

【ゲームの概要】

このゲームの目的は、所定の回数のレースで最も多くポイントをとることによって、2台のレーシングカー・チームにコンストラクターズ・タイトルを獲得させることです。

レーシングカーは互いに順位が変わっていきます(コース・トラックは必要ありません。)レーシングカーは、カードをプレイして操縦します。カードはそれぞれ1台または2台のレーシングカー(自分のチームとは限りません)に直接影響を与え、その順位を上下させます。

【内容物】

プラスチック製レーシングカー：12個(6色各2台)

ピットクルーカード：6枚(6色各1枚)

アクション・カード：54枚

12面体ダイス：1個

ルールブック：1冊

【勝利の方法】

最初のレースを始める前に、まずそのシーズンに何レース行うかを決めます。3レースだと約1時間で終わることができるので、初めてプレイする際には良いでしょう。

それぞれのレースの終了時に、1位から6位までのレーシングカーに以下のポイントが与えられます。1位：10点、2位：6点、3位：4点、4位：3点、5位：2点、6位：1点 自分のレーシングカーがどちらも1位～6位に入賞すれば、両方ともポイントになります。4、5人プレイ時には誰にも「指揮されていないチーム」のレー

シングカーがありますが(【プレイの準備】参照)、それについても入賞すればポイントが与えられます(指揮されていないチームがゲームに勝つこともあります)。レース毎にこれらのポイントを合計し、その時点で総合ポイントの最も高いチームが総合1位になります。

シーズン最後のレース終了時に、総合ポイントが最も多いチームが総合優勝になります。同点の場合は最高ポイントのチームの中で、最終レースでレーシングカーがより高い順位に入賞した方が優勝になります。

【プレイの準備】

1. 各プレイヤーは、自分のチームの色を選びその色の2台のレーシングカーとピットクルーカードをとりまします。3人プレイ時には各プレイヤーは2つのチームを選びまします。レーシングカーはレース中の順位を表すのに用います。プレイヤー人数に関係なく、12台全てのレーシングカーを毎レース用います。4、5人プレイ時では、誰も選ばなかった色のチームは「指揮されていないチーム」になります。

2. 全チームのピットクルーカードを裏にしてランダムに1枚ずつ引き、レーシングカーを1列に並べていきます。最初に引いたカードのチームのレーシングカーは1位と12位からスタートします。2枚目に引いたチームのレーシングカーは2位と11位からスタートします。以下同様にして最後に引いたチームのレーシングカーは、6位と7位からスタートします。ピットクルーカードは各プレイヤーの前に置き、どの色がどのプレイヤーを表すのか皆が分かるようにします。

3. アクションカードをシャッフルして、各プレイヤー5枚ずつ受け取って手札にします。残りは裏にして山札とします。

【ゲームの進行】

手番はポールポジション（1位）をとっているプレイヤーから始め、以降時計回りに進んでいきます。

手番になったらアクションカードを1枚プレイし、（プレイしたカードの条件内で）どれでも好きなレーシングカーを選んでそのカードの効果を与えます。その後、プレイヤーは山札から手札にアクションカードを1枚補充して手番が終了になります。プレイされたカードは捨て札になり、山札の隣に捨て札の山として表にして置かれます。自分のレーシングカーが全てレースから脱落しても、自分のターンの間には必ずアクションカードを1枚プレイし、山札からカードを1枚補充しなければなりません。

山札のアクションカードがなくなったら、全プレイヤーはカードを補充しないで1回ずつ手番を行います。このようにして各プレイヤーの手札に4枚のアクションカードがあるところでレースが終了します。

【アクションカードの効果】

たいていのアクションカードは、レース中のレーシングカーの順位を変えます。中にはレーシングカーを完全に脱落させるカードもあります！レース中はレーシングカーの順位が変わったり脱落したりして、車と車の間に隙間ができることもあります。その場合は列がきちんと整然と見えるように隙間をふさぎます。レースから脱落したレーシングカーは、わきに別の列を作ってそこに置きます。最初に脱落したレーシングカーはその列の最後尾に置き、以降脱落した順にその列の先頭に置いていきます。レース終了時、脱落したレーシングカーは、脱落しなかったレーシングカーの後にゴールします（「レースの終了」参照）。

以下が各カードの手順です（[]の中の数字はそのカードが全体で何枚あるかを表しています）。

《OVERTAKE（追い越し）+2 [6]、+3 [12]、+4 [6]》
カードに指定された色のレーシングカー1台と、そのすぐ後ろを走っているレーシングカー1台（スリップストリームです）を選んで、カードに書かれた数字だけ順位を上げます。従って最後尾のレーシングカーを選んだ場合以外は、2台のレーシングカーがどちらも順位を上げることになります。数を使い切らないで1位になった場合、余りの数は無視します。先頭のレーシングカーを選ぶこともできますが、その時は順位は全く変わりません。指定された色のレーシングカーが2台とも脱落しているときは何の効果もありません。

《WRONG LINE（ラインミス）-1 [3]、OFF CIRCUIT（コースアウト）-2 [3]、LOSE CONTROL（操縦不能）-3 [3]》

どれでも好きなレーシングカーを選んで、カードに書かれた数だけ順位を下げます。

《TAILENDER TURBO（ピリターボ）[4]》

脱落していないレーシングカーのうち最後尾の3台から1台を選んで、3つ順位を上げます。それ以外のレーシングカーと一緒に移動することはありません。

《PIT STOP（ピットストップ）[8]》

カードに指定された色のレーシングカーを1台選び、ダイスを振ります。1～6：そのレーシングカーは、出目の数だけ順位を下げます。数を使い切らないで最後尾になった場合、余りの数は無視します。7～12：そのレーシングカーはピットに入らず、現在の順位に留まります。指定された色のレーシングカーが2台とも脱落しているときは何の効果もありません。ベージュ色の場合はどの色のレーシングカーでも選ぶことができます。

《CHARGE（LOSE GEAR）（突撃・ギア抜け）[3]、CHARGE（ENGINE BLOWS）（突撃・エンジンプロー）[3]》

どれでも好きなレーシングカーを選んで、ダイスを振ります。1～9：そのレーシングカーだけ、順位を1つ上

げます。10～12：CHARGE（LOSE GEAR）の場合、そのレーシングカーは最後尾へ移動します。CHARGE（ENGINE BLOWS）の場合、そのレーシングカーはエンジンがブローして脱落してしまいます！わきの列に置いて下さい。

自分のチームのレーシングカーを選んでいるならば、1～9が出ている限り何度でもダイスをふって順位を上げる挑戦をすることができます。また少なくとも1回ダイスをふった後ならば、いつでも止めることができます。10～12が出た場合はただちに止めなければなりません。プレイヤーが他のチームのレーシングカーを選んでいるならば、ダイスをふれるのは1回だけです。

《SPIN OUT（スピン・アウト）[1] または SPIN LAST（スピン・ラスト）[1]》

ダイスをふって、どのレーシングカーがスピンするか決めます。出た目と同じ順位の車がスピンします。その数字が気に入らないならば、ダイスをもう1度だけふり直すことができます。ふり直した場合はその数で確定し、それが気に入らなくても最初のダイスの目に切り替えることはできません。

SPIN OUT の場合は、スピンしたレーシングカーはレースから脱落します。SPIN LAST の場合はスピンとしたレーシングカーは最後尾に置きます。自分のレーシングカーが脱落することもあり得ます。出た目と同じ順位の車がすでに脱落している場合は、そのカードは何の効果もありません。

《CRASH（衝突）[1]》

ダイスをふって、どのレーシングカーがクラッシュするかが決めます。出た目と同じ順位の車がクラッシュします。このレーシングカーはレースから脱落します。さらにクラッシュしたレーシングカーの直前か直後のレーシングカーも脱落してしまいます。このカードをプレイしたプレイヤーがどちらのレーシングカーが巻き添えにされたのかを選択します。ただし先頭がクラッシュした場合は

直後、最後尾がクラッシュした場合は直前のレーシングカーが自動的に巻き添えになります。クラッシュになった2台のレーシングカーはクラッシュ前と同じ順で、脱落した列の先頭に置かれます。

このカードで自分のレーシングカーが1台、もしくは2台とも（！）脱落することもあり得ます。出た目と同じ順位の車がすでに脱落している場合は、そのカードは何の効果もありません。

【レースの終了】

レースが終了したら（山札がなくなってから1周したら）、先述の通り1位から6位に対してポイントが与えられます。「指揮されていないチーム」にもポイントは与えられません。

シーズンの最終レース以外では、ゴールした順位でレーシングカーをそのままにしておきます。そしてその後ろに脱落したレーシングカーを並べます。最初に除去されたレーシングカーは12位でゴールすることになります。これが次のレースのスタート時の順位になります。

アクションカード全部（捨て札の山と全プレイヤーの手札）を集めてシャッフルし、各プレイヤーに5枚ずつ配ります。前のレースの手札を持ち続けることはありません。次のレースの準備ができたなら、先頭のレーシングカーのプレイヤーから手番を行います。

【オプションルール】

短縮レース

各レースを短くして、1度の集まりでより多くのレースを消化したい場合には各レース前に、シャッフルした山札から無作為に6枚カードを裏向きのまま取り除きます。予め取り決めておけば、レース毎に異なる枚数のカード

を取り除いて、異なるサーキットを転戦する1シーズンをシミュレートすることができます。

ドライバーズタイトル

ドライバーズタイトルを競いたい場合には、それぞれのレーシングカーにナンバーとドライバー名を記入し、それぞれの成績をスコアシートに記録します。シーズン終了時に最も多くのポイントを獲得したドライバーが、ドライバーズタイトルを獲得します。同点の場合、最終レースでの順位で決着をつけます。

完全シーズン

2001年のF1のシーズンは、17レースあります。何度集まっても完全シーズンのレースをしたいような頑固なファンならば、1回の集まりの最後に順位を記録し、次の集まりではその順位から始めるようにします。

クレジット

デザイナー : Reiner Knizia

プロジェクトコーディネーター : Andy Lewis

アートディレクター : Rodger B. MacGowan

カードデザイナー : Mark Simonitch

パッケージデザイナー : Rodger B. MacGowan

ルールブック編集 : Stuart K. Tucker

製品コーディネーター : Tony Curtis

プロデューサー : Gene Billingsley

(C)2001 GMT Games

スコアシート (裏表紙・コピーして使う)

チームカラー 青 緑 黄 橙 赤 紫

カーナンバー

レース番号

ポイント

トータルポイント

チームポイント

レース番号

ポイント

トータルポイント

チームポイント

レース番号

ポイント

トータルポイント

チームポイント

GMT GAMES

[FORMULA MORTOR RACING]

共訳 : T.ONO

[<http://www.l.u-tokyo.ac.jp/~tono/game/>]

: T.YOSHIDA (HBCメンバー)

[<http://www2.nsknet.or.jp/~ytaka/>]

北陸ボードゲームサークル 【HBC】

2001.8.18

[<http://g025.space1an.ne.jp/~hbc/>]
