



FULL THROTTLE!

The quick racing moped betting game from Friedemann Friese

ゲームの概要



イカれたモペッド乗り達はチューンアップした自分のモペッドでレースがしたくてたまりません!生命保険も使えないこんな危険なレースに参加する勇気もないあなたと仲間たちは安全に楽しもうと、どのモペッドが勝つか賭けをすることにしました。

他のモペッドの後ろにつかないようにしつつ、コースの難所を避けながら6台のモペッドがレーストラックを3周する間、レースの状況を見て自分のお気に入りのモペッドに賭けていきます。最後に勝つのは誰でしょうか?

Full Throttleにおいて、プレイヤーはモペッドを操作するわけではありません。モペッドは“自動的に”トラックを周回していきます。毎ラウンド、レースカードを公開し、モペッドを動かしてきます。その後、レースカードをドラフトしていく非公開の賭けを行っていきます。ドラフトで取らなかったカードは、以降のラウンドでのモペッドの移動に使われます。自分が賭けることにしたモペッドは遅くなってしまうので注意深く賭けていきましょう。

手に汗握るレースが3周続いた後、最初の3台のモペッドがフィニッシュラインを通過したらレース終了です。あなたは最もよいレースカードを手にして、Full Throttleに勝利できるでしょうか?

内容物



Full Throttleには以下のものが含まれています:



- 両面仕様のゲームボード1枚
- モペッドコマ 6個
- レースカード84枚(各モペッド14枚:“1”的カード5枚、“2”的カード5枚、“3”的カード4枚)
- 周回マーカー 6個
- スパークプラグマーカー 1枚
- ステッカーシート1枚 (モペッド、周回マーカー、スパークプラグマーカー用)



最初のゲームの前に、ステッカーシートの左側のモペッドステッカーを貼ります。これはレースカードのモペッドと同じイラストになっています。おまけとして追加のモペッドステッカーもあります…アートワークデザイナーがどうしても描きたかったのです。

モペッドと人物が一致していないくともゲーム上は問題ありません。6つのモペッドがそれぞれ分かればいいのです!

ロナルドのご紹介



Full Throttleのルールは非常に簡単です。ただ、疑問に思うところも出てくるでしょう。ロナルドがその疑問のほとんどを先に聞いてくれます。ロナルドがこのゲームの遊び方を理解していけば、誰でもルールを理解できるでしょう…賭けてもいいです!

ゲームの準備

1.

ゲームボードのどちらの面を使うかを決め、テーブルに置きます。

- A トラック上にマークされたスタート位置に6個のモペッドコマをランダムに置きます。プレイヤーがいずれかのモペッドを担当するのではありません!
- B 周回トラック上のstartの位置に、周回マークー6個を置きます。このマークーを置く順番はゲーム上、特に意味はありません。

2.

2人プレイ時:各モペッドの3のレースカードを1枚ずつ箱に戻します。

C

レースカードを全てシャッフルし、ゲームボードの横に裏向きの山札にして置きます。

3.

D ランダムにプレイヤーを選び、そのプレイヤーの前にスパークプラグマークーを置きます。

E

各プレイヤーは、自分の前に少しスペースを確保します。ゲーム中、ここに賭けたレースカードを裏向きで置きます。

これでFull Throttleを遊ぶ準備ができました!

D



E



E

C



ゲームの流れ

Full Throttleはラウンド制のゲームです。各ラウンドには以下の2つのステップがあります:

ステップa)モペッドの移動。

ステップb)モペッドに賭ける。2~3人プレイ時:このステップにいくつかの追加ルールがあります。

最初に3台のモペッドが3周したらレース終了となります。賭けに最も成功したプレイヤーが、Full Throttleに勝利します!

ステップa)モペッドの移動

山札から引いたレースカードに基づいて、モペッドが移動します。

プレイヤー数に応じて、山札からレースカードを1枚ずつめくります。

プレイヤー数	2	3	4	5	6
カード枚数	6	7	7	8	9

「はい、ロナルド君。4人プレイでは全部で7枚をめくります…各プレイヤー7枚じゃないですよ!」

レースカード1枚をめくる度に、一致するモペッドを即座に動かします。動かし方は以下のとおりです:

- レースカードに描かれたスピードに一致する分だけ、1、2または3マス前に移動します。各マスにはモペッドは1個しか入れません。

「チューンアップしたモペッドは速くはありませんが、とにかくエキサイティングなのです!」

- モペッドは前方にしか動けません。つまり、直進か斜め前に動きます。移動する際に、各マス数を数えます。

「いいえ、ロナルド君。モペッドは真横には動けないです。」

- 可能なら、モペッドは内側のマスに移動しなければなりません。もし内側のマスに他のモペッドがいれば、外側のマスに移動します。

- もし1個または2個のモペッドで完全にマスがふさがっていても、ふさがっているマスを数えて通り抜けることができます。

- もしモペッドがふさがっているマスで移動を終えるような場合、ふさがっているマスの後ろのマスで止まなければなりません。

「はい、ロナルド君。モペッドの前がふさがっている状態で「1」のレースカードが引かれても、そのモペッドは全く動けないということですね。」

- 遠回りになるアウトコース:モペッドがコーナーに差し掛かり、インコースの空きマスに入れない、あるいは通り抜けることができない場合、アウトコースに行かなければなりません。

- +2ボーナスマス:モペッドが+2ボーナスマスで移動を終えたら、即座に追加で2マス進みます。移動については上記と同じルールです。

「はい、ロナルド君。もしマスがふさがっていてこのボーナスマスに止まらなければならない場合も“+2”マス進みます。」

モペッドがスタート/ゴールラインを通過するたびに、周回トラック上の周回マーカーを1マス動かします。

「はい、ロナルド君。レース開始後、初めてこのラインを通過した時も周回マーカーを動かします。」



例:①緑のモペッドが2マス移動して、黄色のモペッドの隣に動きます。

②青のモペッドは3マス移動できますが、そのレーンはふさがっているので1手前のマスに止まらなければなりません。

③幸運にも、止まったマスは+2ボーナスマスだったので、青のモペッドは2マス追加で移動し、レーンをふさいでいた赤のモペッドを追い越します。

④黒のモペッドは1マス移動し、スタート/ゴールラインを通過しました。ここから2周目です。

⑤周回マーカーを「2」のマスに動かします。

ステップb)モペッドに賭ける。

このラウンドで使用したレースカードをドラフトして賭けをしていきます。

もしあなたがスパークプラグマーカーを持っているなら、ステップa)でめくった全てのレースカードを手に持ります。このカードから1枚選び、自分の前に裏向きで置きます。このカードにより、一致する色のモペッドに賭けたことを表します。レースカードに書かれた数字は関係ありません。賭けに関係があるのは何色のモペッドかということだけです。

残りのカードを左隣のプレイヤーに渡します。そのプレイヤーも同様にカードを1枚選びます。これを最後のプレイヤーが1枚カードを選ぶまで続けます。最後にカードを選んだプレイヤーが残りの3枚のカードを好きな順番で山札の下に裏向きで置きます。ゲーム中に、自分がどのモペッドに賭けているかはいつでも確認することができますが、他のプレイヤーの賭けを見ることはできません。

「はい、ロナルド君。カードを取る度に山札からそのカードが取り除かれるということなので、そのモペッドのスピードは落ちていきます。誰も選んでいないモペッドは終盤で一気に巻き返してくるかもしれませんので、非常に悩ましい選択ですね!」

最後に、スパークプラグマーカーを左隣のプレイヤー渡して、ステップa)から次のラウンドを開始します。

2. 3人プレイ時:最後のプレイヤーは、残りの4枚のカードから1枚選び、ゲームボードの横に裏向きで1列に置いていきます。その後、残りの3枚のカードを好きな順番で山札の下に置きます。以降のラウンドで、その列の右側に新しいレースカードを置いていきます。この列に6枚のカードが並んでいる状態でラウンドが開始する場合、ステップb)の終了時に、この列の一番左のカードを表にします。これにより、山札から抜いているカードが分かります。

「はい、ロナルド君。どのカードが抜けているかが分かるだけです。抜いたカードの数字分の移動をする訳ではありません!」

ゲームの終了と得点計算

モペッドのレースは3周で終了です。あるモペッドがゴールラインを最初に3回通過したら、その周回マーカーを表彰台の1位のマスに動かします。あと2台のモペッドが通過するまでカードを1枚ずつめくります。これらのモペッドの周回マーカーを2位と3位のマスに動かします(ステップb)の処理は行いません)。

「3台が3周走り終えるまでカードを引くと、カードがなくなることもあるかもしれませんね!」

トラック上の全てのモペッドはそのままにしておきます。もしレースカードがなくなってしまったら、トラック上に残っている中で一番前にいるモペッドから表彰台を埋めていきます。2台のモペッドが同じレーンにいる場合、内側のマスにいるモペッドが前にいることになります。周回したモペッドの周回トラックをチェックします。

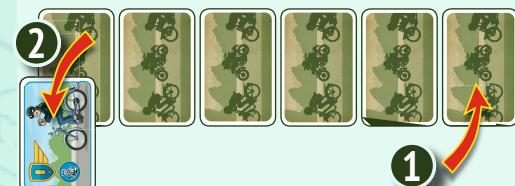
賭けをするステップb)は飛ばします。1位から3位までのモペッドのレースカードから勝利点を計算します。

1位	2位	3位
1枚4点	1枚3点	1枚2点

最も勝利点の多いプレイヤーがFull Throttleに勝利します! 同点の場合、同点のプレイヤー間で4位から6位までのモペッドのレースカードを参照します:4位が4点、5位が3点、6位が2点です。

例:3人プレイです。ヘドウイグはスパークプラグマーカーを持っています。ステップa)でめくられた7枚のレースカード全てを手に持ります。彼女はカードを1枚選び、自分の前に裏向きで置きます。残りのカードをアンシェリ力に渡し、彼女も1枚選び、ニコルに渡します。

①最後のプレイヤーであるニコルは、1枚裏向きでゲームボードの横に置きます。②ステップb)の終了時に列に6枚のカードが置かれているので、列の最初のカードをめくれます。



その後、ニコルは残りの3枚のカードを山札の下に置きます。



例:黄色のモペッドが1位、緑のモペッドが2位、紫のモペッドが3位になりました。ヘドウイグの勝利点は26点になります:4点のカードが3枚、3点のカードが4枚、2点のカードが1枚です。他のモペッドのレースカードからは勝利点を獲得しません。

日本語ルール協力: ゲームストアバネスト

Author: Friedemann Friesen

ルール和訳: 若原宏仁

Graphic: Two-Stroke "Maura" Kalusky

編集: 平浩太

Editing: Linus Wolf, Ronald Hrkáč,

2F-Spiele

Christian Frank

Fedelhören 64

Production: Henning Kröpke

D-28203 Bremen

© 2021, 2F-Spiele, Bremen/Germany

www.2f-spiele.de

