



<ゲーム概要>

チューンナップで馬力を上げた原付で、クレイジーなライダー達のレースが今にも始まろうとしている！しかし、あなたには健康保険もきかないこの超危険なレースに参加する勇気は無いので、参加する代わりに友人とこのレースで賭けをして安全に楽しむ事にした。

6台の原付がコースを3周する間、他の原付や難所での立ち往生に気を付けながら、ラウンドごとに状況を見極め、一押しの原付に賭けるのです。最終的には誰が勝ち、入賞し、そして魅せるのだろうか！？

このゲーム「フルスロットル」では、誰も原付を直接的に操作しません。ライダー達は「自己制御」でコースを走ります。ラウンドごとに、レーシングカードを公開し、原付を動かしていきます。秘密裏のベット（賭け）は、ゲーム中にレーシングカードをドラフトする事により行います。ドラフトされなかったレーシングカードは、原付の将来の移動に再び利用されます。つまり、あなたがドラフトでカードを選択する事により、そのカードの原付の速度が低下する事になるため、ベットは慎重にしなければなりません。

手に汗握る3週のレースが終了した後、最初の3台の原付がゴールラインを越えたら、レースは終了します。あなたはこの「フルスロットル」で勝利するためのレーシングカードを集めることに成功しているのでしょうか？

<ゲーム内容物>

- 両面仕様のゲームボード 1枚
- 原付駒 6個
- レーシングカード 84枚（各原付14枚ずつ：「1」5枚、「2」5枚、「3」4枚）
- 周回マーカー 6個
- スパークプラグマーカー 1個
- シール台紙 1枚（原付、周回マーカー、スパークプラグマーカー用のシール）

原付用のシールはシール台紙左側の、レーシングカードに対応したシールを使用してください。（残りのシールはグラフィックアーティストからのプレゼントです！）

原付とライダーの類似点は全て意図的で、いくつかは6つの異なる原付クラブのメンバーを示しています！

<ロナルドについて・ ・ >

「フルスロットル」のルールは本当に簡単です。それでも、もしかしたら質問があるかもしれません。このルールブックにはロナルドという質問者が登場し、あなたが聞きたくなる質問のほとんどを聞いてくれています。ロナルドがこのゲームの遊び方を理解できたなら、きっとみんなが理解できる事でしょう！

<ゲームの準備>

① ゲームボードのどちらの面のコースを使用するか選択し、テーブルの上にゲームボードを置きます。

(A) 6台の原付をランダムにスタート位置に配置します。誰もこれらの原付を直接的に操作することはできません！

(B) 6つの周回マーカーを周回トラックのスタートに配置します。マーカーの重なり順番に意味はありません。

② 2人で遊ぶ場合には、各原付の「3」のレーシングカード1枚を箱に戻してゲームから除外します。

(C) レーシングカードをシャッフルし、裏向きの山にしてコースの隣に配置します。

③

(D) ランダムな方法で1人のプレイヤーを選び、そのプレイヤーの前にスパークプラグマーカーを配置します。

(E) 全てのプレイヤーは自分の前に少しスペースを確保するようにします。ゲーム中、この場所にレーシングカードを裏向きに伏せて置き、ベットをしていきます。

これでゲームの準備ができました！



<ゲームの遊び方>

「フルスロットル」では、あなたは数ラウンドをプレイします。各ラウンドでは、以下の2つの手順を実行します：

手順 a) 原付を移動させる。

手順 b) 原付に賭ける。（2～3人プレイでは、この手順に幾つかの追加ルールが加わります。）

レースは、最初の3台の原付がゴールラインを越えた時に終了します。

うまくベットすることができれば、あなたはこのゲームに勝つことができるでしょう！

”その通りですロナルド、4人プレイでは全部で7枚のカードをめくります。全員が7枚ずつめくるのではないので注意してくださいね”

手順 a) 原付を移動させる

原付は、山札から引かれたレーシングカードに従ってコース上を周回していきます。プレイヤー人数に応じて、山札から1枚ずつレーシングカードをめくっていきます。

players	2	3	4	5	6
racing cards	6	7	7	8	9

レーシングカードをめくるごとに、対応する原付を以下のように移動させます：

- 原付をレーシングカードの数字（＝移動力）に従って前方に1～3マス移動させます。1つのマスに入れる原付は1台までです。

”その通りですロナルド、パワーアップした原付とはいえちょっと遅いです。でもレースは刺激的ですよ！”

原付はまっすぐ又は斜め前方のマスにしか動かさせません。移動したマスの数を数えていきます。

”いいえロナルド、原付は真横のマスには移動できません。”

- 可能なら、原付は内側のレーンのマスを移動しなくてはなりません。内側のレーンのマスに他の原付がいる場合、外側のレーンのマスを移動するようにします。
- コースが他の1台又は2台の原付で塞がれている場合でも、塞がれているマスもきちんと数えて追い越す移動力があれば追い越しをすることができます。
- もし原付の移動力が塞がれているマスまでしかない場合は、塞がれているマスの後ろのマスまでしか移動することができません。

”その通りですロナルド、前方を塞がれているマスの原付に対して1のレーシングカードがめくられた場合、その原付は1マスも進むことができません。”

- 遠回りの外側レーン：原付がコーナーに差し掛かり、空いている内側レーンのマスに移動するか、他の原付が塞いでいるマスを追い越せない場合は、外側のレーンのマスに移動しなければなりません。（注：遠回りの外側レーンのあるコースを選択した場合のルール）
- 「+2」ボーナスマス：原付が「+2」ボーナスマスにとまった場合は、その原付は直ちに2マス追加で移動します。移動は上記に記載の通常ルールに従います。

”その通りですロナルド、前方を塞がれて止まったマスが「+2」ボーナスマスだった場合、その原付は「+2」ボーナスを得ることができます”

- 原付がゴールラインを越える度に、周回トラックの対応する周回マーカーを1マス進めます。

”その通りですロナルド、レース開始時に原付が最初にゴールラインを越えた時にも周回マーカーを進めます。”

例：

- ① 緑の原付は2マス進み、黄色の原付の隣のマスに移動しました。
- ② 青の原付は3マス移動することができますが、コースの難所が塞がれているため、1マス後ろで止まらなければなりません。
- ③ ラッキー！このマスは「+2」ボーナスのマスなので青の原付は「+2」ボーナスを得て、コースの難所を塞いでいる赤の原付を追い越します。
- ④ 黒の原付は1マス進んでゴールラインを越え、2周目に突入します。
- ⑤ 周回トラックにある黒の原付の周回マーカーを2のマスに移動させます。



手順 b) 原付に賭ける

このラウンドで使用されたレーシングカードをドラフトすることで、原付にベットします（賭けます）。

スパークプラグマーカーを持っているプレイヤーがこのラウンドの手順 a でめくられたカードを全て取り、1枚を選択して自分の前に裏向きに伏せて置きます。このカードは、

対応する色の原付にあなたがベットしたことを意味します。この時、カードの数字は関係ありません。カードに対応する原付の色のみが意味を持っています。

残りのカード全てを左隣のプレイヤーに渡します。カードを受け取ったプレイヤーは同様に1枚のカードを選択して自分の前に伏せて置いていきます。最後のプレイヤーがカードを選択し終わったら、残りの3枚のカードを最後のプレイヤーが任意の順番に並べ替えて裏向きのまま山札の一番下に戻します（他のプレイヤーに順番を明かす必要はありません！）。

その通りですロナルド、山札から対応するカードが除去される事になるので、ドラフトで選択されたカードに対応する原付のスピードは低下する事になります。難しい選択です、選ばれなかった原付は最終ラウンドの推進力を得るわけですからね。

最後に、スパークプラグマーカーを時計回りに隣のプレイヤーに渡し、次のラウンドの手順 a を始めます。

（2～3人プレイの特別ルール）

最後に賭ける（ドラフトする）プレイヤーは、残っている4枚のカードから1枚を選択し、裏向きに伏せてゲームボードの隣に置き、裏向きのカードの列を作ります。その後、残りの3枚のカードを任意の順番に並べ替えて裏向きのまま山札の一番下に戻します。各ラウンドで新たに裏向けてゲームボードの隣に置くカードは列の一番右側に置いていきます。列に6枚のカードがある場合には、手順 b の終了時に列の一番左側のカードを表向けゲームから除外します。

その通りですロナルド、この手順で表向けられたカードはゲームから除外されるだけです。対応する原付を進めることはしません。



3人プレイの例：Hedwigがスパークプラグマーカーを持っていたので、手順 a で表向けられた7枚のレーシングカードを全て取ります。Hedwigはそこから1枚を選択し、裏向きに伏せて自分の前に置きます。残りのカードは隣のAngelikaに渡し、Angelikaも1枚のカードを選択して自分の前に伏せて置いた後にNicoleも同様にします。

最後のプレイヤーであるNicoleは、さらにもう1枚のカードを選択し、ゲームボードの隣の列の一番右側に裏向きに伏せて置きます（①）。列に6枚のカードが並んでいる場合は、手順 b）の終了時に並んでいる最初のカード（②）を表向けます。

<ゲームの終了と最終得点計算>

レース中、原付はコースを3周します。3周目の原付がゴールラインを越えたら、対応する周回マーカーを表彰台の1位のマスに移動します。さらに2台の原付がゴールラインを越えるまで、続けて1枚ずつカードをめくっていき、対応する周回マーカーを表彰台の2位及び3位のマスに移動します。

その通りですロナルド、3台の原付がゴールするか、山札がなくなるまでカードをめくり続けます。

ゲーム終了時、コース上の原付はそのままにしておきます。山札がなくなって終了した場合は、より先に進んでいる原付を上位とみなして順位を決めます。もしも2台の原付が隣あったマスにある場合には、内側のマスを上位とみなします。原付の周回にも気をつけてください。

このラウンドの賭けは行わず（手順 b は飛ばします）、最終得点計算を行い、1～3位に入賞した原付に対応するカードを集めていたプレイヤーが勝利点を獲得します。

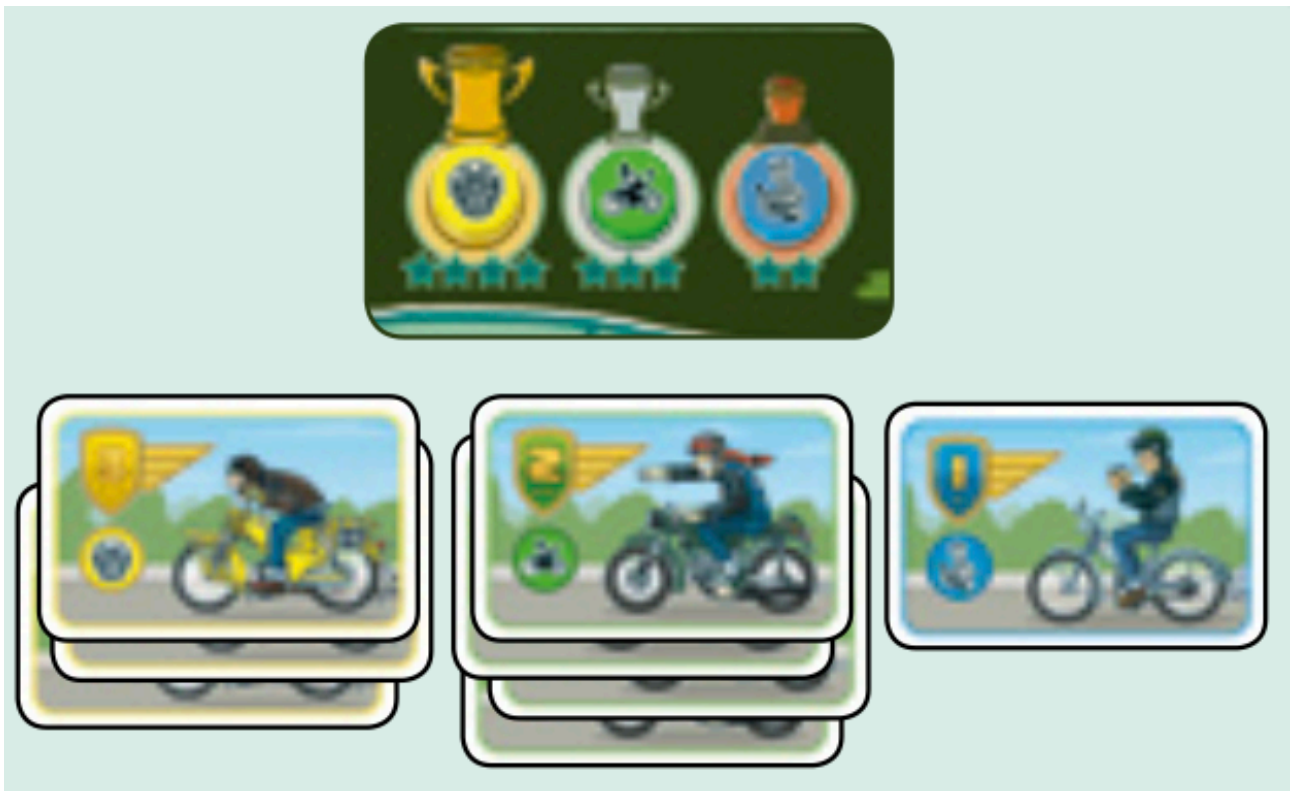
1位：対応するカード1枚につき4勝利点

2位：対応するカード1枚につき3勝利点

3位：対応するカード1枚につき2勝利点

最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーがこのゲームに勝利します！

同点の場合、同点のプレイヤーは4、5、6位の順位の原付に対応するカード1枚につき4、3、2勝利点を獲得して順位を決定します。



例：黄色の原付が1位でゴールし、緑の原付が2位、紫の原付が3位となりました。Hedwigは、合計26勝利点を獲得します（3×4勝利点+4×3勝利点+1×2勝利点）。Hedwigは、4位以下の原付に対応するカードからは勝利点を獲得しません。

訳者：COQ

The Board Game Laboratory - Rebooted !!

<https://tbgl-r.com/>