

Pinball Showdown (ピンボールショーダウン)

2 - 4 人、30分、12歳以上

プレイヤーたちはピンボールマシンの中にあるピンボールです。今まさにマルチボールが始まりました。相手よりも優れたコンビネーションのプレイフィールド・デバイスに飛び込み、他のピンボールよりも多くのポイントを獲得できるかは自分次第です。スピードとタイミングが全てですから、両方を慎重にコントロールしてください。最も賢明なピンボールが勝利するでしょう！

【内容物】

プレイフィールドカード：54枚

ピンボールマシンのデバイスを表し、ピンボールが当たる（入手する）ことでポイントを獲得できます。

- Value (ポイント)
- Device Name (デバイス名)
- Speed Change (スピードの変更)
- Speed Requirement (必要スピード値)
- Bonus Information (ボーナスの情報)
- Number in Deck (このカードの合計枚数)

早見カード：4枚

ウィザードモードカード：1枚

スピード／コントロールトークン：80枚（両面印刷、4種20枚ずつ）

- 赤：コントロール面
- 緑：スピード面

コンビネーションカード：12枚

追加のポイントを獲得できます。

- Combination Name (コンビネーション名)
- Speed Requirement Reminders (各デバイスの必要スピード値)
- Bonus Value (ボーナスポイント)
- Names of Devices (このコンビネーションに必要なデバイスの名前)

2×トークン：4枚（各プレイヤーに1枚）

2倍のポイント置き場に使う目印です。

第1プレイヤーマーカー：1枚

(訳注：100ポイントと描かれていますが、古き良き時代のデバイスを模しているだけで、ゲーム中のポイントに加えません)

【ゲームの準備】

1) 各プレイヤーは、同じ形のスピード／コントロールトークンを20枚ずつ受け取ります。5枚をスピード面（緑）、残り15枚をコントロール面（赤）にして、それぞれの置き場（スピード置き場とコントロール置き場）を作ります。さらに、2×トークンも1枚ずつ受け取ります。

2) プレイフィールドカードをシャッフルして、各プレイヤーに10枚ずつ配ります。残りのカードは山札として、全員の手が届くところに置きます。

次にコンビネーションカードをシャッフルして、プレイ人数と同じだけの枚数を、表向きで卓中央あたりに並べます。残りのカードは今回のゲームで使いません。

注意：2人プレイ時、2枚目のコンビネーションカードに、1枚目と同じデバイス名が書かれていた場合、2枚目を取り除きます。デバイス名が重ならないカードが出てくるまで、次の1枚を表向けにしていきます。

3) ウィザードモードカードの「OFF」面を上にして、近くに置いておきます。

4) 第1プレイヤーを決めます。お奨めは、直近でピンボールを遊んだ人、あるいはランダムに選んでください。選ばれた人は、第1プレイヤーマーカーを受け取ります。

【概要】

各ターン、プレイヤーたちは競売にかけるカードを選び、スピードを上げ、前ターンで残ったカードを購入し、そして／または公開されたカードの1枚に入札します。プレイヤーのスピードとコントロールは、入札したいカードに影響します。ゲーム終了時（通常10ターン）、プレイヤーは2つの得点パイルのポイントを合計して、残りのトークンポイントを加えます。合計ポイントの最も高いプレイヤーが勝利します。

【ターンの流れ】

1) **カードの選択：**第1プレイヤーは、プレイフィールドの山から一番上の1枚を、表向けて公開します。その公開カードは、このラウンドに入手可能なカードの1枚になります。公開後、各プレイヤーは手札からカードを1枚ずつ選び、公開カードの横に伏せて置きます。

各プレイヤーが裏向きで出したカードを、第1プレイヤーがシャッフルし、公開カードの横に表向けて並べます。その並べたカードも、このターンに入手可能なカードになります。

各プレイヤーが、1ターンに入手できるプレイフィールドカードは1枚です。

注意：カードは公開前にまとめてシャッフルするので、誰がどのカードを出したかは分かりません。2人プレイ時は（シャッフルせずに）選んだカードを同時に表返します。

2) **コントロールトークンの使用**：第1プレイヤーから時計回りに手番を行います。手番プレイヤーはコントロールトークンを使い、以下のアクションを好きな順番で行えます。アクションを行わなくても構いません。手番プレイヤーがコントロールトークンの使用を終える(または何もしない)と、次プレイヤーの手番になります。

A) **競り (ピンボールの操作)**：自分のコントロールトークン1枚以上を、表向きで並ぶプレイフィールドカードの1枚に置きます。これは、ピンボールをコントロールして、そのデバイスに向かわせることを表しています。コントロールトークンの枚数で上回れば、そのデバイスに乗っている他プレイヤーのコントロールトークンを押し出せます(自分のピンボールをぶつけて、相手を弾き飛ばしたのです)。押し出したトークンは持ち主の手元に戻ります。その際、戻ってきたトークンを好きな枚数、スピード面(緑)に裏返した後、対応する置き場に加えます。

B) **スピードの加速**：ピンボールのスピードを上げます。手元のコントロールトークン1枚以上をスピード面(緑)にして、スピード置き場に加えます。トークンをスピード置き場に加える毎に、コントロールトークン1枚を、ゲームから永久に除外する必要があります。手元のコントロールトークンを除外できる限り、何枚でもスピード面にできます。

例：コントロールトークンが3枚しかなければ、スピード面にできるのは1枚だけ(1枚をスピード面にして、1枚をゲームから除外して、残りの1枚はコントロール置き場に残る)です。

C) **捨て札の購入**：2ターン目以降、コントロールトークン2枚をゲームから永久に除外すれば、捨て札置き場からプレイフィールドカード1枚を選んで手札に加えます。1ターン目は、捨て札がないため、このアクションを行えません。

3) **プレイフィールドカードの入手**：全プレイヤーがコントロールトークンの使用を終えたら、このターンに表向きで並んだプレイフィールドカードを入手していきます。コントロールトークンを置いているプレイヤーは、そのプレイフィールドカードを受け取り、必要スピード値を満たしているかどうかを確認します。満たしていれば、対応するポイント置き場(ウィザードモード中なら2倍のポイント置き場、後述)にカードを加えます。

必要スピード値を満たしていない場合、カード上に描かれた丸の数(丸の色にかかわらず)に等しいスピードトークンを、コントロール面にします。その必要スピード値を満たしていないプレイフィールドカードは、捨て札置き場に加えます。カード上のコントロールトークンは、必要スピード値を満たしてしたかどうかに関係なく、ゲームから永久に除外します。

コントロールトークンを置いていない各プレイヤーは、第1プレイヤーから時計回りに、残っている表向きのプレイフィールドカードを1枚ずつ取り、必要スピード値を満たしているかの確認をします。

最後に残った1枚は捨て札置き場に加え、後のターンに「捨て札の購入」アクションで入手できるようになります。

4) プレイフィールドカードの効果を解決：このターンに必要なスピード値を満たしたプレイフィールドカードの効果を解決します。効果には以下の4種類（訳注：3種のスピード変更+ドレイン）があります。

- 緑の丸（+）が描かれたカード：コントロール置き場のトークンを、スピード（緑）面に裏返して、スピード置き場に加えます。カードに描かれているよりも少ない枚数のコントロールトークンしかない場合、全てのコントロールトークンをスピード面にします。「スピードの加速」アクションとは違って、トークンをゲームから除外しません。
- 赤の丸（—）が描かれたカード：スピード置き場のトークンを、コントロール（赤）面に裏返して、コントロール置き場に加えます。カードに描かれているよりも少ない枚数のスピードトークンしかない場合、全てのスピードトークンをコントロール面にした後、ドレイン（後述）になります。
- 青の丸（=）が描かれたカード：スピード置き場のトークンを、丸の数と同じ枚数にします。スピードトークンをコントロール面（赤）に裏返すか、またはその逆を行い、スピードトークンの枚数を、青い丸の数と同じにします。残りのトークンをコントロール面（赤）にして、コントロール置き場に加えます。カードに描かれているよりも少ない枚数のトークンしかない場合、全てのトークンをスピード面（緑）にします。「スピードの加速」アクションとは違って、トークンをゲームから除外しません。

全プレイヤーがカード効果を解決してスピードを変更した後、そのプレイフィールドカードを、対応するポイント置き場（ウィザードモード中なら2倍のポイント置き場、後述）に加えます。

ドレイン：プレイフィールドカードの効果を解決した後、スピードトークンの枚数が0になった場合、以下の2つのうち1つが起こります。

- 1ターン目から5ターン目：オートセーブ（訳注：一定時間内なら落としたボールが復活するピンボールの救済措置）が有効なため、置き場のコントロールトークン5枚をスピード面（緑）に裏返します。もし5枚未満なら、全てのコントロールトークンをスピード面（緑）にします。
- 6ターン目以降：そのターンの終わりにゲームが終了します。

注意：いずれかのプレイヤーが得点したプレイフィールドカードの最大合計枚数に+1すれば、現在のターン数が分かります。例えば、ポイント置き場にあるプレイフィールドカードの最大合計枚数が6なら、ゲームは現在7ターン目です。

5) **コンビネーションカードの獲得**：両方（普通と2倍）のポイント置き場を見て、表向きで並ぶコンビネーションカードの獲得に必要な、デバイス2種類を持っているか確認します。第1プレイヤーから時計回りに始めて、条件を満たしているコンビネーションカードを全て取り、ポイント置き場に加えます。

注意：ボーナスポイントは決して2倍にならないので、コンビネーションカードは常に、普通の（2倍ではない）ポイント置き場に加えます。

入手したデバイス1つで、複数のコンビネーションカードを獲得することも可能です。例えば、「ショートランプ (Short Ramp)」が1枚あれば、コンビネーションカード「ショートホップ (Short Hop)」と「ランプ (Ramp)」の両方を獲得する条件として使えます。

ウィザードモード：いずれかのプレイヤーがコンビネーションカードを獲得した場合、次ターンはウィザードモードのターンです（ウィザードモードが「ON」）。2倍のポイント置き場にプレイフィールドカードを加え、2×トークンを使ってプレイフィールドカードをウィザードモード中に得点したことを示す以外、ターン中の処理は通常と全く同じです。2倍のポイント置き場にはボーナスカードを絶対に置かないので、ゲーム終了時にボーナスポイントは決して2倍になりません。ウィザードモードが「ON」の時、入手したプレイフィールドカードを2倍のポイント置き場に加えるのを忘れないよう、ウィザードモードカードを「ON」面にします。

ウィザードモードのターン終了時、全プレイヤーのスピードを確認します。いずれかのプレイヤーのスピード12以上なら、次ターンもウィザードモードは「ON」のままです。つまり次ターンも、入手したプレイフィールドカードを、2倍のポイント置き場に加えます。あるいは、いずれかのコンビネーションカードを獲得した場合、次ターンもウィザードモードは「ON」のままです。

少なくともプレイヤー1人のスピードが12以上であれば、次ターンもウィザードモードは「ON」のままです。ウィザードモードのターン終了時、スピードが12以上のプレイヤーが1人もおらず、かつ、そのターン中に誰も新しいコンビネーションカードを獲得しなかった場合、次ターンはウィザードモードが「OFF」になります。ウィザードモードカードを「OFF」面に裏返してください。次ターンは、プレイフィールドカードを普通の（2倍ではない）ポイント置き場に加える、通常のターンになります。

後のターンに誰かがコンビネーションカードを獲得すれば、上記のようにウィザードモードが次ターンに再び「ON」になります。

6) **ターン終了**：第1プレイヤーマーカーを左隣に渡し、次ターンを開始します。

【ゲーム終了と得点計算】

10ターン目の終了時、またはドレインが起こった6ターン目以降のターン終了時に、ゲームが終了します。各プレイヤーは、ポイント置き場にある全プレイフィールドカードのポイントを合計します。2×トークンの下にあるカードはポイントが2倍になります（ボーナスポイントは2倍になりません）。以上のポイント合計に加え、残ったスピード／コントロールトークン毎に100ポイントを足します。

合計ポイントが最も高いプレイヤーの勝利です。同点の場合、残ったトークンの枚数が多い該当プレイヤーが勝利します。それも同じなら該当プレイヤー全員の勝利です。

（訳注：第1プレイヤーマーカーは得点に一切関係しません）

【特殊なポイントの注意】

各ドロップターゲット（Drop Target）カードは1,000ポイントです（もちろん、2×トークンの下にあればポイントが2倍になります）。ドロップターゲット4枚を入手していれば、5,000ボーナスを得ます（4連ターゲットを全て沈めたのです）。例えば、通常のポイント置き場に合計5枚のドロップターゲットカードがあった場合、各1,000ポイントで計5,000ポイント、それにボーナス5,000ポイントが加わって合計10,000ポイントを得ます。ドロップターゲット8枚を全て入手できれば、4枚ごとにボーナス（訳注：5,000×2=10,000ポイント）を得ます。

入手した時にスピードが5以上の場合、キックアウトホール（Kick-out Hole）は捨て札になり、得点できません。