

内容物

マシンカード	7枚	ダメージトークン	28枚	エントリーカード	5枚
ドライバーカード	7枚	コースカード	24枚	順位ボード	1枚
マシン駒	7個	スタートカード	1枚	現在地マーカー	1枚
キューブ	42個	ゴールカード	1枚	スリーブ	4枚
勝利点トークン	56個	CPカード	5枚	説明書	1冊

(1点28個、5点13個、10点14個、7点1個)

マシンカード



マシンの耐久値とキューブ配置図が書いてあります。
キューブを置く所
マシンの耐久値

マシン駒

順位ボードに置き、現在の自分の順位を示します。



ドライバーカード



追加キューブ、耐久値の補正、キューブ配置図の増減が書いてあります。
耐久値の補正
追加キューブ

現在地マーカー

レースの進行度を示します。



トークン



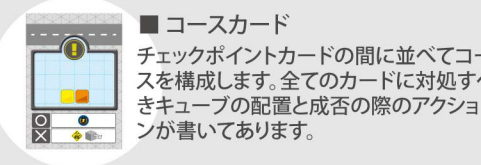
獲得することによって勝利点やダメージが増減します。

キューブ

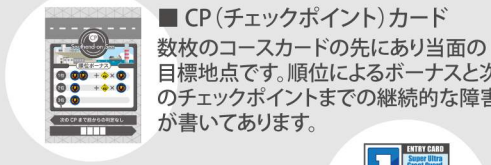
コースカードの障害に対応するために使用します。



カード



■ コースカード
チェックポイントカードの間に並べてコースを構成します。全てのカードに対処すべきキューブの配置と成否の際のアクションが書いてあります。



■ CP (チェックポイント) カード
数枚のコースカードの先にあり当面の目標地点です。順位によるボーナスと次のチェックポイントまでの継続的な障害が書いてあります。

■ スタートカード/ゴールカード

スタートとゴールを示します。ゴールカードには順位によるボーナスが書いてあります。



■ エントリーカード

ゲーム開始時の保有キューブを決める為に使います。



スリーブ



説明書



順位ボード



勝利と敗北

ゴールした時に勝利点が最も高いプレイヤーの勝利です。

ゲームの準備

コースカードを裏にしてカテゴリごとに分け良くきます。



CPカードを裏にしてランダムに3枚選びます。それ以外のCPカードは今回使用しないので箱にしまいます



コースカードの並べ方

この場合は右に4枚のコースカードを並べます

CPカードの■の数だけコースカードを並べます

CPカードを表にして縦に並べ、一番下にゴールカードを並べます。CPカードの指示に従いコースカードのカテゴリごとに裏向きで並べます。



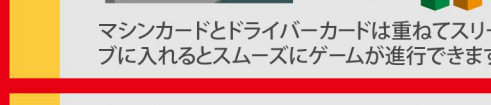
エントリーカードをランダムで1人1枚配ります。使用しないエントリーカードは箱にしまいます



エントリーカードの数字が小さいプレイヤーからドライバーカードを選び、エントリーカードとドライバーカードに書いてあるキューブを手元に置きます。



全員がキューブを受け取ったらエントリーカードの数字の大きいプレイヤーからマシンカードを選び、マシンカードにドライバーカードを重ねて対応するマシン駒を手元に置きます。

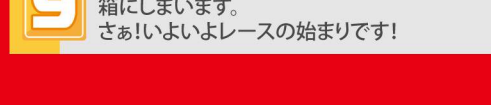


マシンカードとドライバーカードは重ねてスリーブに入るとスムーズにゲームが進行できます。

全員が手の届く所にトークン類と順位ボードを置きます



現在地マーカーをスタートに置きます



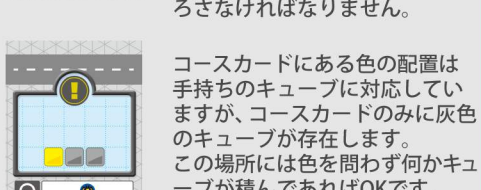
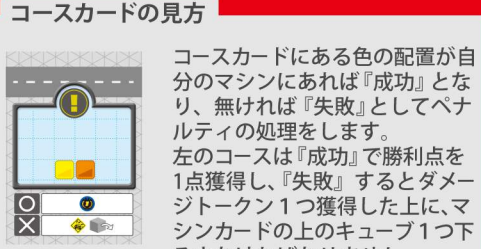
エントリーカードはゲーム中使わないので箱にしまいます。さあ!いよいよレースの始まりです!

キューブの配置

マシンカードの配置図にキューブを置きます。黒いマスにはキューブを置くことが出来ません。段数は無制限です。手持ちのキューブ全てをおく必要はありません。ゲーム中に積んだキューブが崩れてしまった場合、崩れなかったキューブのみを使ってゲームは続行します。



コースカードの見方



アイコン説明



ダメージとリタイア

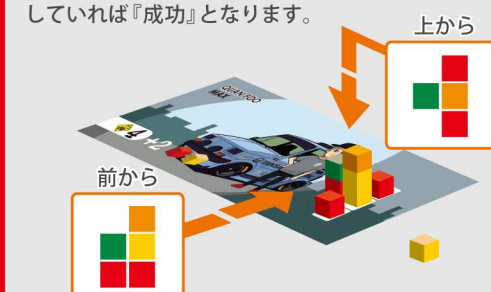
マシンカードとドライバーカードの2つの数字の合計がマシンの耐久値です。耐久値を越えたダメージトークンを獲得するとリタイアになってしまうので注意です。

リタイアになったらリタイアトークンを獲得し、マシン駒を順位ボードのリタイアゾーンに置きます。その後、現在地マーカーがCPに到達するまでゲームに復帰できません。ゲーム終了時リタイアトークンは-7点として計算します。新しくリタイアしたプレイヤーがいたらそのプレイヤーに移動します。同じコースカード上で同時に複数プレイヤーがリタイアしたらリタイアしたプレイヤーで最も順位が高いプレイヤーが獲得します。

ゲーム終了時勝利点 -7

コースの成否判定

判定は自分のマシンカードに置いたキューブの『前方向』と『上方向』の2つから見て行います。どちらかの方向でコースカードの色の配置を満たしていれば『成功』となります。



左のコースの場合、という配置であればどのように積んでも『成功』となります。

上のマシンカードの配置の場合、上から見た場合に、という配置はありませんが、前から見た場合に、という配置があるので『成功』となります。

チェックポイント

チェックポイントにはそれぞれ順位によるボーナスがあります。3位までしか獲得できないものと3位以下でも獲得できるものがあります。

下部には次のチェックポイントまで継続的に効果がある障害が書かれています。

ゲームの進行



次のCPまでのコースカードを表にします



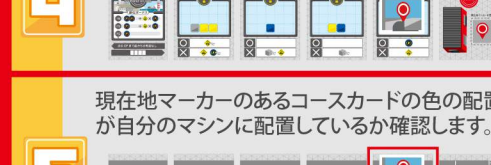
キューブを自分のマシンカードの配置図に積みます。積み終わった人から自分のマシン駒を順位ボードの小さい数字に置きます。キューブを置き直したい場合は順位ボードからマシン駒を手元に戻します。



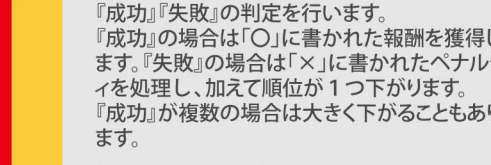
全員が順位ボードにマシン駒を置いたら1位のプレイヤーが5点、2位のプレイヤーが3点、3位のプレイヤーが1点、それぞれ勝利点を獲得します。



現在地マーカーを左に1つ動かします。



現在地マーカーのあるコースカードの色の配置が自分のマシンに配置しているか確認します。



『成功』『失敗』の判定を行います。『成功』の場合は「O」に書かれた報酬を獲得します。『失敗』の場合は「X」に書かれたペナルティを処理し、加えて順位が1つ下がります。『成功』が複数の場合は大きく下がることもあります。



『失敗』により耐久値を越えたダメージを受けたマシンは「リタイア」になり、順位ボードのリタイアゾーンへ自分のマシン駒を置きリタイアトークンを獲得します。リタイアしたプレイヤーは次のチェックポイントまでゲームに復帰出来ません。

『成功』『失敗』の判定が終わったらマシンカードのキューブ配置はそのまま現在地マーカーを1つ左のコースカードへ動かして判定を繰り返します。

現在地マーカーがチェックポイントに到達したら順位によるボーナスを獲得します。※リタイアゾーンのマシンは順位ボーナスを獲得できません。現在地マーカーがゴールに付いた場合は、の処理を行わずゲームの終了へ進みます。

順位ボードから自分のマシン駒を手元に戻しマシンカードに置いてあるキューブを全て下ろしてへ戻ります。

ゲームの終了

ゴールに到着したらゴールカードの順位ボーナスを集計して勝利点の最も高いプレイヤーが勝者です。勝利点と同じだった場合はゴール時の順位の高いプレイヤーが勝者となります。