

ジロ・ディ・イタリア・カードゲーム

プレイ人数：2～6人 / 対象年齢：14歳以上 / プレイ時間：30分～

内容物

カード126枚

「体力」カード60枚（1, 5, 10のもの）

「道路」カード11枚

「プロトンの速度」カード23枚（プロトンとは仏語で「集団」の意）

「地形」カード14枚

「補給ゾーン」カード6枚

「選手」カード6枚

「プロトン」カード1枚

「プロトンリーダー」カード1枚

早見表カード4枚

A. レースの準備

A.1 レースの構成

レースを始める為、「地形」カードを選んで並べます。3種類の地形があります。緑＝平地、赤＝山岳、黒＝下り坂（ダウンヒル）です。カードに記された数字は、その地形を通過する為に必要なゲームターンを示しています。

例：図1 このレースは「平地」3、「山岳」2、「下り坂」2、「平地」2で、9ゲームターンにわたって行われます。

図1



「地形」カードは任意の方法で選んで構いませんが、12ゲームターンを超えてはいけません。

A.2 選手

6枚の選手カードは2チームを表しています。同一チームの選手は同じ色のジャージを着ており、適性の異なる3人で構成されています。カード下部の色は選手の適性を表しています（黄＝リーダー、緑＝ルーラー、赤＝クライマー）（図2）。

プレイヤーごとの選手の数

2人プレイ：各プレイヤーは1人、2人、もしくは3人の選手を使用できます。

3人プレイ：1人もしくは2人の選手を使用できます。

4-6人プレイ：各プレイヤーは1人ずつ選手を使用します。

※ 3-6人で遊ぶ場合、各プレイヤーは順にレースに最も適していると考えた選手を

1人選択します（異なるプレイヤーが同じ色のジャージの選手を使用して構いません）。

図2 ブルーチーム

オレンジチーム



A.3 セッティングの完了

体力

各プレイヤーは自身の選手のカードと、決まった数の「体力」カードを取ります。全ての選手は同じ値の体力を持ってレースを始めます。開始時の体力は、「地形」カードに記された数を合計し、これに3を掛けた値です（図1であれば合計体力は27になります）。レースを通じて、残している体力の値は他のプレイヤーにも見えるようにしておかねばなりません。

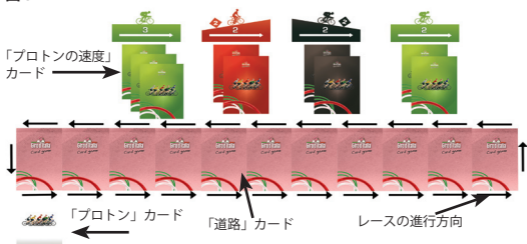
「体力」カードの外枠の色は選手の適性を表しています（黄＝リーダー、緑＝ルーラー、赤＝クライマー）。

スタート

ルートを作る為、「地形」カードを置きます。テーブル中央に、「道路」カード11枚を一列に伏せて並べます（図3）。各「コース」カードの下に、そのカード下部の値と同じ枚数の「プロトンの速度」カードを無作為に伏せて並べます。各ターンには「プロトンの速度」カードが1枚めくられ、これらが地形カードの下から全てめくられたら、レースは次の地形へと進んでいきます。「プロトン」カードを一番端の「道路」カードの下に置きます。レース開始時には、選手は皆プロトンの中にいるものとします。最近サイクリングをしたプレイヤーが「プロトンリーダー」カードを取り、自分の前に置きます。



図3



B. ゲームターン

1. "逃げ" (抜け出し) を行った選手の移動
2. "逃げ"
3. プロトンによる追走の宣言
4. プロトンの移動
5. プロトンから脱落した選手の移動
6. プロトンリーダーカードの受け渡し

B.1 "逃げ" (抜け出し) を行った選手の移動

プロトン及び選手は道路カードから道路カードへと移動していきます (図3)。レース展開は道路カードを囲む円の中での位置関係で表され、また二車線しか無いものとして (同じスペースでは2人までしか並べません)。

プロトンからの "逃げ" (抜け出し) を行った選手は、(各ターンの最初に) 順位の順番に従って移動を行います。プロトンの前方に出た選手は、その「選手」カードを道路カードの下、プロトンの前方に置き、現在居るスペースを示します。この時点から、その選手は自身の適性に従って移動を行います。各選手はその適性 (リーダー、ルーラー、クライマー) 及び移動を開始した地形 (平地、山岳、下り坂) 次第で変動する、無料の基本移動を得ることになります。(図4)

この基本移動のあとで、選手は消費移動 (「体力」カードを消費する追加の移動) を行えます (図4、図5)。移動の結果他の選手に追いついた選手は、次のターンには先に移動を行います。移動順をはっきりさせる為、追いついた選手を並んだ選手より少し前に置くとよいでしょう (図6)。

特殊な状況: 道が完全に (2人の選手により) 塞がっている場合、通常の移動コストに加えて1ポイントを支払うことでそのスペースを通過することができます。

逃げを行っていた選手をプロトンが追い越す、あるいは追いついた場合、選手は再びプロトンに吸収されます。吸収された「選手」カードを担当プレイヤーの前に戻します。この選手は、以降レース開始時と同様、プロトンと一緒に移動します。

図4 消費移動時のコスト

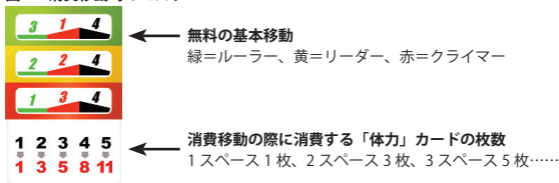
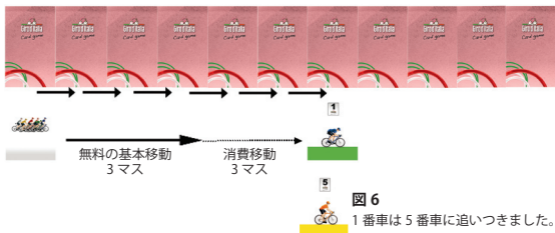


図 5

ルーラーが逃げを開始しました。グリーン色のルーラーは5ポイント分の「体力」カードを即座に消費しなくてはなりません。



B.2” 逃げ”

プロトンリーダートークンを持っているプレイヤーから時計回りの順に、各プレイヤーは自身の選手1人以上をプロトンから抜けださせることができます。抜け出す為には、選手は最低4スペースの移動を行わねばなりません。

B.3 プロトンによる追走の宣言

「プロトンの速度」カードをめくる前に、プロトンリーダートークンを持っているプレイヤーは「+1」と宣言し、プロトンの速度を上げられます。これを行った場合、プロトンは1スペース余分に移動することになります。

B.4 プロトンの移動

プロトンリーダートークンを持っているプレイヤーが、現在の地形の「プロトンの速度」カードを1枚めくります。プロトンはこの「プロトンの速度」カードの値分のスペース移動します（山岳では2-4、平地では3-5、下りでは4-6）。プロトンの移動は、プロトンに選手が残っていない場合、及び追走が宣言された場合に1スペース増加します。

プロトンのスピードと結果：プロトンの移動開始時にプロトン内にいた選手、及びプロトンの移動によってプロトンに吸収された選手は、図7の通り体力を消費します。

図 7

プロトンの速度	2~4	5	6	7	8
プロトンにいる選手全員が消費する体力	0	1	2	3	4

B.5 プロトンから脱落した選手の移動

プロトンの5スペース以上の移動の後、消費する体力が残っている選手は後方に取り残されます。プロトンの移動の後で、その選手はプロトンの1スペース後

方に配置されます。以降のターン、この選手は（逃げを行った選手同様）自身の適性に従ってプロトンの後で移動を行います。

パンクした場合も、選手は後方に取り残されます（C.2 参照）。後方に取り残された選手は（各ゲームターンの手順5に）順位の順番に移動します。後方に取り残された選手は、プロトンによる風除けを得ることはできません。ピンチに陥ったチームメイトを助け、プロトンに復帰させる目的でのプロトンからの脱落は自由に行えます。

B.6 プロトンリーダーカードの受け渡し

選手とプロトンが全て移動を行ったら、プロトンリーダーカードを左隣のプレイヤーに渡します。

C. イベント

C.1 風除け

移動を他の選手の真後ろで終えた選手は、続くターンで、前方の選手が移動する時に1スペースの無料の移動を行えます（図8）。前方の選手が「落車やパンクの直後で停止している場合」「平地や山岳から動き始めて6スペース以上移動する場合」「下り坂から動き始めて8スペース以上移動する場合」風除けは失われます。

図8



ブルーチームのリーダーは、オレンジチームのリーダーの真後ろにいて、風除けの効果満喫しています。オレンジチームのクライマーがさらにその真後ろで、ブルーチームのリーダーから、風除けの効果を受けています。

オレンジチームのルーラーは、ブルーチームのルーラーの真後ろにいて、風除けの効果を受けています。

C.2 走行中の危険：ハンガーノック、落車、パンク

プレイヤーは選手にリスク（ハンガーノック、落車、パンク）のある走行を行わせることができます。リスクを負った場合、「道路」カードをいずれか1枚めくりまします。選手がリスクを負えるのは、ペナルティを受けた場合でもその支払いができるだけの体力を残している場合だけです。

「道路」カードがいずれか5枚めくられたら、道路カード11枚を全てシャッフルし、レース開始時同様に並べ直します。


ハンガーノック（消耗）

山岳の地形カードには、菱形内に数字が記されています。この数字は選手がこの山岳でハンガーノックの危険無く行える消耗移動の最大数を示しています。山岳での移動の後、選手がこの値を超えていた場合、ハンガーノックのリスクを負います。この場合、移動後に「道路」カードをいずれか1枚めくりまします。赤い×のカードをめくった場合、この選手はハンガーノックになります。この場合、移動コストを2倍消費せねばなりません。めくったカードは全員に見えるように元

の位置に残しておきます。

例：移動コスト 5 →ハンガーノックになった場合移動コスト 10。このリスクを負う前には、選手は最低 10 ポイントの体力を残しておかねばなりません。

落車

下り坂の地形カードには、菱形内に数字が記されています。この数字は  選手がこの下り坂で落車の危険無く行える消耗移動の最大数を示しています。下り坂での移動の後、選手がこの値を超えていた場合、落車のリスクを負います。この場合、移動後に「道路」カードをいずれか 1 枚めくります。赤い×のカードをめくった場合、この選手は落車します。この場合、移動を終了したスペースの脇に選手カードを置き、1 ターン休みになります。

落車した後、選手は移動を終了し、落車したスペースに復帰します。順位の順番に従います。復帰するスペースが他の選手によって埋まっていた場合、そのスペースにいた選手が移動した後で復帰し、移動を開始します。

パンク

危険を負った結果、パンクした車輪のカードをめくったら、その選手はパンクします。続くターンで、パンクした選手はプロトン（そしているのであれば取り残されている選手）の後で、最後に移動を行います。パンクした選手は自身のスペースに留まります。あらゆる風除けの効果（パンクした選手が得ていたもの、パンクした選手により他の選手が得ていたもの）は失われます。プロトン内の選手がパンクした場合、プロトンの 1 スペース後ろに配置されます。次のターン、その選手はプロトンの後で移動することになります。他の選手はパンクした選手のスペースで止まることはできませんが、通過することは可能です。

C.3 体力の回復

補給ゾーンによる回復



選手が「補給ゾーン」（水筒が描かれた地形カード）を抜ける際、移動終了時に「補給ゾーン」カードを 1 枚引きます。このカードは選手に追加の体力をもたらします（2-4 ポイント）。このカードはプレイヤーの前に置きます。選手 3 人を使用している場合、ルーラーのカードを左に、リーダーのカードを真ん中に、クライマーのカードを右に置きます（水筒の色の順）。この体力は即座に選手の体力に加えても、秘密裏に取っておき後で加えてもかまいません（後者がお勧めです）。注意してください！補給ゾーンカードを引き忘れ、次の選手が移動を開始したら、もうカードを引くことはできません。これは続いて移動する選手が自身の選手でも変わりません。

移動による回復

自身の無料移動の合計（基本移動＋風除け）より少ないスペースしか移動しなかった選手は、使用しなかった無料移動 1 スペースにつき 1 ポイントの体力を回復します。体力カードを取り戻します。

D. ゲームの目的

ゲームの目的は、「地形」カードで示された最終ターンの終了時に、1位との選手となることです。2人の選手がタイの場合、そのポジションに後で入った選手がステージの勝者となります。

E. ジロ・ディ・イタリア

ジロ・ディ・イタリアのようなステージレースを遊びたい場合、順位によるスコアは、ステージの勝者と比較して遅れたターン数を数えます。勝者と同じターンにゴールした選手は、ターンの遅れを取りません。ステージで勝利した選手は、順位のうえで2ターン分を獲得します（他選手は皆2ターン遅れたものとみなします）。2位の選手は1ターン分を獲得します。

E.1 ボーナスタイム



「ボナスタイム」のカード（旗が描かれた地形カード）を最初に通過した選手は、順位のうえで1ターンを獲得します（他選手は1ターン遅れることとなります）。

E.2 残り体力

各ステージの終了時に選手が体力を残している場合、体力は温存され以降のステージに加えられます。ただし、選手の体力が5ポイントを超えて加えられることはありません。



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 2-17-1 TMビル 2F

<http://www.newgamesorder.com/>