Reiner Knizia

ロイヤルターン



さあ、競走馬の頂点を決めるレースの始まりです。
今日という日に備えてコンディションを整えてきた馬たちが、ゲートの開くときを今か今かと待っています。
集まった競馬ファンはお気に入りの馬と騎手に声援を送り、彼らが栄光を獲得できるように後押しします。
では応援した側にはどのような見返りがあるのでしょう?
それは勝ち馬を見出したという名誉です——もちろん、相応の現金も。

ゲームの目的

レースは3回行われます。各レースには7頭の競争馬が出走します。

各プレイヤーは3頭の馬に賭け、ダイスを振ってお気に入りの馬を前へ前へ押し上げたり、他の馬の騎手の気をそらしたりします。各レースは上位3頭がゴールすると終了し、払い戻しが行われます。

3回のレースが終わったときに、所持金のもっとも多いプレイヤーの勝利です。

内容物

・ゲームボード1枚
　中央に「コース」があります。
　上部には7色の「賭けエリア」があります。
・競走馬コマ7個
・プラスチックの台座7個
　競走馬コマを差しこんで使用します。
・競走馬カード49枚
　ロイヤルターフカード21枚
　ウィナーズサークルカード28枚（ヴァリアントで使用）
・色タイル6枚
　6色。プレイヤーの前に置いて誰が何色かわかるようにします。
・賭けチップ24個
　6色。「0」「1」「1」「2」の4個ずつあります。
・ペースチップ1個
　2本の鞭が描かれています。
・紙幣50枚（単位は100円）
　「50」12枚、「100」26枚、「500」12枚。
・ダイス1個
　「馬首」3面、「騎手帽」「ニンジン」「蹄鉄」1面ずつ。

準備

1．ゲームボードをテーブルの中央に広げます。そのそばに、競走馬コマ7個、ダイス、ペースチップ、紙幣を用意してください。
2．ロイヤルターフカード21枚を、ボードのそばに置きます。
3．各プレイヤーは色を1つ選び、その色の色タイルを自分の前に置いて、誰がどの色かわかるようにします。さらにその色の賭けチップ3個（「1」「1」「2」）を受け取ります。「0」の賭けチップは使用しません（ヴァリアントルール「秘密の賭け」で使用します）。使わない色の色タイルと賭けチップは箱に戻してください。

プレイ

3回のレースはいずれも、以下のように進行します。

1．レースの準備

レースに出走する競走馬が決まり、ゲートに並びます。

ペースチップを、コース上の「18」のスペースに置いてください。

ロイヤルターフカード21枚をシャッフルし、山札の上から1枚をめくって同じ色の「賭けエリア」のそばに置きます。その色の競走馬コマを、「0」のスペースに配置してください。つぎに2枚目のカードをめくり、そのカードを対応する「賭けエリア」のそばに置いたら、コマを「−1」のスペースに配置します。これを、7色の「賭けエリア」のそれぞれについてカードが引かれるまでくり返します（コースのスタートエリアである「0」〜「−6」のスペースに1個ずつコマが置かれることになります）。

すでにコマが配置されている馬のカードを引いたときは、わきにどけてつぎのカードをめくってください。7頭の馬が配置されたなら、わきにどけたカードと山札に残ったカードを合わせてシャッフルしておきます（つぎのレースで使用します）。

2. 賭け

競走馬の能力を確認したら、各プレイヤーは3頭を選んで賭けを行います。

1回目のレースでは、誰から賭けを行うか、ランダムに決定してください。そのプレイヤーは、「どの馬が3位までに入賞するか」を考えて、賭けを行います。

自分の賭けチップ1個を表向きに、7か所ある「賭けエリア」のいずれか1か所に置きます。これでそのプレイヤーは、選んだ馬が「3位までに入賞することに賭けた」ことになります。

以降も残るプレイヤーは時計回りに、賭けチップを1個ずつ表向きに置いていきます。他のプレイヤーがすでに賭けチップを置いている馬に賭けてもかまいません。

全員が1個ずつ置いたなら、再び最初のプレイヤーの番になり、2個目の賭けチップを置きます。

こうして賭けが3周し、全員が賭けチップを3個ずつ置いたなら、賭けは終了します。

※1人のプレイヤーが1頭の馬に2個以上の賭けチップを置くことはできません。必ず異なる3頭の馬に賭けてください。

2回目と3回目のレースでは、その時点でもっとも所持金の多いプレイヤーが最初に賭けを行います。そうしたプレイヤーが複数いるなら、そのなかからランダムに決めてください。



3. レース

ファンファーレが鳴り響き、馬たちがゲートを飛び出します――声援に急かされるように。

レースが始まります。

まず、最初に賭けチップを置いたプレイヤーがダイスを振り、好きな馬のコマを前進させます（スペースの数字が大きくなる方向に向かって動きます）。

何スペース進むかは、ダイスのシンボルとカードによって決まります。

動かしたい馬のカードを見て、いま出ているシンボルの下に書かれた数字が、進むスペース数です。その数だけ、馬コマを進めてください。その後、そのカードを裏向きにして、すでにその馬が動いたことがわかるようにします（例1参照）。この馬は、他のすべての馬が動くまでは二度と動かせません。

例1



以降もプレイヤーは時計回りにダイスを振り、まだ表を向いたままのカードを1枚選び、対応する馬を動かします。すべての馬が一度ずつ動いたなら、すべてのカードを表向きに戻します。こうして再び、どの馬でも選べるようになります。その後、つぎのプレイヤーがダイスを振って好きな馬を進めます。

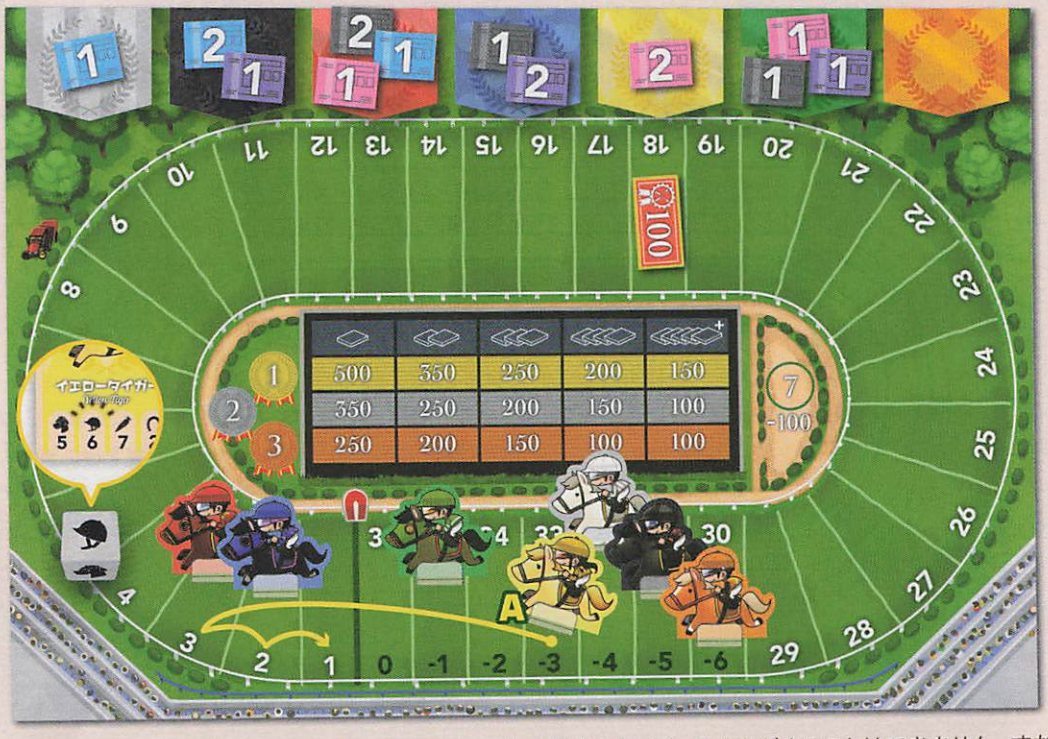
手番が来たなら、必ず表向きのカードを1枚選ばなくてはいけません。「パス」はできません！

1つのスペースにとどまれる馬は1頭だけです。移動を終えようとしたスペースに他の馬がいる場合、その後ろの最初に空いたスペースにとどまることになります（例2参照）。

極端な場合（とくにレースが始まったばかりのときは）、前方のスペースがどこもかしこも埋まっていて、まったく馬が進めないこともあります。応援していない馬を、わざと選んで足踏みさせるのも作戦です。まったく動けなくても、選ばれた時点でいったんその馬の番は終わります。やはりカードを裏返してください。

スタートエリアからなかなか動けないまま、馬が周回遅れになってしまう可能性もあります。1周してきた馬との区別がつくよう、スタートエリアの馬は外側の「0」～「-6」に、ゴール寸前の馬は内側の「30」～「36」に寄せてコマを置くとよいでしょう。

例2



「A」の馬が6スペース前進しようとしています。しかし他の馬がいるスペースにとどまることはできません。すなわち、「A」の馬は「3」「2」のスペースで移動を終えることができず、後ろの最初に空いたスペースである「1」にとどまることになります（4スペースだけ前進したことになります）。

最初に「18」のスペースに到達するか通過した馬は、このレースの「ペースホース」となり、払い戻しが「+100」されるようになります。そのことを表すために、「18」のスペースに置かれていたペースチップを、その馬の賭けエリアに移動させてください。

最初に濃い緑色の「ゴールライン」を超えた馬（すなわち勝ち馬）のコマを、払い戻し表のそばの 1 に置きます。そしてこの馬のカードをいったん除外します。2番目あるいは3番目にゴールした馬についても同様に、ボードの 2 3 に置いて、カードを除外します。

上位3頭がゴールしたなら、その瞬間にレースは終了します。この時点で最下位の競走馬コマを、払い戻し表の右側の 7 に置いてください。

ここで、賭けチップに対する払い戻しが行われます。

4. 払い戻し

入賞する馬にちゃっかり賭けていたプレイヤーは報酬を受け取ります。
そうでないプレイヤーはイライラと馬券を破り捨てることになります。

ゲームボードの中央に「払い戻し表」があります。賭けが当たったときにいくらお金が返ってくるかは、その馬に賭けられていた「票数」によって決まります。

上位3頭の馬について、それぞれ「何票ずつ」賭けられていたかを確認してください。「1」の賭けチップは1票、「2」の賭けチップは2票とみなします。その後、1位、2位、3位のいずれなのかを見て、表のそれぞれの項目が交差する箇所を見ます。そこに書かれた数字が、その馬に1票を賭けているごとにもらえる報酬です。

すなわち「1」の賭けチップを置いていたプレイヤーは、そこに書かれたとおりの金額を受け取ります。「2」の賭けチップを置いていたプレイヤーは、そこに書かれた金額の2倍を受け取ります。

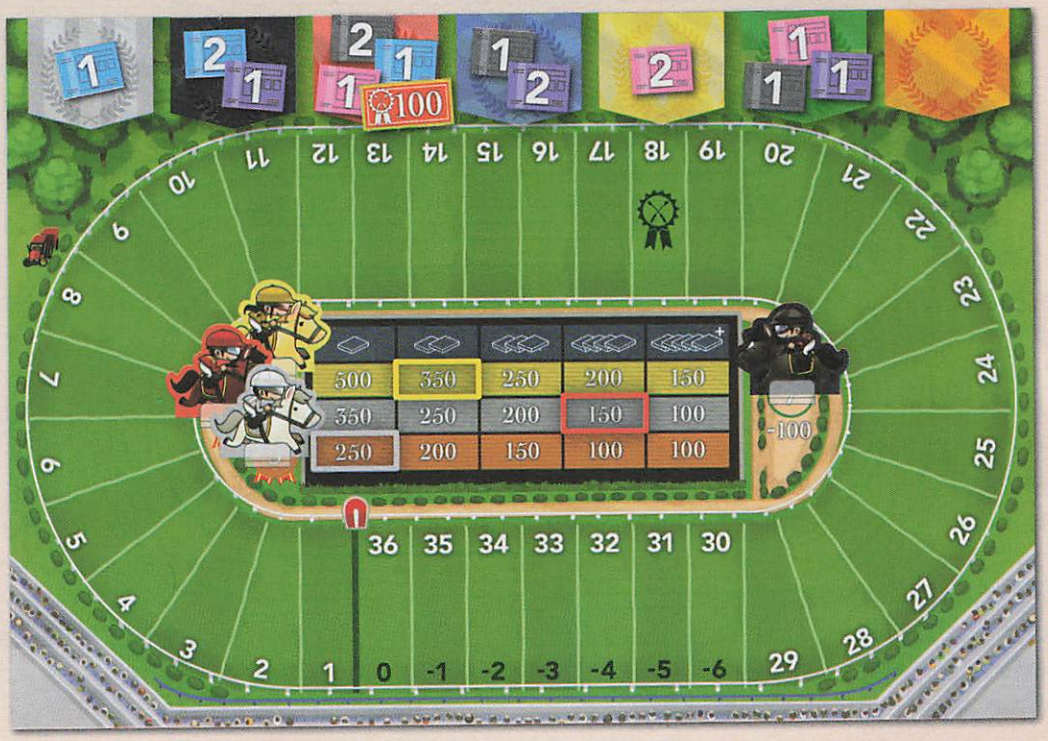
「ペースホース」(最初に「18」のスペースを通過した馬)が3位以内に入っているなら、その馬に賭けていたプレイヤーはそれぞれ、追加でお金を受け取ります。「1」の賭けチップを置いていたなら「100」、「2」の賭けチップを置いていたなら「200」です。

最下位の馬(払い戻し表の右側の「7」に競走馬コマが置かれている馬)に賭けチップを置いていたプレイヤーはそれぞれ、「1」の賭けチップなら「100」を、「2」の賭けチップなら「200」を失います。銀行に支払ってください。所持金が足りない場合、支払えるだけ支払います。

※注意:3回目のレースでは、すべての払い戻しと銀行への支払いが「2倍」になります!

ここで各プレイヤーは、自分の賭けチップをすべて回収します。使用した7枚のカードを捨て札にします。これが1回目ないし2回目のレースだったなら、2ページの「1.レースの準備」に戻って、つぎのレースの準備を行います。

例3





1位：プレイヤーAはこの馬に「2」の賭けチップを置いています。他には誰も置いていないので、合計の票数は「2票」です。「1位」と「2票」が交差する箇所を見ると、「350」と書かれています。すなわちプレイヤーAは「700」を受け取ります（350×2）。



2位：プレイヤーBはこの馬に「2」の賭けチップを置いています。プレイヤーAとプレイヤーCもそれぞれ「1」の賭けチップを置いています。合計の票数は「4票」です。「2位」と「4票」が交差する箇所を見ると、「150」と書かれています。プレイヤーBは「300」、プレイヤーAとプレイヤーCはそれぞれ「150」を受け取ります。



3位：プレイヤーCだけがこの馬に「1」の賭けチップを置いています。「3位」と「1票」が交差する箇所を見ると、「250」と書かれています。プレイヤーCは「250」を受け取ります。



ペースホース：2位の馬がペースチップを持っています。この馬に賭けていたプレイヤーはボーナスを得ます。プレイヤーBは2票賭けているので、追加で「200」を受け取ります。プレイヤーAとCは「100」です。



7位（最下位）：プレイヤーCはこの馬に「2」の賭けチップを置いています。プレイヤーDも「1」の賭けチップを置いています。これらのプレイヤーはペナルティを科せられます。プレイヤーCは「200」を、プレイヤーDは「100」を銀行に支払います。

ゲームの終了

3回目のレースが終わったなら、ゲームも終了します。
その時点でもっとも多くのお金を所持しているプレイヤーの勝利です。同点なら、勝利を分かち合ってください。

ロイヤルターフ　Royal Turf

ゲームデザイン：ライナー・クニツィア
翻訳：グループSNE（安田均、柘植めぐみ）
イラスト：U井
グラフィックデザイン：TANSAN

©Dr. Reiner Knizia, 2017. All rights reserved.

制作元：グループSNE
http://www.groupsne.co.jp
webmaster@groupsne.co.jp
（ルールに関する問い合わせはメールでお願いいたします）

発売元：株式会社コザイク
〒565-0821 大阪府吹田市山田東4-41-5-115
http://www.cosaic.co.jp

ヴァリアントルール

ゲームに慣れたなら、以下のヴァリアントルールでも遊んでみてください。これらのルールは組み合わせて導入することもできます。

○ウィナーズサークル

数百年の競馬の歴史のなかでもっとも記憶に残る名馬たちが一同に集い、時代を超えた一大レースが始まります。このヴァリアントルールを導入すると、馬たちのデータがいっそうランダムに決まり、レースの展開がさま変わりします。

ロイヤルターフカード21枚でなく、ウィナーズサークルカード28枚を使用します。山札をシャッフルしたら、つぎのように出走馬7頭を決定してください。

山札のいちばん上のカードをめくり、それを、左端の「白」の「賭けエリア」のそばに置いてください。そして白色の競走馬コマを、スタートエリアの「0」のスペースに配置します。

さらに2枚目のカードをめくり、それを左から2番目の「黒」の「賭けエリア」のそばに置いたら、黒色の競走馬コマをつぎの「−1」のスペースに配置します。

以降も同様に、カードをめくっては左から順に「賭けエリア」のそばに置き、競走馬コマを配置します。最終的に、7頭の競走馬が白〜橙色の順番に、「0」〜「−6」のスペースに並ぶことになります。

プレイのルールについては変更はありません。

※ロイヤルターフカードは架空の馬名ですが、ウィナーズサークルカードはいずれも実在した名馬から名前をとっています。各馬について詳述はしませんが、インターネットなどで調べるといっそう興味がわくでしょう。

○秘密の賭け

このヴァリアントルールは、2〜4人で遊ぶときにお勧めです。基本的なルールは同じですが、以下の変更点があります。

各プレイヤーは、自分の色の賭けチップを4個使用します（「0」「1」「1」「2」）。賭けは4周行います。毎回、好きな賭けチップ1個を「裏向きに」賭けエリアに置いてください（自分が置いたチップはいつでも確認できます）。レースが終わるまで、賭けチップは裏向きのままです。レースが終わったらすべての賭けチップを表向きにし、それぞれの馬への票数を確認します。「0」の賭けチップは払い戻しに一切影響しません。ただの「ブラフ」です！

○コースは大混雑

このヴァリアンルールでは、1つのスペースに何頭でも競走馬コマがとどまれます。また、すべての馬がスタートライン（「0」のスペース）からレースを始めます。

○異なる払い戻し

払い戻しのルールを変更します。

払い戻しを決めるさい、「票数」を賭けチップの数字の合計でなく、「その馬に置かれた賭けチップの枚数」で見ます（すなわち「2」の賭けチップも「1票」としか数えません）。

※注意：このヴァリアントルールと「秘密の賭け」を組み合わせた場合、「0」の賭けチップも「1票」とみなします。返ってくる金額そのものに変更はありません。「1」の賭けチップを使用したプレイヤーはそのままの金額を、「2」の賭けチップを使用したプレイヤーは2倍の金額を受け取ります。「0」の賭けチップを使用したプレイヤーはなにも受け取りません。