

RICOCHET ROBOTS

ハイパーロボット

アレックス・ランドルフ 作、何人でも遊べます



内容物

- ・両面印刷のゲームボード 4枚
- ・プレキシガラス製センターピース 1個
- ・異なる色のプレキシガラス製ロボット 4体
- ・銀色のロボット（拡張/選択ルール用） 1体
- ・ロボットの色に対応する正方形のトークン 4個
- ・銀色の円盤 1枚
- ・ラウンド目標チップ 17個
- ・砂時計（ほぼ1分） 1個
- ・ルールシート 1部



準備

最初に遊ぶ前に、トークンやチップを枠から慎重に外します。

- 4枚のボードを、いずれかの面を上にして、穴が中央に集まるようにつなげます（96通りのパターンになります）。センターピースを4つの穴にはめます。砂時計をボードの脇に置きます。
- 4体のロボットを、目標マーク（目標チップの図柄）が描かれていない4マスに、無作為に配置します。対応する色の正方形トークンを、各ロボットの下に敷きます。
- 17枚の目標チップを伏せて混ぜ、ボードの脇に置きます。
- 目標チップを1枚取ってセンターピースに置き、めくります。この瞬間、プレイが開始されます。

目標

各ラウンドの目標は、中央のチップを得ることです。ボード上に、チップと同じ色で同じ形のマークが描かれたマス、つまり目的地マスが1マスだけあります。プレイヤーは、中央に出された目標チップと同じ色のロボット（以下、活動中のロボット）を、目的地マスへ、**できるだけ少ない手数で移動させる手段**を探します。もっとも手数が少ない移動手段を探し出したプレイヤーが目標チップを獲得します—そしてもっとも多くの目標チップを獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。

ロボットの動きを計画する

ラウンドが始まったら、プレイヤーはまず頭の中だけでロボットを動かします。言い換えれば、プレイヤーはロボットを実際に動かさずに、目的地マスまでの最短ルートを考えます。ロボットは上下左右に動かしますが、ブレーキはついていません。これは、一度動かしたロボットは何かしらの障害物に当たるまで止められない、ということです。ここで障害物とは、ボードの端、ボードに描かれた壁、センターピース、他のロボットです。ロボットが障害物にぶつかったら、そこで停止するか、あるいは右向きか左向きに（他の障害物にぶつかるまで）再び移動するかします。移動を開始してから、障害物にぶつかるまでを1回の移動とします。ロボットを停止させたら、他のロボットを動かした後にのみ、元の方向へ戻ることができます。



遊ぶ際に、銀色のロボットを使用するかどうかを選択できます。銀色のロボットは追加のロボットで、使用する場合、他のロボットと同様に扱います。もちろん銀色の目的地マスおよび目標チップはないので、銀色のロボットが活動中のロボットになることはほとんどありません。ただし、コズミック・ヴォーテックス（後述）の目標チップがめくられた際には、銀色のロボットも活動中のロボットにできます。

ラウンドの進行

- ラウンドはチップがセンターピース上でめくられた瞬間に開始されます。
- プレイヤーは、活動中のロボットを目的地マス（目標チップと同じマス）へ、できるだけ少ない手数で移動させる手段を探します。大抵の場合、他のロボットを1体以上、障害物とするために動かす必要があるでしょうし、これらの移動も手数になります（例1参照）。
- センターピースに置かれた目標チップが「コズミック・ヴォーテックス」（全色）だった場合、銀色のロボットを含め、どのロボットでも、活動中のロボットとして移動させられます。
- 活動中のロボットが目的地マスへ移動する際は、最低でも1回障害物に当たって停止し、（右か左に）方向転換しなければなりません。直接1回で目的地マスに移動できる場合、別の経路を探さねばなりません（例2参照）。



- 活動中のロボットを目的地マスに移動する方法を見つけたら、そのプレイヤーは移動に必要な手数を宣言し、砂時計をひっくり返します。この時点で、他のプレイヤーは1分以内に宣言せねばなりません。宣言する順番は関係なく、同じ人が複数回宣言してもかまいません。手数が少ないほうが目標チップを獲得しやすいですが、同じ手数や多い手数を宣言してもかまいません（例えば、既になされたより少ない手数の宣言が聞こえなかった時など）。プレイヤーは、自分が既にした宣言よりも多い手数の宣言をしてはいけません。
- 砂時計の砂が落ちきったら、もっとも少ない手数を宣言したプレイヤーが手番を行います。手数を大声で数えながら、計画した通りにロボットを動かします。宣言した手数以内で移動を完了した場合は、センターピースにある目標チップを獲得し、ラウンドを終了します。失敗した場合は、動かしたロボットを移動前の（対応する色の正方形のトークンの）位置へ戻し、次に少ない手数を宣言したプレイヤーが手番を行います。同じ手数を宣言したプレイヤーが複数いた場合は、もっとも下位の（獲得した目標チップがもっとも少ない）プレイヤーを優先します。これを、誰かが成功するまで続けます。全員が失敗したら、誰も目標チップを獲得できません。目標チップをテーブル脇に戻し、チップを再度混ぜます。
- ラウンドが終了したら、次のラウンドを開始します。動いたロボットの下に対応する色の正方形トークンを敷き、新たな目標チップをセンターピースに置き、ラウンドを開始します。

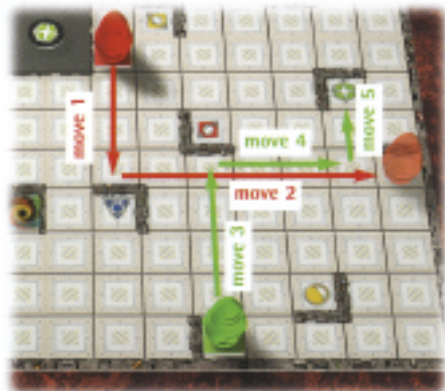
ゲームの終了

2人で遊んでいる場合、先に8枚の目標チップを獲得したプレイヤーが勝利し、ゲーム終了となります。3人の場合は6枚、4人の場合は5枚です。もし、5人以上で遊ぶ場合は、すべての目標チップが獲得されるまで行います。もちろん、あらかじめゲーム前に全員が打ち合わせた勝利条件で行ってもかまいません。

注意：大抵の場合、必要な手数は9回以下です。しかし、まれに20手以上の手数を必要とする場合が発生します。このような問題を解くのも一興ですが、ゲームではイライラすることになるでしょう。そのため、始まってから4～5分経過しても誰も宣言しない場合、1人のプレイヤーが砂時計をひっくり返すことを推奨します。1分が過ぎても誰も宣言していない場合は、目標チップをテーブル脇に戻し、目標チップを再度混ぜてください。

例1

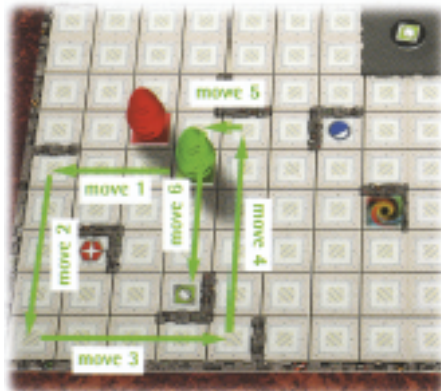
障害物とするために、他のロボットを動かす



赤のロボットを障害物にするために移動する（1回目、2回目）。その後、緑のロボットが障害物を使って移動する（3～5回目）。障害物に使うロボットは、活動中のロボット同様に、障害物に当たるまで止まらないことに注意。

例2

緑のロボットを直接目標マスへ移動できるが、これはルールで禁止されている。そのため、別の経路を探さねばならない。



選択したもう一つの経路では6回の手数を要する。正方形のトークンは表示用であり、障害物ではないことに注意。

拡張ルール

オリジナル版と第2版のボードを混ぜてプレイすることができますが、異なる17個の目的地マスがボードに含まれるように組み合わせてください。

銀色のロボットのさらなる選択ルール

銀色のロボットを使用して、これに特別な能力を与えるなど、そのほかの選択ルールを発明してみてください。特に面白いものがあればEメール（Rio Grande Games宛、英文メール）にてご連絡下さい。ウェブサイトに掲載させていただきます。

作者：アレックス・ランドルフ
グラフィック：フランツ・フォーヴィンケル
英語ルール：アレックス・ランドルフと
ジェイ・トゥーメルソン

©1999 Hans im Glück Verlags-GmbH



このゲームに関するご質問は：
合同会社ニューゲームズオーダー
東京都立川市柴崎町2-17-1 TMビル2F
E-mail: info@newgamesorder.com
URL: http://newgamesorder.com

