



訳者：COQ

2人用（または2チーム用）

対象年齢：6歳以上（4歳以下には不適）

#### <内容物>

ゲームボード 1  
青プレイヤー駒 13  
城プレイヤー駒 13  
数字ダイス 2  
進路ダイス 1  
ラグビーボール駒 1  
説明書 1  
スコアシート（50枚） 1  
NRL チームステッカー 1

#### <ゲームの目的>

FullOnの目的は、単純に沢山のトライとコンバージョンを試合中に決めて得点を稼ぐことだ。2ハーフの得点合計が多いほうが勝利する。お互いのプレイヤーは、トライを決めることを目指す間、ラグビーボール駒を出来る限りキープし、自分のプレイヤー駒か深緑マス（深緑マスの説明参照）の上に保持するのだ。各プレイヤーはラグビーボール駒をトライゾーンへ運んで得点するために、6連続の手番でダイスを振る。6回目の手番でもトライを成功させられなければ、ボールの所持権は失われ、相手チームに移る（攻撃側陣形／防御側陣形の説明参照）。そしてゲームは続くのだ。

FullOnは40分ずつの2ハーフで行われる（時間は自由に変更することができる）。実際の試合と同じで、ボールはトライゾーンに入ると止まり、得点が追加される（トライの得点の説明参照）。コンバージョンキックはトライを決めたラインと自分の攻撃20メートルラインの黄色い列から行われる（コンバージ

ョンキックの説明参照)。ペナルティキックはペナルティキックと記載された青いマスから行われる（ペナルティキックの説明参照）。得点はスコアシートを用いて記録する。

#### <ゲームを始める前に>

各プレイヤーは自分の色のプレイヤー駒を13個ずつ受け取り、自分の好きなチームのステッカーを駒に貼って下さい。各プレイヤーは数字ダイスを1つずつ受け取り、振ります。大きな目を出した方がキックオフ権をとり、プレイを始めます（キックオフの説明参照）。

#### <プレイヤー駒の配置>

プレイヤー駒は、白枠の中の何も書かれていないマスにのみ配置できます。プレイヤー駒はゲーム中、移動や再配置を行うことができます。しかし、ルールに従って配置されていなくてはなりません（攻撃側陣形／防御側陣形の説明参照）。

#### <ボールの移動>

##### ～進路ダイスの使い方～

このダイスに書かれた文字はラグビーボール駒とプレイヤー駒が動かなくてはならない方向を示しています。

##### 「F」：前へ

Fは自分のトライラインに向かう方向へ、数字ダイスの出目だけラグビーボール駒とプレイヤー駒を移動させることを示します。（例：数字ダイスを2つ振り5と2がでました。進路ダイスはFがでました。プレイヤー駒とラグビーボール駒をトライラインに向かって真っ直ぐに7マス進めます。）

##### 「RF」：右前へ

攻撃プレイヤーはまずラグビーボール駒を数字ダイス1つ分の出目だけ右へ動かし、プレイヤー駒の上にのせます。その後、プレイヤー駒とラグビーボール駒をもう1つのダイスの出目だけトライラインに向かって真っ直ぐに進めます。

##### 「LF」：左前へ

攻撃プレイヤーはまずラグビーボール駒を数字ダイス1つ分の出目だけ左へ動かし、プレイヤー駒の上にのせます。その後、プレイヤー駒とラグビーボール駒をもう1つのダイスの出目だけトライラインに向かって真っ直ぐに進めます。

ヒント：「RF」もしくは「LF」の目が出た時、2つの数字ダイスのうちどちらの目を先に選択してもかまいません。(例:進路ダイスで「RF」数字ダイスで「5」と「2」が出た場合、ラグビーボール駒を5マス右に動かし、プレイヤー駒の上にのせてから2マス直進させても良いし、ラグビーボール駒を2マス右に動かし、プレイヤー駒の上にのせてから5マス直進させてもかまいません。もしも、2つの数字ダイスの出目が同じなら、選択の余地は無い事になります。

#### 「Right」

Right はボード上に示してある通り、自分の右手の方向を示します。

#### 「Left」

Left はボード上に示してある通り、自分の左手の方向を示します。

#### <キックオフ>

各プレイヤーが自分のプレイヤー駒をボードに配置したら、ゲームスタートの準備は整いました。ラグビーボール駒をゲームボード中央のキックオフマス（ゲーム中いかなる時も、このマスは1マスとしてカウントします）に置きます。この時点から時間を計ります。キックオフ権を持つプレイヤーが数字ダイスを2つ振り、1つのダイスの出目分だけラグビーボール駒を真っ直ぐ前に動かし、その後もう1つのダイスの出目分だけラグビーボール駒を右か左に動かします。レシーブ側のプレイヤーは自分のプレイヤー駒を、ラグビーボール駒をキャッチするために自分のサイドの（文字が書かれていない）好きなマスに配置できます。ボールをキャッチしたプレイヤーから手番を始めます。手番はボールをキャッチした場所から始まり、最初のパスを受け取れるように駒を配置します（攻撃側陣形の説明参照）。防御側のプレイヤーは、攻撃側プレイヤーの駒から最低10メートル離れた位置に防御側陣形のルールに従ってプレイヤー駒を配置します（防御側陣形の説明参照）。

### <ゲームのプレイ>

ボールが何処にあったのかを忘れない為に、移動の前に全ての行動を決めることをオススメします。プレイヤー駒の上を右左にボールを動かすことにより、プレイヤーは戦略的にボールの保持に務めなくてはなりません（ボールを受け取った選手は、デフェンスの隙をついて前に進むのです）。もしくは、深緑マスにボールを持ったプレイヤー駒を侵入させます。こうすることにより、防御側プレイヤーの駒に関わらず、移動を完了することができます（深緑マスの説明参照）。防御側プレイヤーの駒の前に深緑マスが無ければ、攻撃側プレイヤーの駒はブロックされたことになり、駒はもとの場所に戻され、次の手番を迎えてしまいます。手番は常にラグビーボール駒の置かれているプレイヤー駒を起点として続けられ、次の手番の為にお互いのプレイヤー駒はこれを基準として再配置されます。6手番を終了した時点でトライが達成されていなければ、防御側にボールの支配権が移り、直前の手番にボールがあった場所（直前の手番のスタート地点）から攻撃を始めます。

もしも、ボールを持ったプレイヤー駒を防御側プレイヤーの駒があるマスに動かす（丁度そのマスに）しかない場合には、防御側プレイヤーがハードタックルを成功させたことになり、ボールの所持権が直ちに移行します。同様に赤いマスに移動しなくてはならない場合は、審判がファールを宣言し、この場所でスクラムが組まれます（赤いマスの説明参照）。

### <フィールド>

フィールドは白線で囲まれた明るい緑のエリアです。タッチライン（Touch Line）とデッドボールライン（Dead Ball Line）はフィールドではありません。ここに移動したプレイヤーはボールの所有権を失います（タッチラインとデッドボールラインの説明参照）。

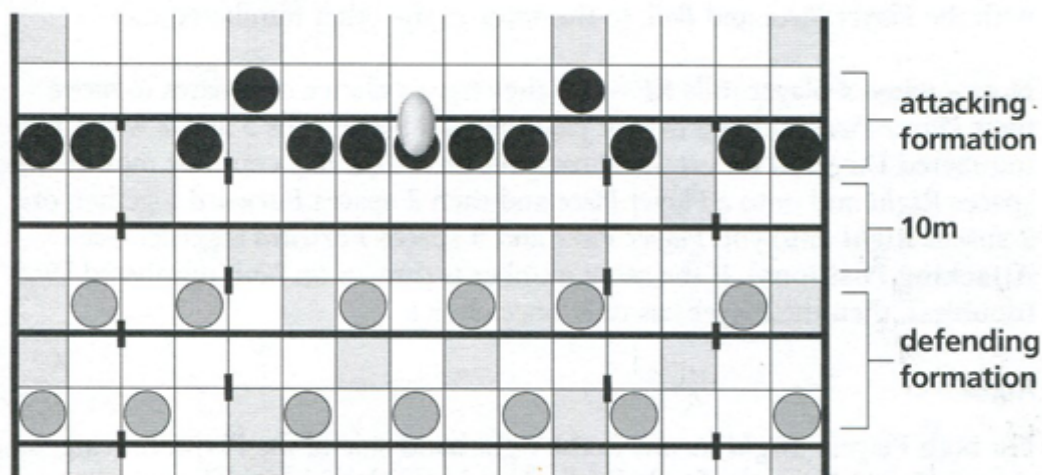
### <攻撃側陣形>

攻撃時のプレイヤー駒の正しい置き方は、ボールを持っている駒の同じ列の両側出来る限りの駒を配置する事です。この時は、プレイヤー駒を文字の書いてあるマスには配置できない事に注意して下さい。ボールを持ったプレイヤー駒のみが文字の書いてあるマスに侵入する事ができるのです。また、ボールを持った駒よりも前の列に他の駒を配置することもできません。駒は、ボール

を持った駒と同じ列か、それよりも後ろの列に配置して下さい。もしも、最初のランが成功して、まだボールの所持権を維持していれば、他の全ての駒を攻撃陣形に置き直すことができます。このようにして、各手番にボールを持った駒と同じ列にその他の駒を配置するようにして6手番中でのトライを目指すのです。

### <守備側陣形>

防御時のプレイヤー駒の正しい置き方は、(攻撃側の) ボールを持っている駒から最低10メートル以上離れた列に駒を配置する事です。攻撃側と同じく、防御側の駒も文字の書かれたマスに配置することは出来ません。防御側陣形では、プレイヤー駒を隣り合って配置する事や、2連続の列に配置する事はできません。最前線の列の次の列はプレイヤー駒が配置されていない状態になります。残りのプレイヤー駒は3番目の列に配置することになり、その次は5番目…という具合です。トライゾーンの中の場合は、防御側のプレイヤーの駒は斜めもしくはジグザグに配置されます。この場合、駒同士が隣り合うマスに配置されることは許されません。ゲーム中、防御側の陣形はこのルールに従わなければなりません。



### <ペナルティキック>

攻撃側のプレイヤーがボールを持った駒を青い「ペナルティキック (Penalty Kick)」のマスに到達させることができたなら、プレースキックにチャレンジすることができます。防御側の駒は10メートル離れたマスか、トライゾーンに陣形を組みます。攻撃側のプレイヤーが数字ダイスを2つ振ります。どちらかの

ダイスの目が3～6ならば、ボールはゴールへと飛び、2点を獲得することができます。その後、防御側のプレイヤーがキックオフマスからボールをキックオフします。ペナルティキックが失敗した場合は、自陣20メートルラインから防御側だったプレイヤーが攻撃側となって手番を始めます。

#### <深緑マス>

フィールドには深緑色の（文字の書かれた）マスがランダムに配置されています。ボールを持った駒が前進し、防御側の駒に止められてしまう時、防御側の駒に止められる前に「**Complete Move**」と書かれたこのマスに侵入したら、そのままタックルを振り切り、通常通り前進して手番を成功させることができます。その後、通常の手番（攻撃側と防御側プレイヤー駒の配置）を続けます。

#### <赤いマス>

ゲーム中、ボールを持った駒が「**Konck On**」や「**Forward Pass**」と書かれた赤いマスに到達したら、この場所でスクラムが組まれます。スクラムを組むには、お互いのプレイヤーが数字ダイスを1つずつ持ち、振ります。大きな数を出した方のプレイヤーがボールの所持権をとり、その場所から最初の手番を始めます。

#### <トライ>

ゲーム中、ボールを持った駒が相手プレイヤーの駒が無いトライゾーンに到達した場合は、トライが成功したことになり、4点を獲得します。トライゾーンの防御側プレイヤーの居るマスに到達した場合には、トライ失敗となり自陣20メートルラインから防御側だったプレイヤーが攻撃側となって手番を始めます。トライが成功したら、攻撃側プレイヤーはコンバートトライ（プレースキック）を行います（コンバートトライの説明参照）。

#### <コンバートトライ>

コンバートトライのプレースキックは、相手陣のトライしたマスと同列の20メートルライン（黄色のマス）のから行います。トライが成功したマスからボールを持った駒をそのまま後方に黄色いマスまでバックさせた場所から行います（文字の書かれたマスは無視）。コンバートトライでは、攻撃側のプレイ

ヤーが数字ダイスを2つ振ります。次に、どちらか1つのダイスの目だけ右か左にボールを動かし、もう1つのダイスの目だけボールを直進させます。つまり、ゴールの左側でトライした場合には、サイコロを振った後で1つのサイコロの目だけボールを右に（黄色いマスの上を）動かし、その後もう1つの目の分だけ前に動かし、ボールがゴールポストの間を通過できれば、コンバートトライが成功したことになり、攻撃側に2点が与えられます。防御側のプレイヤーがキックオフマスからキックオフを行い、ゲームを再開します。

#### <タッチライン (Touch Line) >

タッチライン（サイドライン）は深緑のマスでフィールドの両側に示されています。ゲーム中、ボールがこのマスに到達したら、防御側のプレイヤーがボールの所持権を得て、ボールをフィールドに戻します。フィールドに戻すには、攻撃側のプレイヤー駒をボールのある列に並べます（攻撃側のプレイヤーはゲームを通じてこの時のみ、プレイヤー駒を文字の書いてあるマスにも配置することができます）。防御側となったプレイヤー（ボールを外に出してしまったプレイヤー）は、最低10メートル離れたラインに防御陣形を敷きます。その後、攻撃側のプレイヤーが数字ダイスを2つ振り、1つのダイスの目の分だけボールをフィールドの中心に向かって移動させます。その後、もう1つのダイスの目の分だけボールとボールを持った駒を前進させます。移動先の処理を通常通りに行い、ゲームを続けます。

#### <デッドボールライン>

デッドボールラインはトライゾーンの後ろの深緑色のマスです。ゲーム中、ここにプレイヤー駒が到達した場合には、ボールの所有権が防御側プレイヤーに移ります。自陣20メートルラインから防御側だったプレイヤーが攻撃側となって手番を始めます。

#### <ペナルティボックス (Sin Bin) >

ボールを持ったプレイヤー駒が2つある「Sin Bin」と書かれたボードのどちらかに到達したら、そのプレイヤーのプレイヤー駒が1つペナルティボックスに10分間拘束されます。これにより、攻撃側だったプレイヤー駒が12個になることとなります。その後スクラムを組み、数字ダイスの大きいプレイヤー

がボールの所持権を得て手番を始めます。

<得点計算>

ゲーム中の得点は、付属のスコアシートを用いて記録します。例に従って、全ての得点を集計して下さい。トライは1回につき4点、コンバートトライは2点、ペナルティキックも2点です。試合終了後、前・後半の得点を合計します。得点の多いチームが勝利します。

ヒント：防御側の駒を1、3、5列目に配置する時（攻撃側前線より10メートル離れて）は、プレイヤー駒で“守備の穴“を埋める様にしてください。駒間の距離を変えて、相手のランを防ぐのです。相手のランを防ぐことが、6回のタックルを成功させ、ボールの所有権を奪うことなのです。幸運をそしてFullOnを楽しんで下さい！

TEAM NAME: <b>Sydney Roosters</b>				TEAM NAME: <b>Brisbane Broncos</b>			
			SUB TOTAL				SUB TOTAL
FIRST HALF	Tries	<b>4,4</b>	<b>8</b>	FIRST HALF	Tries	<b>4</b>	<b>4</b>
	Conversions	<b>0,2</b>	<b>2</b>		Conversions	<b>2</b>	<b>2</b>
	Penalties	<b>0,0</b>	<b>10</b>		Penalties	<b>2</b>	<b>2</b>
SECOND HALF	Tries	<b>4,4</b>	<b>8</b>	SECOND HALF	Tries	<b>4,4</b>	<b>8</b>
	Conversions	<b>2,2</b>	<b>4</b>		Conversions	<b>0,2</b>	<b>2</b>
	Penalties	<b>2,0</b>	<b>2</b>		Penalties	<b>2,2</b>	<b>4</b>
TOTAL			<b>34</b>	TOTAL			<b>22</b>