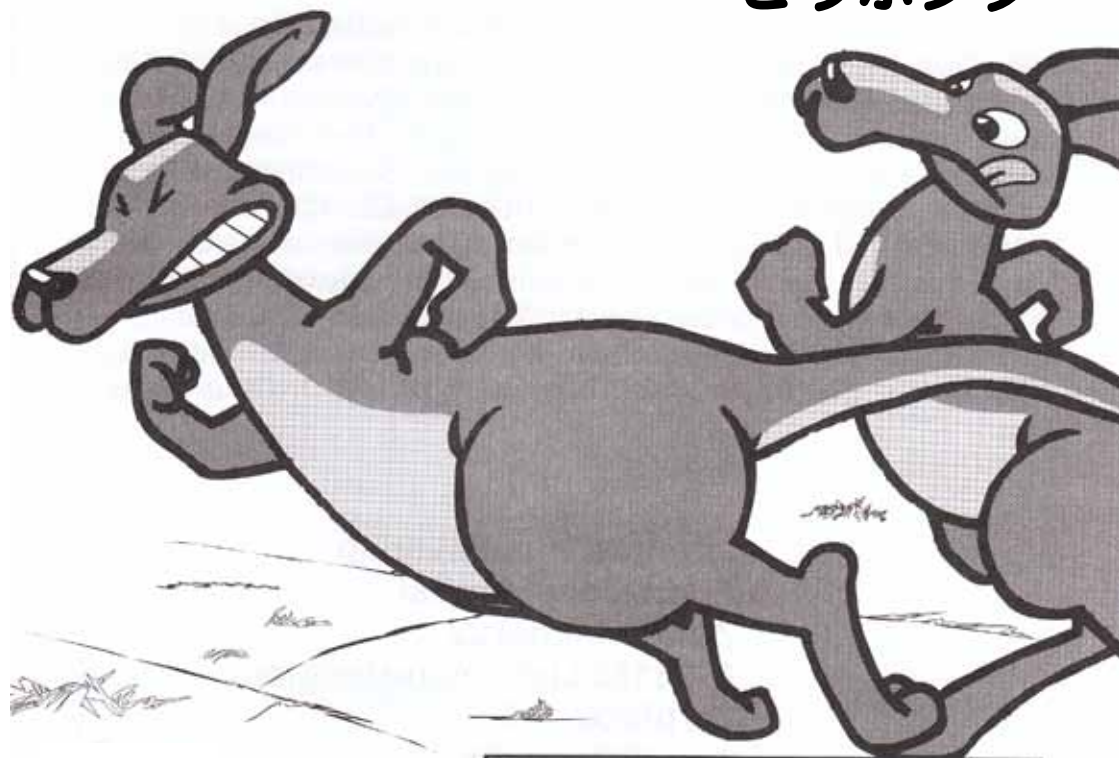


エリック・ソロモン 作

BILLABONG

ビラボング



プレイ人数：2～4人
プレイ時間：30分
対象年齢：10歳以上



エリック・ソロモン 作

ビラボング

10歳以上向け、2～4人用のレースゲーム。

小さな三日月湖「ビラボング」の周りで、多いときは20匹ものカンガルーがジャンプ・レースで競いあいます。プレイヤーは5匹のカンガルーから成るチームの、トレーナーのようなものに扮します。

スタート&ゴールラインから出発させ、ビラボングを一周して、最初に自分のチームのカンガルー5匹ぜんぶをゴールさせたプレイヤーが勝者となります。ビラボングはマップのまんなか、2×4マス of 小さな湖として描かれています。ビラボングにつながっている小川がスタート&ゴールラインです。

この大ジャンプばかりのレースの進行をスムーズにするため、黒い「レフェリー・カンガルー」駒を1つ用意してあります。

(訳注：ビラボングまたはビラボン Billabong は、三日月湖、流れのない澁みを表すオーストラリア英語です。ビラボングはオーストラリアの自然環境に関する言葉として特徴的なものです)

内容物

- ・マップ1枚。
- ・カンガルー駒4色各5個。
- ・黒いレフェリーカンガルー駒1個。

準備

プレイヤーはそれぞれ、1色5個のカンガルー駒を受け取ります。黒い駒、これはレフェリーカンガルー駒ですが、これはビラボングのところに置いておきます。誰から始めるか適当に決めてください。

プレイヤーは時計回りの順番で、一度に1個ずつ、自分のカンガルーをマップ上の好きな空きマスに置きます。すでにカンガルーがいるマスには置けません。ビラボングのマスにも置けません。

どこに置いてもいいというのは変に聞こえるかもしれませんが、このレースではどのカンガルーもまず一度スタート&ゴールラインを時計回り方向で踏み越え

てから、あらためてビラボングの周りを一周しないとイケないのです。とはいえ、それでもスタート&ゴールラインから少し離れたところに自分のカンガルーを置いて大ジャンプを狙う、という作戦が有利になることもよくあります。これについては後でまた説明します。

カンガルーの移動

駒を置く順番が全員に5回ずつまわってきて全てのカンガルーがマップ上に置かれたらゲーム開始、最初にカンガルーを置いたプレイヤーが最初の手番を行います。

自分の手番がきたプレイヤーは、自分のカンガルーをかならず1個選んで動かします。動かし方は以下の2通りありますので、どちらかを選んでください。(訳注：動かし終わったら手番は終わりとなり、左隣のプレイヤーの手番になります。手番は時計回りでめぐっていきます)

- ・隣の空きマスまで歩く(隣というのは、縦でも横でも斜めでも構いません。チェスのキングや将棋の王将と同じ動きです)。この場合、これで自分の手番は終わりになります。
- ・他のカンガルーを1個だけ(どの色のものでも構いません)飛び越える形で、(縦・横・斜め45度のいずれかの方向に)ジャンプする。

ジャンプする場合、以下のルールを守らなければいけません。

- ・1回のジャンプで飛び越せるカンガルーは1個だけです。
- ・空きマスに着地しないとイケません。
- ・ビラボングのマスは飛び越えられません(斜めジャンプの時に角にかかるだけであれば構いません。図をごらんください)。
- ・ジャンプ開始地点から飛び越す対象のカンガルーまでは何マス離れていても構いませんが、開始地点からカンガルーを飛び越えるまでの距離と、カンガルーを飛び越えてから着地点までの距離は同じでないとイケません。

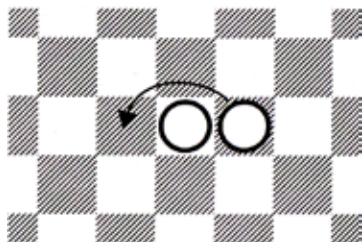
飛び越える対象のカンガルーは自分の色だけでなく、どの色のカンガルーを飛び越えても問題ありません。レフェリーカンガルーを飛び越えてもよいのです(後

で説明します)。

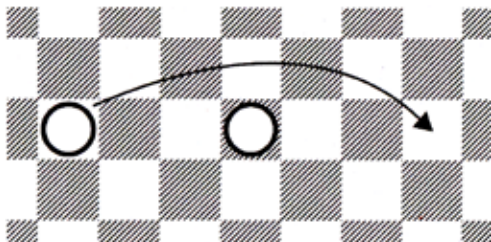
重要：1回の手番で、カンガルーは望むなら何回でも連続でジャンプを行えます。これについては後ほど例を挙げます。ですが、歩くほうを選んだ場合は1歩しか動けません。また、歩くのとジャンプを組み合わせることもできません。

可能なジャンプの例

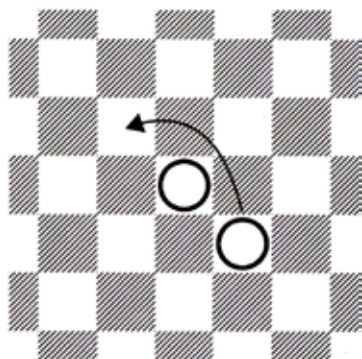
例1：短いジャンプ



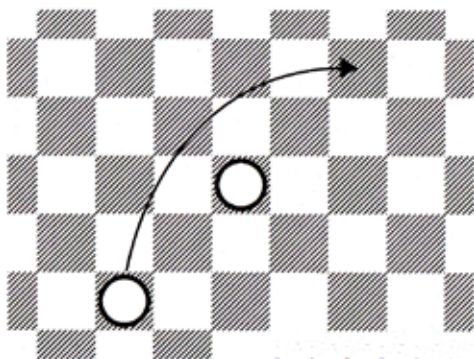
例2：長いジャンプ



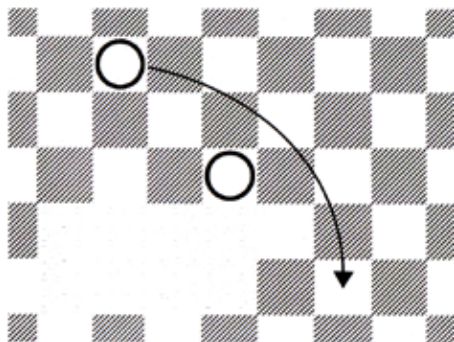
例3：短い斜めジャンプ



例4：長い斜めジャンプ



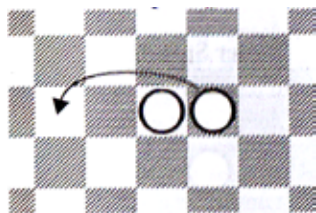
例5：ビラボングのマスをかすめるジャンプ。



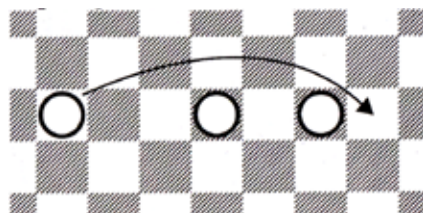
ビラボングのマスの中には入らず、角をかすめているだけなので、これは問題ありません。

不可能なジャンプの例

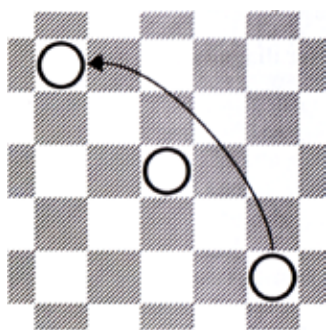
例1: 距離がおかしい



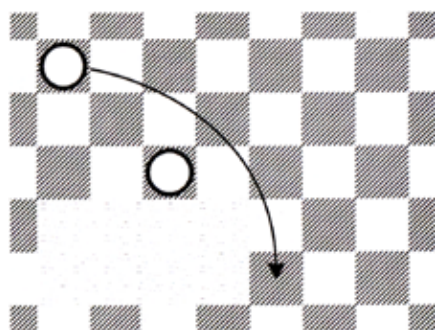
例2: 複数のカンガルーを飛び越えようとしている



例3: 着地点が空いていない



例4: ビラボンゴのマス内を通過している



レフェリーカンガルー

このゲームのお楽しみの一つは、連続ジャンプを使ってカンガルーをびっくりするほど遠くへ連れていくことです。何回も連続してジャンプするわけで、時には同じカンガルーを2回飛び越えたりすることもあるでしょう。ところで、これだけ連続でジャンプしていると、わからなくなって間違いが起きることがあります。そういう時は、レフェリーカンガルーの出番です。

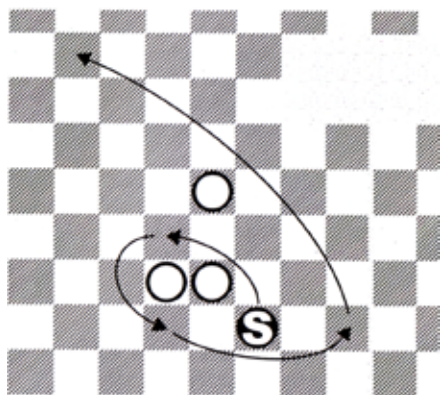
レフェリーカンガルーを、手番プレイヤーが今動かしたいカンガルーと差し替えます。これで、手番プレイヤーは自分のジャンプの経路を間違いなくたどれるようになります。こんがらがってしまっても、どこが出発点だったかはすぐ解るわけで、はじめからやり直せばよいのですから。

ただし、自分が予定していた連続ジャンプが実際には不可能だという結論になった場合は、手番に動かすカンガルーを変更してはいけません。

手番プレイヤーが移動を終えてレフェリーカンガルーが用済みになったら、元通りビラボンゴのマスに戻してください。他のプレイヤーが必要とするまで、そ

ここに置いたままになります。

レフェリーカンガルーを持ち込むのもう一つ利点があります。あなたのカンガルーは、他のカンガルーを飛び越えられるのと全く同様に、レフェリーカンガルーも飛び越えられるのです。図でこれを説明しましょう。



この例では、1手番で4連続ジャンプを行っています。出発点のカンガルーはレフェリーカンガルーに差し替えています(Sのマークのカンガルー)。差し替えられたほうのカンガルーをジャンプの計画を立てるために使い、そして連続ジャンプを行いました。注意すべきは、3回目のジャンプでレフェリーカンガルーを飛び越えていることです。これは問題ありません。なお、レフェリーカンガルー

は単に出発点をマークするために使うだけのものなので、レフェリーカンガルー自体がジャンプ移動したりすることはありません。

ゴールを切る

カンガルーはビラボングの周りを必ず時計回りに進まなければいけません。(訳注：この「時計回り」の厳密な定義は不明です。カンガルーの移動開始時と移動終了時の位置関係を見たときに、スタート&ゴールラインを反時計回りに越える方向になってはいけない、と解釈するのが妥当と考えられます)

カンガルーがスタート&ゴールライン、つまりビラボングにつながる小川のことですが、これを時計回り方向に2回踏み越えた(小川を踏み越えてスタートしたカンガルーが、ビラボングを一周してもう一度小川を踏み越えたとき、という意味です)、そのカンガルーはゴールとなり、ビラボングのマスに置かれます。最初に自分のカンガルー5匹を全てゴールさせたプレイヤーの勝ちです。



販売元
合同会社ニューゲームズオーダー
〒190-0023
東京都立川市柴崎町3-10-6 イチカワビル2F
<http://www.newgamesorder.com/>