

概要

nestorgames GP は同じデザイナーのTOP SPEEDから派生した、2~8人用の猛スピードレースゲームです。前作に対して様々な点をシンプルにし、特殊アイテムやショートカット等の楽しい仕掛けも加えています。これはSuper SprintやNitroといった、80年代アーケードレースゲームへのオマージュと言えるゲームです。

内容物 (基本ゲーム)

- サーキットのコースが描かれたボード
- レーシングカー1個、円柱1個、ディスク3枚、ダイス6個が8色ずつ
- 小さなトレイ1枚
- タービン(ターボブースト)2個
- ロケット2個
- ボム2個
- レンチ2本
- オイル漏れ4枚
- 保管用の大きな筒1本

準備

ボード(サーキット)をテーブル中央に置きます。また、特殊アイテム(灰色)とオイル漏れを脇に置きます。

各プレイヤーは自分の色を選び、その色のアイテムとダイスを全て取ります(オイル漏れは黒色ですが、プレイヤーカラーの黒とは関係ありません)。

予選ラウンドのスタートプレイヤーを任意の平和的手段で決めます。

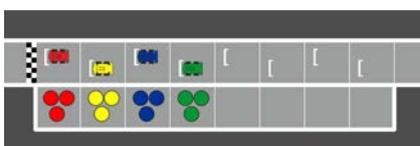
各プレイヤーは、反時計回りの順に以下の手順を行います：

自分のダイスを1個振ります。その後、そこでダイスを振るのをやめるか、さらに追加のダイスを振るか選択することができます、これを最大でダイス6個まで繰り返すことができます。ただし、ダイスを振った際に、既に出ている目のいずれかと同じ目が出た場合はその時点で終了です。

- ダイスを振るのをやめた(つまり同じ目が出なかった)場合、出た目を全て合計し、自分の予選結果とします。
- 同じ目が出ってしまった場合、自分の予選結果は0です。

予選結果が最も高かったプレイヤーが最初にピットレーンに入り、残りのプレイヤーは座っている位置で反時計回りの順にピットレーンに入ります。もし予選結果が同じプレイヤーがいた場合、それらのプレイヤー同士で上記の手順を再度行って順位を決めます。

各レーシングカー(以降、車と呼びます)をピットレーンに置いた後、各プレイヤーのディスク3枚をそれぞれの車に隣接する「ボックス」に置きます。これらのディスクはラップカウンターです。より長いレースのために、追加のカウンターを使用するボードもあります。



4人プレイの例。赤プレイヤーが予選ラウンドで1位。

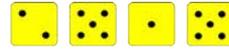
プレイ方法 (基本ルール)

予選1位のプレイヤーから手番を開始します。

手番では、もし自分の車が裏返しになっていた(前回の手番でクラッシュしていた)場合、再度裏返して元に戻し、**手番をパス**します。従って車は移動しません。

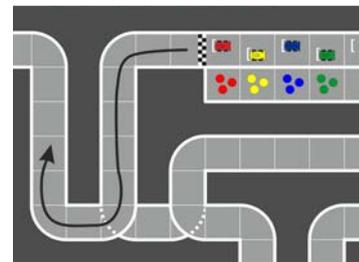
そうでない場合、予選ラウンドと同様の手順でダイスを振ります。これにより、下記3つのいずれかが発生します：

- 同じ目が2回出たものの、自分の車が**コーナーにいない**場合。車は移動しません。



例: 黄プレイヤーは2回目の5を出しました。彼の車は移動しません。

- 同じ目が2回出て、**さらに自分の車がコーナーにいる**場合。**車がクラッシュ**します！「クラッシュ」ルール(後述)を適用します。車は移動しません。
- 同じ目が出ることなく、ダイスを振るのをやめた場合。出た目を全て合計し、自分の車を**ちょうどその数だけ**コースに沿って前進させます。他の車が移動の妨げになることはありません。



例: 赤プレイヤーは12マス移動(2 + 6 + 1 + 3)。

自分の車が**移動して、他の車がいるマス**で移動を終えた場合は衝突します：

- そのマスが**コーナーの場合**、そのコーナーにいる全ての車がクラッシュします。それら全ての車に「クラッシュ」ルールを適用します。
- そのマスが**コーナーでない場合**、衝突した相手の車を1つ前のマスに前進させます。それによってその車がさらに他の車に衝突する場合は同様の手順を繰り返します。もし衝突された車がコーナーに進入した場合、その車はクラッシュします(後述の「クラッシュ」ルールを適用します)。既にコーナーに他の車が1台以上いた場合、それらも全てそのコーナーでクラッシュします。

通常、コーナーにいる車は衝突されても前進できず、代わりにクラッシュします。その結果、直線上のマスとは異なり、コーナーのマスには複数の車が存在する場合があります。

クラッシュ

車がクラッシュした場合、対応する色のダイス1個をピットレーン横にあるその色の「ボックス」に置きます。「ボックス」に置かれているダイスは「車の修理」(後述)を行うまで使用することができません。その後、車体が裏返しになっていない場合は裏返します。

通常、車はコーナーでしかクラッシュしません。そして、クラッシュするたびにダイスを1個失います。

フィニッシュラインの通過

移動の結果、自分の車が**フィニッシュラインを通過したら**(レース開始時に通過する1回目はカウントせず、あくまでコースの周回後)、自分の「ボックス」からディスクを1枚取ります。自分の3枚目のディスクを取ったプレイヤーはゴールとなります(もっと長いレースにしても構いません)。最初に3枚のディスクを全て取ったプレイヤーが**優勝**です！残りのプレイヤーもゴールするまでレースを続けることができます。

車の修理

自分の「ボックス」にダイスがある場合、自分の手番で何かアクションを行う代わりに、そのダイスを**1個回収**することができます。この手番では自分の車を移動させることはできません。

コース上の特殊要素

使用するコースに応じて以下の要素が導入されます。

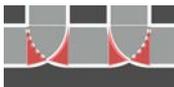
ショートカット

1レース中に1回だけ、コースを全周せずショートカットすることができます。ショートカットしたラップも全周したと見なされます。



ショートカットを行った場合は**円柱**を自分の「ボックス」に置きます。これは自分がもうショートカットを行えないことを表します。

注: ショートカット沿いの小さな三角形部分は「マス」とは見なしません。



ループ

ループマスでは(カーブすることなく)直進しなければなりません。車がこのマスに止まった場合、車を正しい進行方向へ向けておくこと次の手番にどちらへ進めばよいか分かります。このマスで衝突が発生した場合は通常通り衝突時のルールが適用されますが、これは車が本来の進路から外れて押し出される可能性があることを意味します(側面からの衝突)。その場合、押し出された車は次の手番で新たな進行方向(矢印で示された方向)へ向かってレースを続行しなければなりません。衝突により、押し出された車が損をすることもあれば得をすることもある点に注意してください。



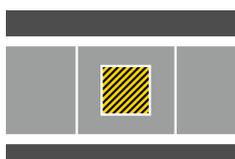
ゲート

準備の際にゲートを「ゲート配置場所」に置きます。「ゲートスイッチ」にアイテムを置くことはできません(下図参照)。

自分の車が**移動して**「ゲートスイッチ」マスで移動を終えた場合は以下を行います:

- ゲートが「ゲート配置場所」に置かれている場合、ゲートを取り除いて脇によけておきます(ゲート開状態)。手番が次のプレイヤーに移ります。
- ゲートが脇によけてある場合、それを「ゲート配置場所」に置きます(ゲート閉状態)。手番が次のプレイヤーに移ります。

ゲートが開状態の場合、車はそのゲートをショートカットして移動することができます(この際、ショートカット使用済みを表す円柱は「ボックス」に置けません)。



ゲートスイッチマス



ゲート配置場所

ゲートの両側にある点線のカーブは、クラッシュが発生し得る「コーナー」とは見なされません。

テレポート

自分の車が**移動して**「T」マスで移動を終えた場合、その車をもう一つの「T」マスに移動させます。この移動ではフィニッシュラインを通過したことになりません。移動先のマスに車がある場合は衝突ルールが適用されます。「T」マスにアイテムを置くことはできません。



特殊アイテム

ゲームをプレイする前に、プレイヤー内で特殊アイテムのルールを使用するか決めることができます。

レース開始前、先頭車の1マス前方に「トレイ」トークンを置きます。先頭のプレイヤーは任意の特殊アイテムを選んでそのトレイに載せます。

レース中に誰かの車がトレイの置かれているマスで移動を終えた場合、そのプレイヤーは以下の手順を行います:

1. トレイに載っているアイテムを入手します。
2. 配置可能な(つまりプレイヤーが所有しておらずコースにも置かれていない)アイテムが残っていれば、先頭車の1マス前方にトレイを置き、いずれかの配置可能なアイテムをそのトレイに載せます。もしそのマスにアイテムや車が既に存在する場合、さらに1マス前方に置きます(以降も同様)。配置可能なアイテムが残っていない場合、トレイはコース外によけておきます。

トレイが車の移動の妨げになることはありません。

アイテムの使用方法

アイテムは通常の自分の**手番開始前に**1個使用することができます。使用したアイテムは脇によけ、**再度配置可能になります**(オイル漏れを除く)。

- **ロケット**: 自分の車から、直線上にいる直近の車までのマス数を数えます(もし自分の車と直近の車との間にコーナーのマスがある場合はロケットを発射できません)。ダイスを1個振り、出た目が直近の車までのマス数以上なら、その車にロケットが命中してクラッシュします(ダイスを1個失い、車が裏返しになっていなければ裏返します)。もし直近の車がコーナーにいて、そのマスに他の車もいた場合、それら全ての車を一度にクラッシュさせることができます。
- **ボム**: 自分の車がいるマスにボムを置きます。いずれかの車がそのマスで移動を終えた場合、ボムが起爆してその車はクラッシュします(ダイスを1個失い、車が裏返しになっていなければ裏返します)。
- **レンチ**: 失ったダイスを一度に**全て**回収し、自分の車が裏返しになっていた場合は元の体勢に戻した上で、通常通り手番を行います。
- **タービン(ターボブースト)**: 通常通り手番を行います。移動の際に最も大きいダイスの目を2倍します。ただし、移動できなかった場合(同じ目が2回出た場合)はターボブーストを失ってしまいます。



例: 赤プレイヤーは6を2倍して、合計18マス移動する。

- **オイル漏れ**: 自分の車がいるマスにオイル漏れを1枚置きます。いずれかの車が**そのマスで移動を終えた場合**、その車はコーナーに到達するまで一直線に滑り、途中に他の車があればそれらも全て巻き込んで、一斉にクラッシュします(各自ダイスを1個失って裏返しになります)。レース中、オイル漏れはボードに**残り続けます**。



赤プレイヤーの車がオイル漏れのマスで移動を終了し、滑ってクラッシュ。

チャンピオンシップルール

チャンピオンシップは複数のレースから構成されます。まずチャンピオンシップの優勝点数を決めます(参加する車の数の3倍が推奨点数です)。

レースに参加する車の数を'n'とすると、レースの1位は'n'点、2位は'n-1'点、以降も同様です。

各レースの終了後、プレイヤーは自分の得点をチャンピオンシップの累計点数に加えます。1人以上のプレイヤーが優勝点数に到達あるいは超えたら、そのプレイヤーの中で累計点数の最も高いプレイヤーがワールドチャンピオンとなります。もし同点の場合、その中で1位になった回数が最も多いプレイヤーを優勝とします。それも同数の場合、その中で優勝を決定するタイプレックレースを行います。

チーム戦

このバリエーションはプレイ人数が偶数の場合にプレイできます。2人で1チームとなります。チームは予選前に決めておかなければなりません。レースの手番順は通常の予選と同じ方法で決定します。

チームの優勝条件

チーム毎に所属する全ての車の得点を合計し(チャンピオンシップと同様の得点方法)、優勝チームを決定します。同点の場合、より順位が高い車が所属するチームの優勝です。

特殊アイテムのバリエーション

プレイヤーによっては、全ての特殊アイテムがボード上に置かれた状態でゲームを始めたいという人もいます。このバリエーションでプレイするにはゲーム開始前にいくつかのルール変更が必要となり、それらについて合意しておかなければなりません。

1. 小さなトレイは保管用の筒に戻します。
2. レース開始前に、ピットレーンの最終プレイヤーは全てのオイル漏れをコース上の任意の空きマスに置きます。つまり、**プレイヤーはオイル漏れを入手して使用することができない**ということです。
3. その後、最終プレイヤーは同様に各特殊アイテムをコース上の任意の空きマスに置きます。ただし「ボム」は裏向きで置かなければなりません^{※1}。これは、ボムがまだ仕掛けられておらず、プレイヤーが入手可能であることを意味しています。
4. レース中、**アイテムを使用した後は**先頭車の1マス前方に置きます。もしそのマスにアイテムや車が既に存在する場合、さらに1マス前方に置きます(以降も同様)。置かれたアイテムは再度入手可能となります。入手可能なボムは裏向きで置きます(まだコースに仕掛けられていない状態)。
5. コースに仕掛けたボムは表向きで置きます(つまりそのマスで移動を終えると起爆します)。

例: ある車が、表向きのボム(仕掛けられた状態)のマス上で移動を終えました。これによりボムが起爆してその車はクラッシュします。そのボムを、先頭車の1マス前方に裏向き(まだ仕掛けられていない状態)で置き、再びプレイヤーが入手して使用できるようにします。

備考: このバリエーションは、レース中にオイル漏れを置くという選択肢がなくなるほか、先行する車が若干有利になります(とはいえ、レースの開始時にアイテムを置く担当である最終プレイヤーが巧妙に置けば、この不利を解消することができます)。しかし、このバリエーションによって、レースが幾分アグレッシブでカオスなものになります。

※1 なぜなら、ボムがまだ仕掛けられておらず入手可能なことを表すのに小さなトレイを使用していないためです。

上級ルール

レースの開始前に、プレイヤー同士でこれらのルール(あるいはその一部)を使用するか決めることができます。

さらなる特殊アイテム

プレイヤーは特殊アイテム一式(基本ゲームと同じもの)をさらに追加して使用しても構いません。

セーフティカー

1人のプレイヤーが**2回目の6**を出してしまったときにコーナーにいた場合あるいは**既に他の車がいるコーナーで移動を終えたことでクラッシュ**してしまった場合、大事故が発生し、巻き込まれた車はそれぞれ自分のダイスを全て失います(後の手番で回復することはできません)。

その後、バーチャルセーフティカーが発動されます(これは物理的に車を配置するわけではありません)。そこから手番が3巡するまでの間、下記が適用されます。

- 先頭車はダイスを1個しか振ることができません。
- クラッシュしていない車に対する**追い越し**や衝突が**禁止**されます。つまり、クラッシュしていない車を追い越したりいずれかの車に衝突する結果を引き起こすような動作は**一切実行できなくなります**。ただし、クラッシュした状態の車を追い越すことは可能です。
- もしバーチャルセーフティカーが発動されている間にいずれかの車が**大事故**を引き起こした場合、新たなバーチャルセーフティカーが発動されることになり、3巡のカウントが再スタートします。

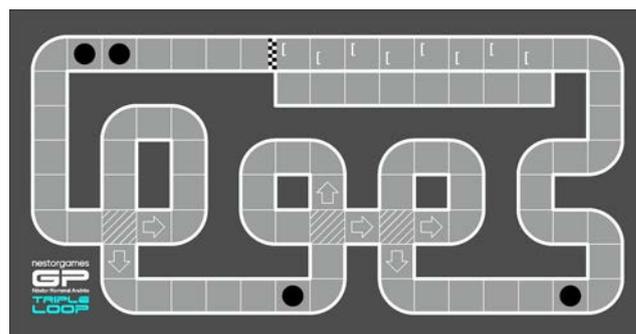
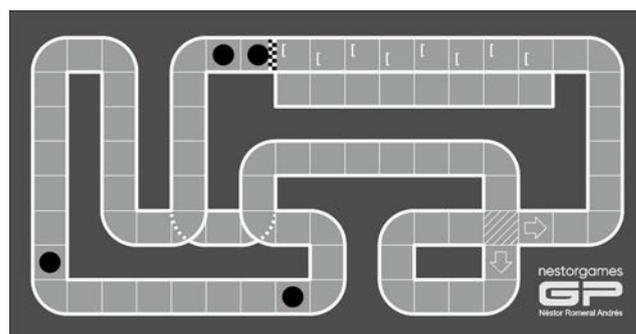
最速手番

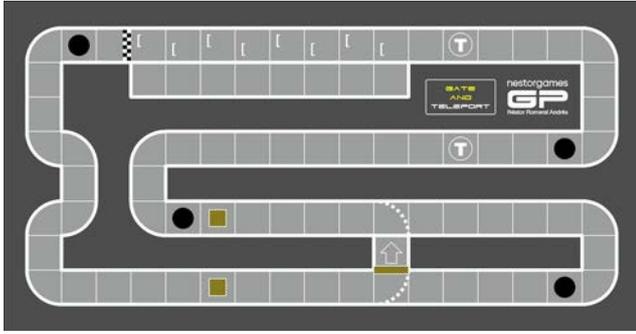
最速ラップを記録しようとするとかかに書き留める必要があり、ゲームの進行が遅くなる上に面倒です。しかし、最速ラップの代わりに**最速手番**を記録することができます。これは単に、**最も高い出目**が発生した際にその出目を書き留めておくだけです。レースの終了時、最速手番の目を出していたプレイヤーはチャンピオンシップの得点に加えて0.5点を獲得します。

例: あるプレイヤーは出目の合計が9となったことで最速手番の記録保持者となります。その後あるプレイヤーの出目の合計が12となり、新たな記録保持者となります。

ウェットレース

ボードに応じて、下図に示すように4枚のオイル漏れを配置します。





デザイナーのコメント

nestorgames GP以前、自身の多人数ゲームの中で「TOP SPEED」がベストゲームと考えていましたが、このゲームは他のゲーム(インカの黄金)のメカニズムを使っているという理由で、BoardGameGeekでバッシングされたり荒らされたりしました。既存のメカニズムを使用することはゲームデザインでよくあることですし、私はこのメカニズムをととても気に入っているため、GPでも再度使用することにしました。ただし、カードの代わりにダイスを用いて、プレイ内容をシンプルにするとともに製造も容易にしています。

1回の手番で移動できるマス数は最大21マスのように思えますが、28マスまで移動できる方法があることに注目してください。もっと多く移動できる方法もあります！どうすればいいかわかりますか？

ボードが大きいのは、1ヶ所のコーナーで何台もの車が衝突する可能性があるからです。このため、コースのマスが車よりかなり大きくなっています。また、ミニマルなデザインにしたのは私の好みだからです。