

# ブレーキングアウェイ

- 原題 : Breaking Away
- 作者 : John Harrington (ジョン・ハリントン)

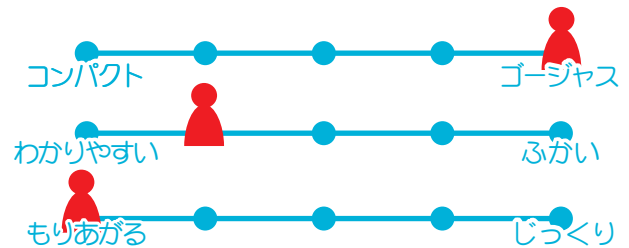
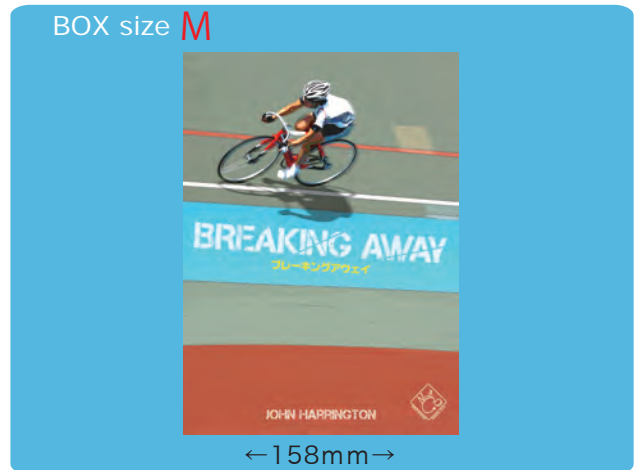
自転車のチーム戦をモチーフにしたレースゲームです。各自 1 チーム (4 つ) のコマを使います。トラックを 2 周半する内により多くの勝利ポイントを稼いだチームの担当プレイヤーが勝者となります。

開始前に、各自移動力シートを 1 枚受け取ります。4 人の走者はそれぞれが定まった移動力の合計値 (ゼッケン 1=30 点、ゼッケン 2=25 点、ゼッケン 3=20 点、ゼッケン 4=16 点) を持っているの、これを 3 つ (エースであるゼッケン 1 のコマは 3 つか 4 つ) の数値に振り分け、移動力としてシートに記入します。事前に振り分ける移動力の塩梅が、レース中大切な選択肢になります。

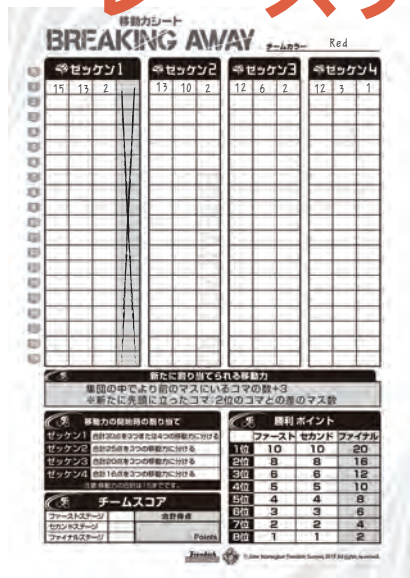
レースが始まったら、毎ラウンド、前から順に全てのコマが 1 回ずつ移動します。各コマは移動力の数値の内 1 つを消費して前進します。

ラウンド終了時、消費した数値の代わりに、新たな数値が 1 つ、各コマに与えられます。新たな移動力は原則「3」ですが、集団の後方にポジション取りできたコマは風の抵抗を避けられ、移動力のボーナスが得られます。新たな移動力は「属している集団のより前にいるコマの数 +3」となるのです。時には敵味方とも協力して、空きマスができないように集団を繋げていきましょう！集団から脱落したコマはあつという間に役立たずになってしまいます。

レース中には、勝利ポイントが得られる 2 つの中間地点と、中間地点の倍のポイントが得られるゴール地点があります。ここに上位で入れば、チームにポイントがもたらされます。自分の各選手をどこで働かせるのが勝負のカギです。中間地点までに全力を使わせるか？ゴールを狙って温存するか？他のコマのアシスト役に徹させるか？各プレイヤーの思惑が絡み合い、白熱のレース展開が生まれるレースゲームの決定版です。



## レースゲーム、ぼくらの答え。



詳しいルールはこちらから

<http://www.newgamesorder.jp/games/breaking-away>

ゲームに使う自転車コマには新しい試みとして、アクリルをレーザーカットしたものを使っています。製造担当の西山が組み立てやすさやゲーム盤に並んだときの見栄えの良さ、強度などを考慮してデザインしました。プレイヤー人数を増やすための追加の自転車コマも別売りで用意しているので、大人数でもお楽しみ頂けます。