

プレイ人数 3人~6人
 プレイ時間 30分~40分
 対象年齢 8歳以上

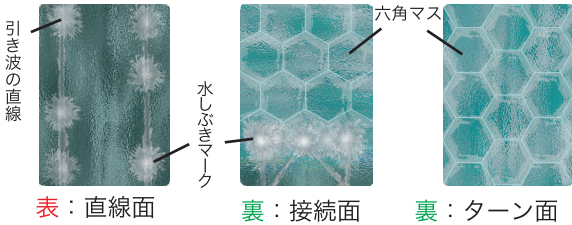
概要と勝利条件

プレイヤーはボートレース(競艇)のレーサーとなり、予選・優勝戦を戦います。実際のレースは反時計回りで3周ですが、このゲームでは1周で競います。予選を経て優勝戦で優勝(1位)したプレイヤーの勝利です。

入っているもの

- カード 36枚
 - 疾走カード 18枚
 - 表 直線面 引き波の直線と水しぶき
 - 裏 接続面 10枚 3つ水しぶきと六角マス
 - 裏 ターン面 8枚 六角マスのみ
 - スロットルカード 18枚 (表「2」「3」「4」の数字、裏各6色)

疾走カード



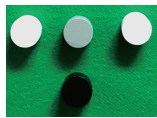
スロットルカード



- ボートトークン (以後 艇と表記) 6個 (五角柱)
(白、黒もしくは灰「以後黒と表記」、赤、青、黄、緑)

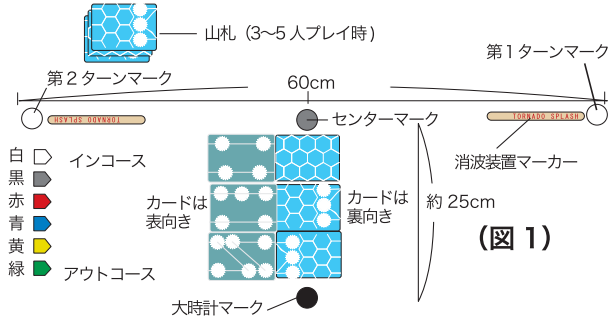


- ターンマーク 2個 (白、円柱)
- センターマーク 1個 (灰、円柱)
- 大時計マーク 1個 (黒、円柱)
- 消波装置マーカー 2本 (赤い文字が入った棒)
- 説明書 2枚



準備

<コンポーネント>



(図1)のようにターンマークを60cmの間隔で置き、その内側に消波装置マーカーをTORNADOのTの字が内側にくるように置きます。ターンマークの直線上の真中にセンターマークを置き、その垂直方向25cmぐらいの所に大時計マークを置きます。その間に疾走カードを裏向きに真中になるように3枚置きます。その左側にも表向きに3枚置きます。艇を人数分インコースから1.白、2.黒、3.赤、4.青、5.黄、6.緑の順で置きます。人数以外の艇は使用しません。

<艇の抽選と手札>

スロットルカードの表面の「2」のカードを人数分取り出し(3人プレイなら裏面が白、黒、赤)、裏面の色が分からないように引きます(抽選)。裏面の色があなたの艇の色(及び暫定のコース)となり、同じ色の「3」「4」のスロットルカードをもらいます。人数以外のスロットルカードは使用しません。

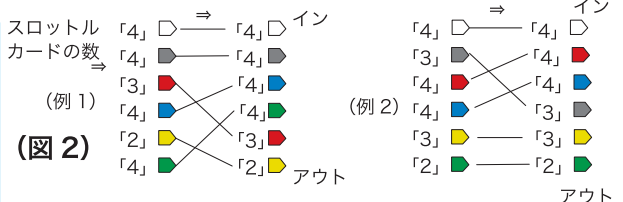
次に疾走カードを各プレイヤーに2枚ずつ配り、余った疾走カードは第2ターンマークの近くに裏向きで山札にします。

各プレイヤーはスロットルカード3枚と疾走カード2枚を手札に持っている状態で準備完了です。

ゲームの進め方

待機行動でのコース争い

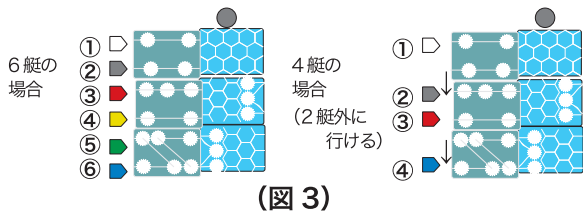
ボートレースでは抽選でコースが決まっても、レーサーが乗り込み、水面へ飛び出すコックピットからスタートする場所までの間(待機行動)でのコース争い(インコースが断然有利な為)が可能です。このゲームではスロットルカード「2,3,4」のいずれかを一斉に出して、より大きな数を出したプレイヤーからインコースでのスタートとします。但し、同じ数を複数のプレイヤーが出した場合、最初のインアウトの順番は変わらない事とします。(図2)



フライングスタート

実際のボートレースではスタートのカウントダウンを刻む大時計があり、各艇は数秒前から助走をつけてスタートします。しかしセンターマークと大時計を結ぶ見えないスタートラインを残り0秒の時点で越えてしまった場合フライング失格となります。それを踏まえての以下のゲームのルールです。

- ここからスタート時までインコースのプレイヤーから順番に処理をします。コースも直線でしか進めずコースを変える事はできません。
- 最内のプレイヤーは必ず①のコースを走ります。その他のプレイヤーは6人未満でコースが余っている場合のみ1つだけ外側のコースを選択してもOKです。(図3)(但し外のコースは不利となります)



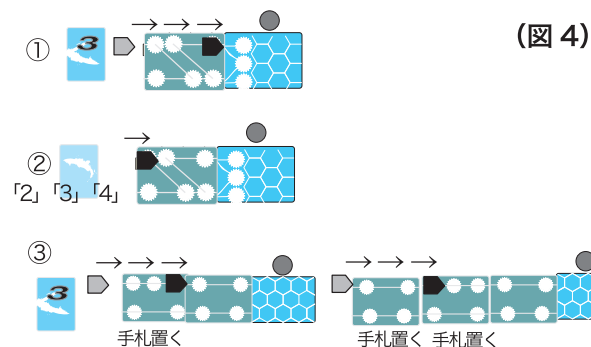
(図3)

スタート前の助走

コース争いで使用しなかった2枚のスロットルカードを使用します。

インコースの艇から次の3つより選択、行動します(図4)。

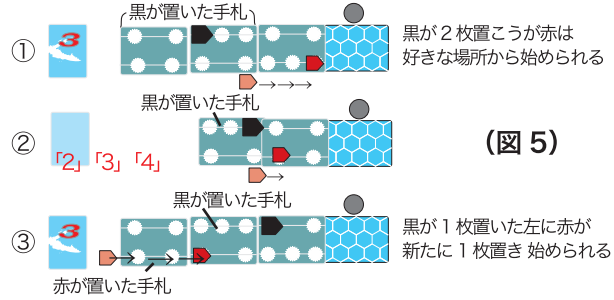
- スロットルカードを1枚出し、その数だけ場の疾走カード上で自艇を進めます。
- スロットルカードを1枚出して、数字に関係なく1だけ場の疾走カード上で自艇を進めます。
- 自分の手札の疾走カードを場のカードの左に設置し、(1枚もしくは2枚)①②と同じように進めます。



(図4)

(2)

他艇と同じカード上で隣のコースを進む場合も同じです。インのプレイヤーがカードを置いて、同じ場所から助走を始める必要はありません。但し、置かれたカードはそのまま利用しなければならず、後方に新たに設置する事は可能です。(図5)



(図5)

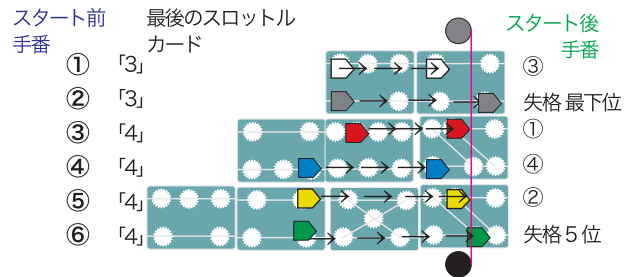
スタート・フライング判定

全艇が1枚目のスロットルカードで進んだら、まだめくられてない場の疾走カード3枚もめくります。

(上下が変わらないように長辺を軸にめくる)→



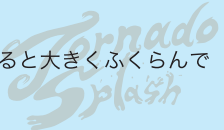
そしてインコースの艇から最後のスロットルカードの数字だけ進めます。この時にセンターマークと大時計マークの右端を結んだ線より前方(右方向)に出た艇はフライング失格(最下位)となります。(図6)



(図6)

ゲームのヒント

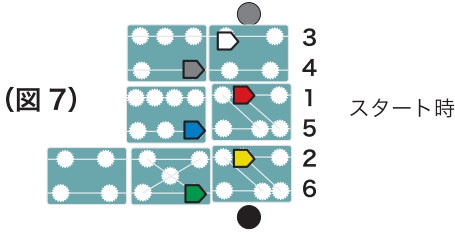
- 疾走カードの直線面の水しぶきは2・3・4と3種類あります。
- 裏が接続面の方は表の水しぶきは2か3です。(速度が早い)
- 裏がターン面の方は表の水しぶきは3か4です。(速度が遅い)
- 先行する艇は有利なカードを出せるのですが、良い手札を取得できないとピンチに。
- 外コースの艇はスタートダッシュで先行し、とにかく内コースに切り込みましょう。
- ターン面でのカードの出し方を間違えると大きくふくらんでしまうことも。



スタート後と直線面のルールや進め方

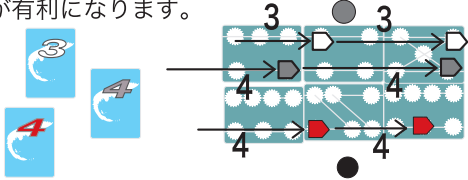
スタート後の手番は一番進んでいる艇から順番に進めていきます。同じだけ進んでいる場合インコースからの手番となります。

(例：図7では1赤、2黄、3白、4黒、5青、6緑)



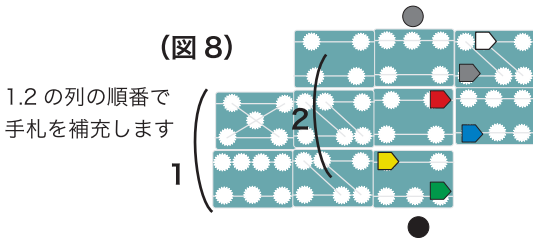
特別ルール：スタート後の1回目の手番のみ、スタート時に出した最後のスロットルカードを再使用しなければなりません。（再使用後に手札に3枚戻す）

スタート回と次の回は同数進む事になります。つまりスタート時に大きな数字のカードを残し、使用した方が有利になります。

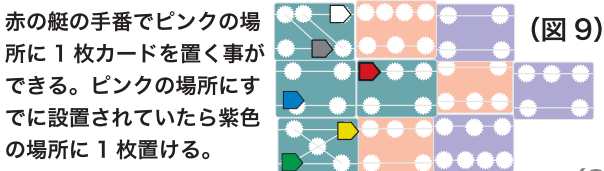


各プレイヤーの手番時の手順

① プレイヤーは、疾走カードの持ち札が0及び1枚の時、手番の最初に山札から、山札が無くなった時は場に出ている艇の走った後の疾走カードの一番後ろの列から1枚手札を補充する事ができます。補充しなくても構いません。ただ2枚手札がある時は補充できません。(図8)



② 次に自艇がいるカードの1つ前方か左右に、カードが未設置の時に1枚カードを置くことができます。またすでに前方か左右にカードが設置されている場合は2つ前方か左右斜めにも1枚カードを置く事ができます。①で補充したカードはすぐに使用できます。(図9)



③ 最後にスロットルカードの「4」「3」「2」のうち1枚を出し、その数だけ水しぶきマークの上を進む事ができます。(スタート後1回目だけはスタート時に使用したカードを再使用。前述)

＜その他 進め方の基本ルール＞

・逆方向に進む事はできません。

・移動時、同一カード内で引き波にそってコースを変更する事ができます。また隣あった別カードでも水しぶきが隣に接していれば、後方でなければコースを変更できます。(図10)



・スロットルカードの数字分進めない状況になった時は1枚カードを捨てて「1」だけしか進む事ができません。(例：「4」のカードしかないのに3しか進めない時、カードを出して1進む)

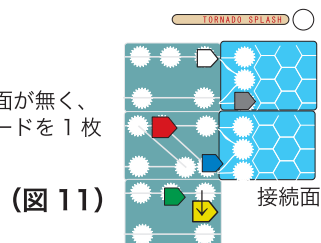
・他の艇の前方に進む時、その艇の次の手番時に最低1進めない状況になる場合はそのマスに進めません。

・各艇順番に進めてスロットルカード3枚を全員出し終えたら、全員3枚を手札に戻し、同じように1枚ずつ出して進行します。これをゴールまで繰り返します。

直線面から接続面カード

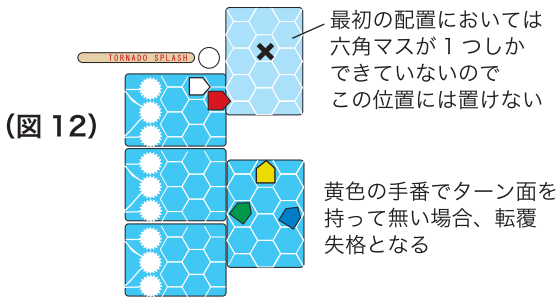
直線面を進んできて消波装置マーカ어의文字部分まで達したら、次のカードは3つの水しぶきと六角マスが描かれた接続面を置かなければなりません。その時、自分の手番なのに接続面が手札になく、1つも進めない場合、その場で、又は後方に他艇がいる場合横にどけてスロットルカードを1枚消費し、動けません。(図11)

黄色の手番だが手札に接続面がなく、緑に道をあげスロットルカードを1枚消費する



接続面からターン面カード

接続面の次は、六角マスだけのターン面を繋ぎます。ターン面はカードを90°曲げて繋げます。最初に置くプレイヤーは六角形が2つ以上できるように繋がなくてはなりません。その後はカード同士が接するように繋がります。自分の手番なのにターン面の手札がなく、1つも進めない場合、転覆失格となり、艇を取り除きます。(図12)



(図12)

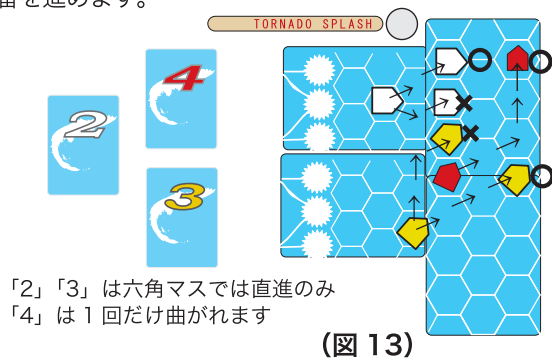
特別ルール：接続面とターン面は自艇の前・左右だけでなく、繋げる事ができれば、手番時に1枚だけ任意にカードを置く事ができます。但し、図14参照。

六角マスの動き方やルール

六角マス上の艇はスロットルカードの数字だけマス目を進めます。

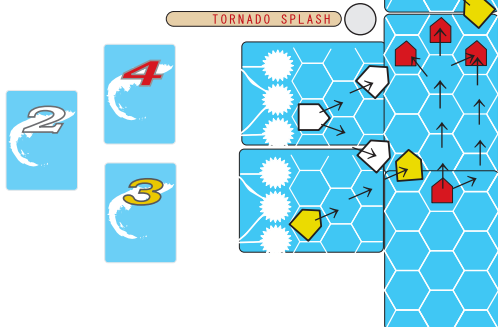
但し、「2」「3」のカードでは直進しかできません。「4」のカードも1度だけしか曲がる事ができません。(図13)

手番順に関しては、接続面でも一番進んでいる艇から手番を進めます。



(図13)

この時、艇のへさきの方向はどちらを向いているかは関係なく、後退しなければ手番時にどの方向にも進む事ができます。



ターン面も先行している艇が先手番(同位置ならインコースが先手番)となりますが、接続面と同時に艇がターン面に存在している場合は先行エリアの手番処理してから後方エリアの手番処理となります。

(図12の場合手番順は黄、緑、青、赤、白となります)

ターン面から反対の接続面カード

ターン面を並べ置いて、ターンマークを越えた後、再び接続面を置きます。ここでも最初に置くプレイヤーは六角形が2つできるように繋がなければなりません。また図14のAのように繋がります。



(図14)

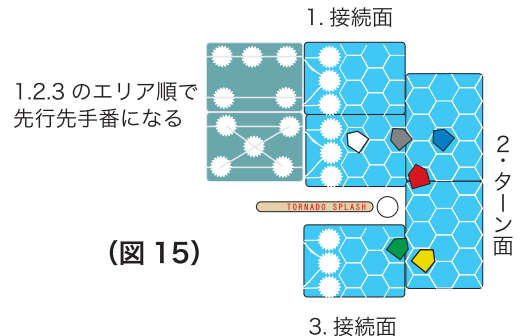
B (誤)

A (正)

ターン面から接続面の繋げ方はAのように繋ぐ Bは不可

ここからも先行エリア順で先行先手番(同位置ならインコースが先手番)となります。

(図15の手番順は白、黒、青、赤、黄、緑となります)



(図15)

バックの直線面からゴールまで

この後、同じようにバックの直線面、接続面、ターン面、最初の直線面と同じルールで進み、初めのスタートラインがゴールラインとなり、一番早くこれを越えた艇が1位となり、2位3位と続きます。失格艇は先に失格した艇から低い順位となります。

優勝戦

予選での順位で1位から順にインコースより並べます。コース争いから予選と同じルールで1周勝負の優勝戦を行います。

(4) 1位が優勝で以下着順で順位を決定します。