

“あの馬を勝たせろ” レースゲーム

LONG SHOT

競馬マフィア

対象年齢 12歳以上
プレイ人数 4~6人
プレイ時間 60分
イラスト すずき匠

ゲームデザイン：鈴木銀一郎

ルール

どんなゲームか

あなたは競馬界を裏であやつるシンジケートに属し、ある小都市の競馬場でブックメイカー(賭け屋)をして暮らしを立てています。

中央のシンジケートからは、ときどき「ある馬を勝たせろ」とか、「ある馬を勝たせるな」という指示があります。このときは地方競馬にしては大金が動いています。

今日も、第1レースと、最終レースに「ある馬を勝たせろ」という指示がありました。その通りの結果になれば報酬が得られますが、失敗すればペナルティが科せられます。

ただ、中央ではあなたのいる地方競馬の情報が充分ではないために、まったく無理な指示であったりします。

指示通り特定の馬を勝たせるか、ペナルティを覚悟で馬券による勝ちを狙うか。もちろん、両方実現すればあなたには大金が転がり込んできます。

プレイ人数とプレイ時間

5人、または6人が適当です。4人でも遊べますが、その場合レースは6頭立てでなく、5頭で行われます。馬カードと指示カードのうち6枚のカードをすべてはずしてプレイしてください。

プレイ時間は5人プレイで1時間ほどです。

馬カード

このゲームでは、112枚の馬カードが重要な働きをします。

枠番の書いてあるカードは、レース中はその枠の馬を走らせるのに使います。ただし、レース終了後に手札として残っているカードは馬券に変化します。馬券ですから、当たれば賞金が入りますし、はずればお金を払わなくてはなりません。

馬カードには、もう1種の枠の指定がないマフィアの顔のカードがあります。これはどの枠の馬でも走らせる、あ

るいは走らせないために使うことができます。枠の指定がありませんから、レース後には何の価値もありません。

第1レースの準備

いちばん最近競馬で当てた人がファーストプレイヤーになります。だれもいなければ、ジャンケンなどで決めてください。

ファーストプレイヤーは、馬カードをよくシャッフルし、1人に8枚ずつ配ります。残りは山札としてHorse Card Deckに置きます。

次に、全員に2万ドルずつ配ります。最後に、シンジケートからの指示を表すカードを1枚ずつ配ります。

受け取ったカードには、「何番の馬を勝たせろ」という指示があります。

4人プレイ、5人プレイでは指示カードが1枚余ります。それは裏にしたまま別に置いておきます。

馬コマをスタート位置に一列に置いてください。いよいよ出走です。

レースのやり方

ファーストプレイヤーから順に、手札の1枚をボードの中央にある12のマスの中の1つに表にして置き、山札から1枚補充します。

1巡したら、ファーストプレイヤーは山札のトップをオープンし、それを適切なマスに置き、6頭の馬を走らせます。

12のマスは1頭の競走馬に2つずつあります。1枠の馬に3と5の数字のカードが置かれていたら、その合計だけ走ったことになります。

1枠の馬をトラックの8マス分進めてください。まだカードが置かれていない馬がいれば、その馬は出遅れたということになります。

出走可能なすべての馬を走らせたなら、ファーストプレイヤーは左隣のプレイヤーに移り、次のラウンドのプレイが始まります。

馬カードの置き方

12のマスに空いた場所があれば、そのマスを埋めるように置かなければなりません。

枠指定のマスが2つとも埋まっていれば、どちらかのカードの上に置いてかまいませんが、空いているマスがあれば必ずそちらを埋めます。

下になったカードの数字は無効になります。枠指定のないカードはどの枠に置いてかまいませんが、12のマスのうち1つでも空いているところがあれば、必ず埋めるように出します。

どのカードも、同じ数字の上に置くことはできません。ファーストプレイヤーがオープンしたカードが枠指定で、その枠がいずれも同じ数字だった場合のみ許されます。

マスがすべて埋まったら

カードをボードに置くアクションをパスすることができます。パスしても、補充のカードは引くことができます。

2枚プレイ

いずれかの馬がトラックのSPURT(44)のラインに達したら、次のラウンドからカードを1枚ではなく、2枚プレイすることができます。2枚をプレイしたとき、2枚とも同じマスに置いてはいけません。

2枚プレイしても、補充は1枚だけです。

馬カードの山札が足りなくなった場合

12のマスが一番下のカード2枚ずつを集め、シャッフルして山札とします。

レースの終了

3頭以上がゴールしたら、レースは終了です。同じラウンドに2頭以上がゴールしたら、ゴールラインを越えて走ったマスの数が多い方が先にゴールしたとみなします。

それも同じなら、枠の馬カードの数字の合計が多いほうが勝ちです。

それも同じなら、同着となります。

レース終了後の処理

① 報酬

指示カードの馬が1着になったプレイヤーは6万ドル、2着のプレイヤーは3万ドル、3着のプレイヤーは1万ドルを報酬としてそれぞれ受け取ります。

② ペナルティ

指示カードの馬が着外になったプレイヤーは、ペナルティとして2万ドルを支払います。

③ 馬券

1着賞金 馬カードの数字×5000ドル
2着賞金 馬カードの数字×3000ドル
3着賞金 馬カードの数字×2000ドル
着外の馬券が手札に残ったらその数字に1000ドルを掛けた馬券代を支払います。
支払うことができなかった場合、持ち金0で最終レースに臨みます。

最終レースの準備

ファーストプレイヤーは、第1レースで最後のファーストプレイヤーであった左隣のプレイヤーとなります。馬カードの処理は第1レースと同じです。持ち金は新たに配りません。指示カードは最終レースではどういうわけか情報が漏れてしまっています。全員自分が引いた指示カードをオープンします。

最終レースの処理

① 報酬

指示カードの馬が1着になったプレイヤーは10万ドル、2着のプレイヤーは5万ドル、3着のプレイヤーは2万ドルを報酬としてそれぞれ受け取ります。

② ペナルティ

指示カードの馬が着外になったプレイヤーは、ペナルティとして4万ドルを支払います。

③ 馬券

1着賞金 馬カードの数字×10000ドル
2着賞金 馬カードの数字×5000ドル
3着賞金 馬カードの数字×3000ドル
着外の馬券が手札に残ったらその数字に2000ドルを掛けた馬券代を支払います。

勝利の条件

もちろん、最も大金を手にしたプレイヤーが優勝です。実際の競馬でも、その調子で稼いでください。

株式会社 翔エンタープライズ

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-6-9沖村ビル2F
URL: <http://www.show-e.jp>

A “Make win the horse” type race game

LONG SHOT

Age: 12 or more
Number of players: 4-6
Play time: 60 minutes
Artwork: Takumi Suzuki

Game Design: Ginichirou Suzuki

What is this game?

You belong to the Syndicate mastermind behind the world of horse racing and make a living as the Bookmaker of a race-track at a local city.

Sometimes, the Syndicate orders you “Win the horse” or “Make lose the horse” from the capital city. Such a time, relatively large amount of money is moving behind the mask of the normal local horse racing.

Also today, there are important instructions about the first and the last races for winning horses. You receive a reward if the horse won (finished 3rd or better), but otherwise, you must pay a penalty.

However, some instructions are completely unreasonable because the capital city is far from here and they don't know well about details of individual races, horses and jockeys.

Make win the horse instructed.....or you can pay the penalty and try to get winning allotment from tickets of other hopeful horses. The best way is to make win the horse instructed and buy the tickets of the same horse.

Number of players and Length

Best for 5 or 6 players.

You can play with 4 players and back all cards for horse number 6 to the game box. Only 5 horses will run at the 4 players games.

Playing time is almost 1 hour for 5 players.

Horse cards

112 horse cards work very important role in this game. Each Horse card has Movement (& Allotment) Value (MV).

Indicated Horse cards (those with a boxed number in the bottom) can only be placed to run the horse of the number. MV is 1 to 7. At the end of the each race, Indicated Horse cards in your hand unused are considered as tickets of the horse. If the horse won, you got the allotment.

Otherwise, you must pay the tickets prices.

Free Horse cards (face of the Syndicate man) can be placed to run (or stop) any horse. MV is 0 to 8. Free Horse card is a just paper and no value at the end of the game.

Preparation of the first race

The most recent player who won in horse racing should be the beginning first player. If nobody, please determine random

method like rock-paper-scissors.

The first player takes the first player marker.

Then shuffle horse cards well and deal 8 cards to each player as hand. The rest of the horse cards are placed face down at the Horse Card Deck area of the game board to make a Stack.

Next, deal out \$20,000 to each player.

Place the game board on the table. Place all pieces of horses to the Start space of the game board.

Lastly, shuffle and deal 1 ‘Secret Order’ card face down to each player.

The number of the card is the horse number that the Syndicate instruct you to win.

Put the horses to the starting position.

OK, let's start the race.

Basic of the Race Round

Starting with the first player, each player places 1 Horse card face up at one of the twelve racing boxes on the game board and draw 1 Horse card from the top of the Stack. This is the player's turn.

After each player finished one's turn, the first player draws 1 card from the Stack, and places it face up on the board, following the rules for placing cards as below.

Then run all 6 horses (or 5 horses when 4 players) according to the Horse cards placed. Twelve racing boxes are consist from two boxes for each horse number. For example, if two boxes for the horse no.1 are placed by Horse cards of 5 MV and 3 MV, Piece of the horse no.1 must move 8 spaces forward.

If both of two boxes are empty, the horse was late and did not start at this time.

Once all horses have run, the player to the left of the first player becomes the new first player, and play next round from placing Horse cards above.

How to place Horse cards

Golden Rule: You must place Horse card at the empty box if possible.

Indicated Horse cards: You can place the Horse card on an already placed card if both boxes for the horse are not empty.

Free Horse cards: You can place the Horse card on an already placed card if all 12 racing boxes are not empty.

However, you cannot place your card directly on the al-

ready placed card with the same MV (the only exception is when first player opened Indicated Horse card from the Stack and the MV is same as both cards already placed on boxes of the horse). Any card that ends up covered by another cards loses its effect. The top card only of each box has effect. It means you MUST change MV at the placing on another card already placed.

After all boxes are full

If all boxed are not empty, you may declare PASS (not place card from your hand) and draw 1 Horse card from the top of the Stack.

The Last Spurt

After any horse piece is on or over 44th space, each player may places 2 Horse cards at each turn. You cannot place both cards at the same box. And even so, you draw only 1 Horse card from the top of the Stack.

When the stack is exhausted

Gather 2 cards from beneath each box, shuffle them and make new Stack.

If a box has only 2 cards, gather just 1 card from the box.

If a box has only 1 card, gather no card from the box.

End of the Race

When first 3 or more horses enter the goal, the race is finished.

If several horses enter the goal during the same round, the further past the goal is considered as the faster.

If the distances past goal are also same, the horse that has the higher total MV in its both boxes is considered as the faster.

If still tied, the horses share the same place.

Aftermath of the first race

1) Rewards received

a) If your ordered horse gets 1st place: \$60,000

b) If your ordered horse gets 2nd place: \$30,000

c) If your ordered horse gets 3rd place: \$10,000

2) Penalties paid

a) If your ordered horse gets 4th or lower: -\$20,000

3) Allotments received by your tickets (at hand)

a) Horse cards matching the winning horse: MV x \$5,000

b) Horse cards matching the 2nd place horse: MV x \$3,000

c) Horse cards matching the 3rd place horse: MV x \$2,000

4) Payments your losing tickets (at hand)

a) Horse cards matching the 4th or later horses: MV x -\$1,000

If you cannot pay all penalties and losing tickets, don't worry. You only pay all of your money.

And let's go to the last race with no money!

Preparation of the last race

The beginning first player of the last race is directly left player of the last first player of the first race (takes the first player marker).

Deal Horse cards same as the first race.

Deal no money.

Deal ‘Secret Order’ card as the first race. Somehow, all secret information are leaked in the last race. Each player must open and keep open ‘Secret Order’ card in the last race.

Aftermath of the last race

1) Rewards received

a) If your ordered horse gets 1st place: \$100,000

b) If your ordered horse gets 2nd place: \$50,000

c) If your ordered horse gets 3rd place: \$20,000

2) Penalties paid

a) If your ordered horse gets 4th or lower: -\$40,000

3) Allotments received by your tickets (at hand)

a) Horse cards matching the winning horse: MV x \$10,000

b) Horse cards matching the 2nd place horse: MV x \$5,000

c) Horse cards matching the 3rd place horse: MV x \$3,000

4) Payments your losing tickets (at hand)

a) Horse cards matching the 4th or later horses: MV x -\$2,000

Winning

After finished the last race, the player with the most money wins the game.

Do you want to test your skill at the actual horse racing?

Show Enterprise Inc.

Okimura Building 2F

Sotokanda 3-6-9,

Chiyoda-ku,

Tokyo-to

101-0021

Japan

URL: <http://www.show-e.jp>