

# VERFLIXXT! KOMPAKT

勝利への道コンパクト 2～4人用 8～99歳  
デザイナー：Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

## <内容物>

通路タイル 26  
スタートタイル 1  
ゴールタイル 1  
プレイヤー駒 10 (3赤、3青、2緑、2黄色)  
番人駒 6  
ムシ駒と台 1  
ダイス 1

## <ゲームの目的>

プレイヤーは、運と戦略を駆使してプラスのタイルとマイナス得点を回避する為のラッキータイルをできるだけ獲得することを目指します。ラッキータイルは、マイナスのタイルの得点をプラスに変換してくれる、とても使えるタイルです。全てのプレイヤー駒がゴールタイルに到達した時、最も得点を獲得していたプレイヤーが勝利します。

## <ゲームの準備>

- ・ 最初のゲームの前に、枠からタイルを丁寧に取り外します。ムシ駒は台に取り付けます。
- ・ 最初に、テーブルの中央にスタートタイルを置きます。通路タイルを全て裏向きにして良く混ぜた後、スタートタイルから螺旋状に表向きの通路タイルを配置していき、最後にゴールタイルを配置してゲームボードを作成します(箱の裏面の写真を参考にしてください)。通路タイルの並び順は毎回異なることになります。
- ・ 番人駒をスタートタイルから6つ目までのプラスのタイルもしくはラッキータイルの上に置きます。
- ・ 各プレイヤーは、自分の色を選択し、2人ゲームならプレイヤー駒を3つ、3～4人ゲームならプレイヤー駒2つを受け取り、スタートタイルの上に全て置きます。通常ゲームの場合は、ムシ駒は使用しません。ムシ駒は「ムシヴァリアント」を適用する場合のみ使用します(後述)。
- ・ 最も若いプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、ダイスを受け取ります。

## <ゲームの進め方>

### ダイスを振って移動する

- ・ 手番では、ダイスを1回振ります。出た目の分、自分のプレイヤー駒か番人駒を**進めなくてはなりません**。その後、ダイスを左隣のプレイヤーに渡します。
  - プレイヤーはいつでも自分のプレイヤー駒を移動対象とすることができます。番人駒は少なくとも1つのプレイヤー駒が同じタイルに居る場合のみ移動対象とすることができます(誰のプレイヤー駒かは関係ありません)。タイルに1つや2つの番人駒だけしか無い場合は移動対象と出来ないことに注意して下さい!
  - 駒を進める時は、ダイスの目の分だけ前に進めます。プレイヤー駒や番人駒がゴールタイルに到達した場合は、残りの移動力は無視してかまいません。

### タイルを取る

- ・ プレイヤー駒が移動する際、タイルの上にある駒が移動する駒のみであった場合、そのタイル

を獲得し、表向きに自分の前に置かなければなりません。タイルの上に他のプレイヤー駒や番人駒がある場合は、タイルはそのまましておきます。

- ▶ タイルを獲得することにより、ゲームボードに隙間ができます。移動する際には、この隙間は飛ばし、配置されているタイルのみをカウントしてください。隙間が多くなってきたら、ゲームボードの隙間を詰め、再構築することができます。

戦略ヒント：プレイヤーは2段階に考える必要があります。たとえ、ダイスの目で自分がプラスのタイルやラッキータイルに移動できる場合でも、番人駒を動かした方が良い場合もあります。例えば、そうすることによって次のプレイヤーが良いタイルを獲得できなくなる又は、マイナスのタイルを獲得せざるを得なくなる場合です。また、自分のプレイヤー駒があるマイナスのタイルに移動させ、マイナスのタイルを取らなくて済むようにすることも有用です。

### 通路タイルの価値



プラスのタイルは数字と同じだけ得点できる。



マイナスのタイルは数字と同じだけ減点される。



ラッキータイルは減点を得点に変更できる。(大きな減点から順に)  
-10点のタイルとラッキータイルがあれば、10得点とすることができる。  
ラッキータイルの効果は獲得した枚数分使用することが出来る。  
変換するマイナスのタイルが無い場合、ラッキータイルは何も与えない。

### <ゲームの終了>

全てのプレイヤー駒がゴールタイルに到達したら、ゲーム終了です。自分のプレイヤー駒が全てゴールに到達しているプレイヤーの手番は飛ばされます。

全てのプレイヤーは、獲得したプラスのタイルの得点と、ラッキータイルでプラスの得点としたマイナスのタイルの得点を合計し、マイナスのタイルの減点を加えて最終得点を計算します。最も得点の高いプレイヤーが勝利します。

計算の例：



### <ムシヴァリエント>

ムシ駒はゲームをさらにエキサイティングにします。ゲーム開始時、ムシ駒は他のプレイヤー駒と同じように、スタートタイルに配置します。

基本ルールに以下のルールを加えて遊びます：

- ・ダイスの目が「1」か「2」だった場合、**通常の移動に加え**、さらにムシ駒をダイス目の分だけ移動することができます(しなくてもかまいません)。
- ・しかし、ムシ駒が他のプレイヤー駒よりも後ろのタイルに居る場合(番人駒は関係ありません)、ムシ駒をダイス目の分(「1」か「2」)だけ移動させなければなりません。
- ・ムシ駒の移動は、通常の移動を行う前でも、行った後でもかまいません。

- ・ ムシ駒がプレイヤー駒のあるタイルに到達した場合、そのプレイヤー駒の持ち主は、そのタイルからゴールタイルの間にある直近の駒の載っていないマイナスのタイルを獲得しなければなりません。
- ・ 複数のプレイヤー駒がある場合には、ムシ駒を動かしたプレイヤーから時計回りに獲得していきます。
- ・ もしも、獲得できるタイルが無い場合は、自分の小さな減点のマイナスタイルをゴールの直前に配置することができます。
- ・ 獲得できるタイルも配置できるタイルも無い場合は、何も起こりません。
- ・ ムシ駒がタイルを獲得することはありません。
- ・ ムシ駒があるタイルにプレイヤー駒や番人駒が移動してきても、何も起こりません。
- ・ ゴールタイルに到達しているプレイヤー駒はムシ駒の影響を受けません。ムシ駒がゴールに到達した場合は、直ちにスタートタイルに移動し、移動を続けます。この場合、ムシ駒が他のプレイヤー駒よりも後ろのタイルに居がちなので、「1」か「2」の目が出た場合には、ムシ駒を移動させなければならないことが多くなります。
- ・ 番人駒は、プレイヤー駒がある場合の他に、ムシ駒が同じタイルにある場合でも移動させることができます。

ゲームの終了

ゲームの終了条件と得点計算は通常と一緒です。最も得点を獲得したプレイヤーが勝利します。

<勝利への道へのムシヴァリエント適用>

オリジナルゲームである「勝利への道 (Verflixxt)」にも、ムシヴァリエントを適用することができます。適当なムシ駒を用意し、ヴァリエントを適用して下さい。



訳者：COQ  
The Board Game Laboratory