらにはゲーム間で話が続いたりするのも、楽しみのひとつです。序列の1番として地獄の軍団を天に向けて放とうとしたあなたが、後の似たようなシチュエーションにおいて序列の4番として行動することになったら……観客は大喜びです！

●謝辞 Thanks

作者および出版社は、翻訳者、校訂者、そしてゲームの調整を助けてくださった人々に、格別の御礼を申し上げます。またハンス＝ペーター・ストールは、多くの喜びとインスピレーションを与えてくれた自身の即興劇団インプロテレに、アンドレア・マイアーは、人生の伴侶であるカリンのサポートと、重要なインスピレーションを与えてくださったクリストフ・エルミエ（『リンク』フランス語版の編集者）に、感謝の意を捧げます。