

MAD フッドレーサーズ Racers

	3-6
	40-60 min
	10+

イカした車を組み上げて、コースを駆け抜ける！

プレイヤーは手持ちのパーツやコース状況と相談して使用するパーツを選択して、レースに臨みます。

レースでも考えることはあります。変化する状況を考えてどれだけアクセルを踏み込むのか決断しなければなりません。

パーツの選択とダイスの選択、そして少しのダイス運を味方につけて勝利を手にししょう

コンポーネント

- ・コースシート : 9枚
- ・トラックシート : 1枚
- ・パーツカード : 30枚
- ・パーツサマリー : 2枚
- ・ボーナスカード : 6枚
- ・ダイス : 5個
(白3個 赤2個)
- ・プレイヤーカード : 6枚
- ・車コマ : 6個
- ・トラックマーカー : 12個



トラックシート



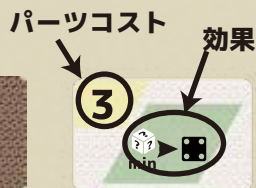
コースシート



ボーナスカード
(裏)



(裏)



パーツカード

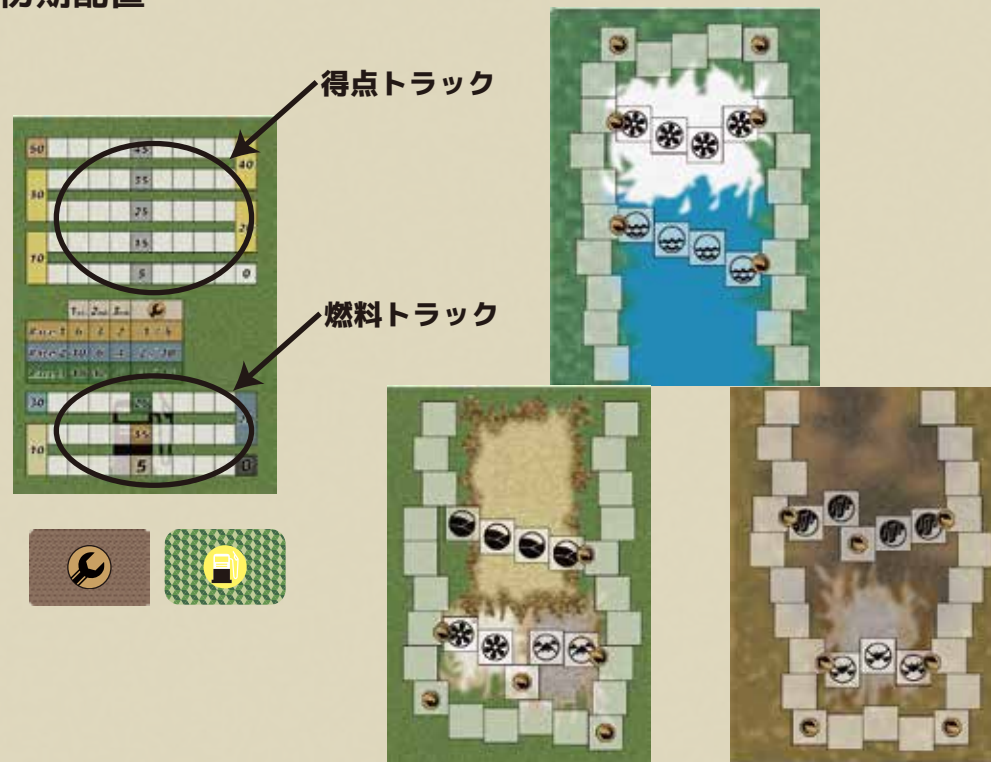


プレイヤーカード

ゲームの準備

- ・トラックシートとパーツサマリーとダイスを全員の手の届く位置に置きます
- ・プレイヤーはそれぞれ色を選び、その色のプレイヤーカードと車コマ、トラックマーカー2個を受け取ります
- ・プレイヤーは自分のトラックマーカーをトラックシートの得点トラックの0と燃料トラックの15のマスに置きます
- ・パーツカードとボーナスカードはそれぞれ裏向きでよくシャッフルし、それぞれ山札としてトラックシートの近くに置きます
- ・プレイヤーにパーツカードを裏向きで3枚ずつ配ります
プレイヤーは受け取ったパーツカードの内容を自分だけ確認します
- ・コースシートを裏向きで良く混ぜ、3枚を表向けてマスがつながるように並べます。その後適当に片方の端を選び、そこをスタート地点としてプレイヤーは自分の車コマを置きます
- ・最も最近機械を改造した人がスタートプレイヤーとなります
もしくは適当な方法で決めても構いません

初期配置



ゲームの流れ

このゲームは3レース行い、その合計点で勝敗を決めます。

各レースでは以下のフェイズに分かれます

・セットアップフェイズ

このフェイズでは車に使用するパーツの選択を行います
パーツを使用することでレースを有利にすすめることができますが、
パーツごとに定められた燃料を予め消費することになります
(パーツ分だけタンク容量が減ったりレース中の燃料効率が悪くなるのです)

・レースフェイズ

コースを各プレイヤーの車が駆け抜けます
より早く、より燃料を残してゴールすることを心がけましょう

・後処理フェイズ

上位入賞者およびより多くの燃料を残した人に得点が与えられます
そして次のレースの準備も行われます

セットアップフェイズ

このフェイズではレースに向けて車の設定を行います。

まず、手持ちのパーツカードの内不要なものを1枚選び、左隣の人に裏向きで渡します

受け取った人はそのカードを手に加えて手持ちのパーツカードの中からこのレースで使用するものを選択します。

この時、以下のルールが存在します

1. 使用できるパーツ数は現在のレース数と同じです
そのため、最初のレースでは1枚、最終レースでは3枚となります
また、使用できない、する必要がない分は不要なパーツカードを裏向きで置かなければなりません(裏向きのパーツはレースに影響を与えません)
2. 使用するパーツのコスト(カード左上の数字)合計には上限があります
上限は現在のレース数の5倍に等しく、それを超えるようなパーツの組み合わせを選ぶことはできません

この2点はトラックシート中央部の右端の列で表されています

(左がパーツ数、右はコスト上限)

3. 全く同じパーツを同じプレイヤーが同時に複数使用することはできません

	1st	2nd	3rd	
Race 1	6	3	2	1 / 5
Race 2	10	6	4	2 / 10
Race 3	18	12	6	3 / 15

左：使用パーツ数

右：パーツのコスト合計の上限

各プレイヤーは自分が持つパーツカードからカードを選択し、自分の前に裏向きで置きます。全員が置けば一斉にパーツカードを公開します。

この時、伏せたカードの一部、もしくは全てを表向けず裏向きのままにすることもできます。

裏向きのままにしたパーツカードはこのレース中効果を持ちません。

各プレイヤーは自分が表向きにしたパーツカードのコストに等しい数だけ、自分の燃料トラックのマーカーを戻します。

それぞれのパーツの効果はパーツサマリーで確認して下さい。

注意：レースで使用するパーツの効果はレース終了まで常に発揮されます
(たとえ不利なことが起こっても、です……)

その後、ボーナスカードの山札から2枚引き、表向きでゴール側に並べます。
このカードはゴールしたプレイヤーのうちより多くの燃料を残していたプレイヤーが獲得できます。

これで準備は揃いました、いよいよレースの開始です！

レースフェイズ

レースはスタートプレイヤーから時計回り(手番を終えた左隣のプレイヤーが次の手番を行います)に手番を行い、レースの終了条件を満たすまで続けます。
2レース目は直前のレースで最初にゴールした人から手番を行います。

手番が来れば、以下の順で行動を行います

1. ダイス数の選択
2. ダイスを振る
3. コマの移動

1. ダイス数の選択

この手番で振るダイスの数を決めます。

白2個以下を振る場合は何もありませんが3個以上のダイスを振る場合、燃料を消費する必要があります。



振るダイス数と消費する燃料の一覧はプレイヤーカードで確認できます。

例：ダイスを4個振りたい場合、燃料を3消費します
この時、振るダイスは白3個赤1個となります

ダイスとともに描かれている矢印はカーブを曲がる、他車を追い抜くなどの場合に使用します(後述)

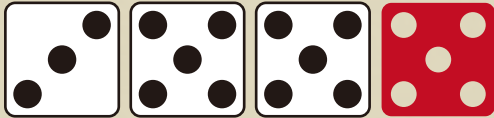
2. ダイスを振る

良い目が出ることを願ってダイスを振りましょう。

3. コマの移動

振ったダイスの目の合計だけマスを移動することができます。
ただし、同じ色のダイスで同じ目は1個しか数えられません。

例：ダイス4個（白3個赤1個）振った結果このようになりました。



この場合、見た目の合計は18ですが、白のダイスで5が2つ出ているため1つは数えられず、進めるマス数は13となります。


赤のダイスの5は色が異なるため白のものとは別扱いとなり合計に加えることができます。

（赤を2つ振って同じ目がでたら片方しか数えられません）

移動時には以下のルールに従います


1. マスに黒丸囲みのアイコン（下記参照、6種類あります）が描かれているマスには同じアイコンが描かれたパーツカードを自分の前に置いていなければ入ることができません



2. のアイコンを通過する（このアイコンのマスを出る、もしくはこのアイコンをまたぐような移動を行う）時、矢印を1つ消費します。消費できない場合はそこで移動を終えます。



例：上のアイコンは2つのマスをまたがっています。山岳に向かう/山岳から出るのであれば矢印が一つ必要になります。
下のアイコンはマスに書かれていますので、このマスから出るときに矢印が必要になります。

例外：手番開始時にいたマスに描かれている  は無視することができます

3. 他の車のあるマスを出る時、矢印を1つか燃料を1消費します。消費できない場合、そこで移動を終えます。

同じマスに他の車が複数あっても消費は1で済みます。

例外：各レースの開始後、全員が手番を1回終えるまではこのルールは無視します。

4. 可能な限りゴールに近づくように移動しましょう

プレイヤーは望むなら途中で移動を終えることができます。

コマの移動を終えれば左隣のプレイヤーが次の手番を行います。

ゴールとレースの終了

並べられた全てのコースシートを通過して、スタート反対のマスを超えるとゴールになります。ゴールしたプレイヤーの手番は飛ばされます。誰かが最初にゴールし、更に全員が2手番行えばレースは終了となります。

この時点でまだゴールしていない車は完走できずリタイヤ扱いとなります。そのプレイヤーの燃料トラックのマーカーを0に移動します。

後処理フェイズ

まず得点処理を行います。

・順位点

単純にゴールした順番に応じて点数を獲得します。

各レース3位までに得点が与えられ、どのような得点配分なのかはトラックシートに描かれています。

例：第2レースで2番目にゴールすると6点が得られます。

・燃料ボーナス

燃料トラックがより進んでいる（より多くの燃料を残していた）上位2名にボーナス点が入ります。

レース開始時に表向けられていた2枚のボーナスカードの内、高い数値は最も多くの燃料を残した人に、低い数値は2番めの人のもとなります。

特殊：燃料トラックの同意地に複数人いる場合、より早くゴールした人が上位となります

次に、今回使用したパーツの処分をするために自分の前に置かれたパーツカードをすべて左隣の人に渡します。その後、右隣から受け取ったものに加えて場の山札から1枚パーツカードを引いて自分の手札に加えます。

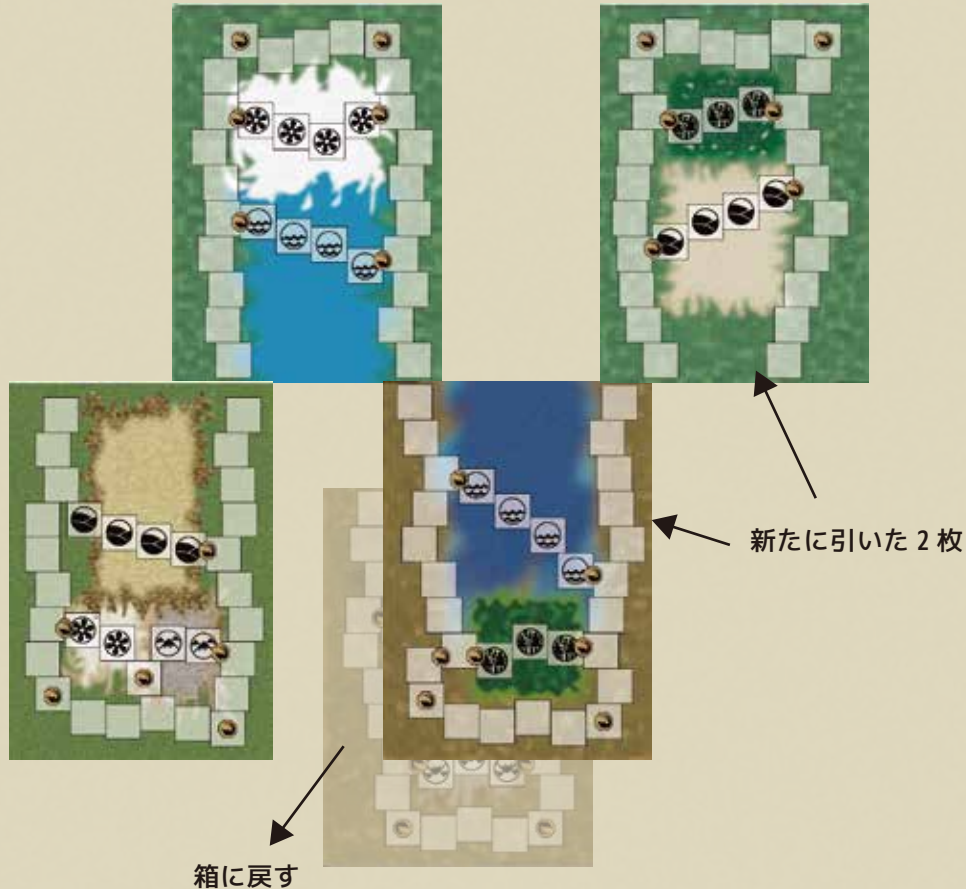
これにより2レース目は4枚、最終レースは5枚のパーツカードでマシンを構築することになります。

最後にコースの変更を行います。

このレースでスタート側だったコースシート1枚を箱に戻します。

そして、裏向きのコースシートから2枚引き、箱に戻したシートが置かれていた方向に伸ばすようにコースシートを並べます。

こうして1枚分伸びた新たなコースが次のレースの舞台となります。



ゲームの終了と勝敗

3レースが終了すればゲームも終了します。

最終的に最も得点トラックの進んでいた（より多くの得点を獲得した）プレイヤーが勝者となります。

複数人いた場合、ボーナスポイントの多いほうが、それも同じならボーナスポイントカードの枚数、それも同じなら最終レースの順位の高いほうが勝者となります。

奥付

サークル : 高天原 (<http://takamagaharagames.web.fc2.com/>)

システムデザイン : K' nnon (knnon.ds@gmail.com)

アート・デザイン : K' nnon

アイコン : lorc, delapouite, felbrigg

(From <http://game-icons.net/>, CC BY 3.0)

※CC-BY-3.0ライセンスによって許諾されているコンテンツを使用及び編集しています。

ライセンスの詳細は以下のURLより確認できます。

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

すぺしゃるさんくす

テストプレイ参加者を含む制作に関わってくださった方々