



ニトロダイス (2-6 人用 ; 9 歳以上)

作者 : David E. Whitcher

訳者 : COQ

### <内容物>

- カード 104 枚
  - ・スタート/ゴールラインカード 1 枚
  - ・ガレージカード 1 枚
  - ・コンディションカード 6 枚
  - ・コース/ハンドルカード 96 枚
- ニトロトークン 12 個
- 10 面ダイス 6 個
- コンディションマーカー 6 個

### <ゲーム概要>

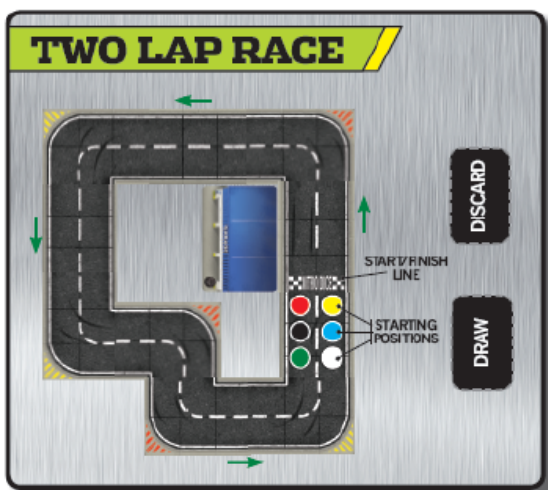
あなたには車と勇気がある。公道のニトロを燃やすレースで富と栄光を得るため、他に必要なものがあるかい？公道のレースを知り尽くしたライバル達に打ち勝つのは容易なことじゃない。彼らや、彼らの投げてくる台所のシンクまでをもかわさなきゃならない。誰よりも速く、賢く、タフに走ったものがニトロサーキットのチャンピオンとなるのだ。

### <ゲームの目的>

規定の周回を 1 位で走ること。

### <ゲームの準備>

2 周レース用のコースとして、以下の図のようにカードを並べます。各プレイヤーは以下の様に準備します。



- コンディションカードを 1 枚受け取る
- ニトロカード 2 枚と、コンディションカードに対応する色のダイスとコンディションマーカーを 1 つずつ受け取ります。これらのうち余った分は、脇に避けてゲームに使用しません。
- コンディションカードの 9 にコンディションマーカーを置きます。これは、最高速度の表示も兼ねま

- す (訳者注 : 手札の上限の表示も兼ねます)。
- コース/ハンドルカードを裏向きにして良く混ぜ、各自に 9 枚ずつ配ります。
- 残りのカードは裏向きの山札とします。
- 全員が自分のダイスを振り、スタート順を決定します (このゲームでダイスを振るのはこれが最初で最後です)。
- スタート順に従って、各自のスタート場所にダイスの 0 の面を表示して配置します。(これはレース開始時のスピードを表します)

### <レースの仕方>

ラウンドは 2 つのフェイズ (スピードの決定と移動) で構成されます。プレイ順は、各フェイズで異なる場合があります。各ラウンドの最後に、順位に応じてカードが配られます。

(ラウンドサマリー)

1. スピード決定フェイズ
2. 移動フェイズ
  - a. ダイスの移動
  - b. ハザードの配置
3. 手札の補充

### スピード決定フェイズ

前を走っているプレイヤー (\*) から順に手番を始めます。各プレイヤーは自分のダイスのスピードを決定します。スピードを 1 上下させるのは無償で行うことができ、2 上下させるのにはカードを 1 枚捨てる必要があります。決定後のスピードをダイスの数字で表します。ただし、コンディションカードにマークされた最高速度を超えることはできません。

(\*) 前を走っているプレイヤー : ゴールに近いカードの上に居るプレイヤーほど前を走っているとみなします。同じカードの上では、レーンを移動せずに次のカードへ移動するまでのマス数が少ないプレイヤーほど前を走っているとみなします。これも同じ場合は、内側に居るプレイヤーほど前を走っているとみなします。ガレージに居るプレイヤーは最後に手番を実行します (ガレージ参照)。

### 移動フェイズ

手番順は現在のスピード順とダイスの位置で決定します。ダイスに表示されているスピードが速いプレイヤーを見極め、その中で前を走っているプレイヤーから順番に手番を行います。各プレイヤーは自分のダイスに表示されている数字のマスだけダイスを進めます。移動中、ハンドルを切ったりブレーキを

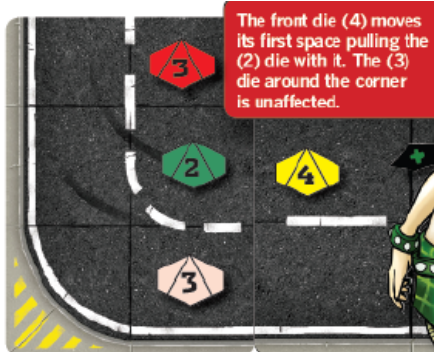
かけたりする場合には、自分の前に必要なカードをプレイします。手番終了と同時に、プレイしたカードは捨て札となります。ハザードのマスに侵入したプレイヤーは、ダメージを受けます(ダメージ参照)。

## ニトロ

移動中、ニトロトークンを使用することができます。ニトロトークンを使用することにより、ダイスの表示値を変化させることなく、2マス追加で移動することができます。この効果は、まっすぐに連続したマスにのみ適用することができます。

## 牽引

移動を開始するダイスのスピードが、同じレーンのすぐ後ろのマスにあるダイスのスピードと同じか速い場合、後ろのダイスは移動するダイスの最初の移動に牽引されて1マス前に動きます。これにより次のカードに移動した場合は、自分で移動した場合と同じ様に、コストを支払う必要があります。また、ハザードに侵入した場合にも同様にダメージを受けます。牽引される側のプレイヤーは、カードを1枚消費することによってブレーキをかけ、自身の速度を変更することなく、牽引を回避することができます。



前に居る(4)のダイスは最初の一歩で後ろに居る(2)のダイスを牽引します。(3)のダイスは影響を受けません。

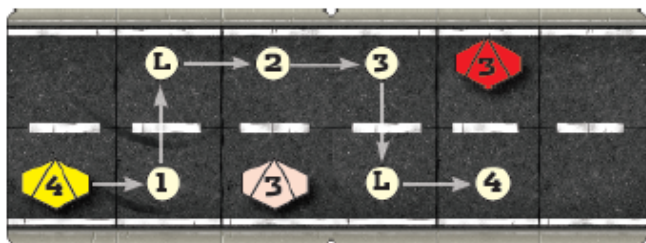
## ハンドルを切る

ダイスを次のカードへ移動させる時はいつでも、以下のうち1つからハンドルを切るためのコストを支払わなくてはなりません。

1. 手札から移動する先のカードを捨てる: ストレート、カーブ赤、カーブ黄色
2. 手札から任意のカード3枚を捨てる
3. ダメージを1受ける

## レーンの変更

移動中、カードを1回につき1枚のカードを手札から捨てることによって、レーンを変更することができます。レーンの変更で車が前に進むことはありません。

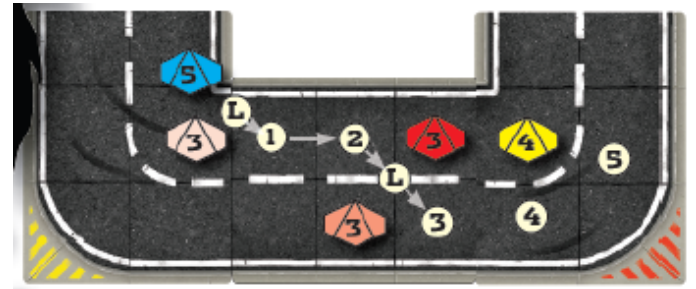


(4)のダイスが最速のため、手番を最初に行います。他のプレイヤーとの衝突をさけるため、1歩前

に進んだ後、カードを1枚捨ててレーンを変更し、さらに2歩目3歩目を消化します。3歩目を進む時、次のカードに移動したのでストレートのカードを1枚捨てました。その後、さらに1枚のカードを捨ててレーン変更を行い、4歩目を進みました。

## ドリフト

移動とレーン変更を組み合わせることも出来ます。このために、カードを1枚捨て、移動力を1つ消費します。



(5)のダイスがドリフトして移動する先は①です。これには、手札からカードを1枚捨てなければなりません。また、次のカードに移動するコストとして、ストレートカードを1枚支払います。③への移動で、ドリフトのコストとしてさらにもう1枚のカードを捨てます。④への移動には、カーブ赤のカードをコストとして支払う必要があります。⑤へ移動するには、ドリフトのコストを支払わなくてはなりません。

## すり抜け

直線コースで自分の前に2つのダイスが横並び状態になっている時、ニトロトークンを使用し、カードを1枚捨てて、1ポイントのダメージを受けることによって、2つのダイスの間をすり抜けることができます。

(図は原文ルール参照)

(3)のダイスは前にいる(4)のダイス2つに進路を塞がれています。プレイヤーは、ブレーキや衝突よりも、ニトロを使用して2つのダイスの間をすり抜けることを選択しました。このために、ニトロトークンを1つ捨て、追加の2移動力を得ます。次のカードに移動するコストとしてストレートカードを1枚捨て、すり抜けのためにもう1枚のカードを捨てます。すり抜けた後のレーンをどちらにするかは選択することができます。3人ともダメージを1ずつ受けます。

## ブレーキ

移動中、いつでもカードを1枚捨てるごとにスピードを1下げることができます。この手番中、移動したマス数よりも少ない数にすることはできません。ブレーキをかけた場合には、直ちにダイスの目を変更します。

## 衝突と回避

1つのマスに侵入できるのは1つのダイスだけです。衝突を避けるには、レーンの変更、ブレーキ、もしくはその2つを組み合わせる必要があります。



## 追突

追突した場合、移動中のプレイヤーは追突されたダイスの後ろで直ちに移動を終了し、両方のプレイヤーが1ポイントずつのダメージを受けます。追突されたプレイヤーのスピードが追突したプレイヤーのスピードよりも低い場合、追突したプレイヤーのダイスの目を追突されたプレイヤーのダイスの目に合わせます。

## 横打

レーンの変更によって、後部以外から衝突した場合には、衝突されたプレイヤーは（隣りのマスが空いていれば）その方向に強制的に移動させられます。これによって、コースの外に弾き出すことや、マスの無い場所に移動させることはできません。双方が1ダメージを受けます。

## ダメージ

次のカードに移動した時にコストを払わなかった時、ハザードに侵入した時、衝突した時にダメージが発生します。

ダメージを1ポイント受ける度に、コンディションカードのマーカーを1つ下げ、最高速度が1下がります。もしも、現在のダイスの表示値よりも最高速度のほうが低くなってしまった場合には、ダイスの目を最高速度まで下げます。最高速度の低下とそれによるダイスの目の低下は直ちに適用され、移動を制限します。また、コンディションの数字は、手札の枚数制限にも関わります。ラウンドの最後、手札の補充をした後に、手札をコンディションマーカーが示す数値の枚数まで減らさなくてはなりません。

## ガレージ

コンディションが8以下となったプレイヤーは、ガレージに入ることができません。受けているダメージの大きさに関わらず、ガレージに入る手番のスピードが5以下でなくてはなりません。ガレージに出入りするには、「レーンの変更」を行う必要があります。ガレージの3つのスペースのうち、どこに入っても違いはありません。ガレージのマスでは、1マスに複数のプレイヤーが侵入することができ、衝突も起りません。既にガレージに他のプレイヤーが居る場合、移動力が余っていれば、横をすり抜けることも可能ですし、同じマスで停止することも可能です。ガレージにいる間、移動力を1消費することにより、コンディションを1回復することができます。コンディションが9になってもガレージに居続けることができますが、移動力を消費しても何も起きません。ガレージに居るプレイヤーは、手札補充の際に、追加で1枚のカードを得ることができます。

ラウンドの開始時、誰が前を走っているのか判定する際、コースの内側に居るプレイヤーが外側に居るプレイヤーよりも優先されることは変わりません。

ガレージに居るプレイヤーは、コースに居るプレイヤーの後になります。（例：内側のプレイヤー、外側のプレイヤー、ガレージ1st、ガレージ2nd、ガレージ3rdの順；訳者注ゴールに近いカードによる順位付けが先に行われます。）ガレージに居る間も、自分でスピードを変更しなければ、スピードは変わりません。

## ハザードの配置／除去

全員が移動フェイズを終えたら、各プレイヤーが1度ずつ、自分の手札からコースにマッチするカード（ストレート、カーブ赤、カーブ黄）を1枚だして交換を行うことができます。交換対象のカードには、ダイスが乗ってはいけません。また、スタートラインカードとガレージカードを交換することはできません。交換されたカードは捨て札となります。

## 手札の補充

ラウンドの最後に、現在の順位に応じて山札から手札を補充します。手札の上限を超えない様に補充してください。手札の上限は、コンディションと同じです。

1位 3枚  
最下位 5枚  
その他 4枚  
ガレージに居るプレイヤー +1枚

ダメージを受け、手札の上限を超えてしまった場合には、直ちにカードを捨ててください。山札が尽きた場合には、捨て札をよくきり、新たな山札とします。

## レースの勝者

1人もしくは複数人が規定の周回を終えたラウンドで、最初にゴールしたプレイヤーが勝利します。各プレイヤーにはポイントが付与されます。与えられるポイントは、プレイ人数引く自分の前にゴールした人数です。

## コースの自作

自分でコースをデザインすることにより、レースの長さや難しさを調整することができます。

## ヴァリアントルール

ニトロダイスはフレキシブルにルールをカスタマイズして楽しむことができます。

The Board Game Laboratory  
(<http://tbgl.p1.bindsite.jp/>)