


勝利への道拡張セット1 Verflixxt Nochmal!

Wolfgang Kramer & Michael Kiesling 作
2 ~ 8人用 8歳以上 所要時間: 35分

注意:このセットは「勝利への道」の拡張セットです。「勝利への道」と合わせて遊びます。
マイナスタイルを隣に渡したり、ヘンな鳥が登場したりします。運がよければ、虫チップを獲得して、不意打ちをくらわせることができます。

この拡張ルールは、通常ルールをそのまま用います。以下には追加ルールを説明します。

内容物

7人目、8人目用のコマ 6 (白、紫 各3)
ラウンドチップ 4 
虫チップ 10 (ヴァリエーションで使用)
フリクシー (トリ) 1 コマ立て 1
アクションダイス (「フリクシー」一面、「?」二面、「x」三面)

ギフトタイトル 4



ゲームの準備

- 最初にゲームをする前に、型紙からタイトルを慎重に取り外します。
- 基本ゲームの用具と、この拡張の用具とを同時に使います。
- 基本ゲームのコースタイトルは、-1と-2のタイトルをのぞいて全て使います (使わないタイトルは箱の中に入れておきます)。
- 使用するタイトルをよく混ぜ、**任意の順番**でスタートタイトルから順に並べていきます。ゴールタイトルは、コースの最後におきます。
- オレンジ色のギフトタイトルは、コースの10枚目、15枚目、20枚目、25枚目のところに置きます。
- ラウンドチップは表向きの山にして、上ほど数字が大きくなるように (「+4」がいちばん上に来るように) して、ゴールタイトルの脇に置いておきます。
- 番人コマはスタート地点から順番に、タイトル8枚分のプラスのタイトル (プラスポイントのタイトルとラッキータイトル) の上に置きます。
- 各プレイヤーは、1色を選んでコマをスタートタイトルの上に置きます。2~4人でプレイする場合には各プレイヤー3つずつ、5~8人でプレイする場合には各プレイヤー2つずつコマを置きます。

- フリクシーは、コマ立てに立て、スタートタイトルの上に置きます。
- 六角形の虫チップは、虫ヴァリエーションを使う場合のみ使用します。ヴァリエーションを用いない場合は、箱の中に入れておきます。
- 最も若いプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。2つのダイスを持ちます。



ゲームの手順

基本ゲームのルールに従ってプレイします。以下のルールが追加されます。

フリクシー

- フリクシーは中立のコマです。これは、通常のコマと同様に移動します。
- フリクシーがコマも番人もいないタイトルの上から移動したら、移動させたプレイヤーは、そのタイトルを取らなければなりません。
- コマをフリクシーのみが置かれているタイトルの上から移動させる場合、タイトルを取ることはできません。
- フリクシーと一緒にタイトルの上に置かれている番人コマは動かすことができます。
- どのプレイヤーでも**、フリクシーを移動させることができます。
- すべてのプレイヤーは、手番に通常ダイスに加えて**アクションダイス**もふります。アクションダイス目によって、フリクシーを動かすことができるか、動かさなければならないかが決まります。



アクションダイスの目がフリクシーの場合

プレイヤーは、ダイスで出た目の分だけ**フリクシーを動かさなければなりません**。自分のコマも番人も動かすことはできません。



アクションダイスの目が?の場合

プレイヤーは、ダイスで出た目の分だけ**フリクシーを動かしても、自分のコマを動かしても、番人を動かしてもかまいません**。補足: 番人は、少なくとも1つコマかフリクシーが置かれているタイトルのもののみ移動させることができます。



アクションダイスの目が×の場合

フリクシーを動かすことはできません。プレイヤーは、自分のコマが番人をダイスで出た目の分だけ移動させなければなりません。



ラウンドチップ



- ・他のコマと違って、フリクシーはコースを何度も回ります。つまり、ゴールタイルに到達したあと、ダイス目にしたがって、スタートタイルに戻って移動を続けるのです。ゴールタイル、スタートタイルもダイス目1つ分として数えます。
- ・フリクシーをゴールタイルに到達させるか、通過させたプレイヤーは、ラウンドチップの山のいちばん上のチップを取り、自分の前に表向きにします。ラウンドチップは、ゲーム終了時チップに書かれている数字分のプラスポイントとなります。
- ・ラウンドチップがなくなったあと、フリクシーがゴールにたどりついたら(フリクシーが5回目目のゴール到達になります)直ちにフリクシーとアクションダイスをゲームから取り除きます。それ以降は通常のダイスのみでプレイを続けます。

ギフトタイル

- ・基本ゲームと異なり、各プレイヤーが獲得したタイルは、プレイヤーの前に表向きの山にして重ねておきます。
- ・新たに獲得したタイルは、山の上に置かなければなりません。山のタイルは混ぜることはできません。
- ・コマやフリクシーが4枚ある橙色のギフトタイルから移動するとき、単独でそのタイルの上にはいた場合には、自分の前にある獲得したタイルの山のいちばん上のタイルを左隣のプレイヤーに渡さなければなりません。
- ・ギフトタイルからコマを移動させたプレイヤーがタイルを1枚も持っていない場合には、タイルを渡さずに済みます。
- ・すべての自分のコマをゴールさせているプレイヤーは、タイルを獲得することはありません。タイルを渡された場合には、さらに隣のまだコマの残っているプレイヤーに渡します。残っているプレイヤーがひとりだけの場合には、渡すタイルはゲームから取り除かれます。



注意: ギフトタイルは、ゲーム終了までコース上に残ります。プレイヤーに取られることはありません。

ゲームの終了

- ・すべてのプレイヤーが、コマをゴールさせたらゲーム終了となります。その時点でフリクシーがコース上にもありえます。
- ・獲得したタイルの得点(通常のルールに従って)を合計し、ラウンドチップの得点を足します。得点の最も高いプレイヤーの勝ちとなります。

虫ヴァリエーション

もっとガチャガチャした勝利への道をプレイしてみませんか。この「虫ヴァリエーション」をおすすめします。



ヴァリエーションには、以下のルールが追加されます。

- ・虫チップ10枚を裏向きにしてよく混ぜ、山にして置いておきます。
- ・コースのマイナスタイルを取ったプレイヤーは、いちばん上の虫チップを獲得します。チップの表を見たあとで、裏向きにして(虫の描かれている方を上にして)自分の前に置いておきます。
- ・虫チップの山がなくなったら、虫チップを獲得しません。
- ・獲得したチップは、次のラウンド以降使用することができます。
- ・マイナスのタイルを隣のプレイヤーから渡された場合(ギフトタイルにより)、虫チップは獲得しません。
- ・手番の間に虫チップを使うことができます。タイルを表向きにして、そのアクションを行います。
- ・一回の手番で何枚でも虫チップを使うことができます。
- ・使用した虫チップは虫チップの山の下に裏向きにして戻します。

虫チップの解説

連続手番

通常の手番のあと、もう一度ダイスを2つ振って手番を行います。



タイルを下に置く

プレイヤーは、自分の獲得したタイルの山のいちばん上のタイルを山のいちばん下に入れます。このチップはコマを動かす前でも、あとでも使うことができます。



他人のコマ移動

プレイヤーは、自分のコマが1つ以上置かれているタイルを1枚選びます。このチップを使うことによって、自分のコマの代わりに、そのタイルに置かれている**すべての他のコマ**（他プレイヤーのコマ、番人、フリクシー）を、ダイスの出た目だけ進めます。

注意：このチップを使った場合、アクションダイスの目は関係ありません。



場所交換

自分のコマと、**隣接するタイル**にいる他のコマの場所を交換します。他のコマとは、他プレイヤーのコマか、番人が、フリクシーのことです。コースタイルは、交換によって取られることはありません。そして、そのときの通常の手番では場所交換を行ったコマを移動させなくてもかまいません。この虫チップは移動の前でも、あとでもプレイすることができます。



- ・ゲーム終了時、使用せずプレイヤーの前に残っている虫チップは1つにつき1ポイントになります。
- ・この得点をコースタイルの得点、ラウンドチップの得点に加えます。もっとも多くの得点を獲得しているプレイヤーの勝ちとなります。

コースのヴァリエーション

通常ルールの勝利への道のコースを好むプレイヤーは、ゲーム開始時、新たな4枚のギフトタイルを以下の位置に置きます。

- 9枚目（ラッキータイルの前）
- 15枚目（ラッキータイルのあと）
- 20枚目（+4タイルのあと）
- 27枚目（-4タイルのあと）

ルール問合せ先

 **Möbius**

メビウス ゲームズ

東京都文京区後楽 1-1-15 梅澤ビル 5階 Tel 03-3815-5956 Fax 03-3815-7956
shop@möbius-games.co.jp <http://www.möbius-games.co.jp/>