

Steampunk Rally （スチームパンクラリー）

手番はなく同時進行で、誰かが終了条件を満たすまで、ラウンドを繰り返す。

各ラウンドは4つのフェイズ「ドラフト・排気・レース・ダメージ」を順に処理する。

ゲーム終了時に、機体コマが最も進んでいたプレイヤーの勝ち。

ゲームの準備

今回のレーストラックを、明るい「スイスアルプス **Swiss Alps**」面と、暗い「ホヴァードローム **Hoverdrome**」面から選び、全てのトラックタイルを選んだ面にする。

中間トラックタイル5枚から3枚を選び、好きなように繋げてレーストラック（コース）を作る。

レーストラック端の一方に（**START** と書かれた）スタートタイルを置く。

もう一方の端に（チェッカーフラッグの描かれた）フィニッシュライントラックを置く。

フィニッシュライントラックの矢印がある側に、最終トラックタイルを置いてレーストラックを完成させる。

ダイスと歯車 **Cog** をプレイヤー全員の手が届くところに置いてサブライ とする。

カードの縁の色（金・銀・銅・黒）で、マシンパーツ3種類とブーストカード1種類とに分けて、合計4種類の山札を作る。

それぞれの山札を裏向きでシャッフルしてプレイヤー全員の手が届くところに置く。山札それぞれから一番上のカードを表返して山札の隣に置き、各カード（金・銀・銅・黒）の捨て札置場とする。

行動順トークンをコイントスの要領で弾き、ランダムに選んだプレイヤー2人の間に置く。

（選択ルール「試練 **Challenge** タイル」使用時の準備）

試練タイルはゲームに幅を持たせるための経験者向け選択ルール。

レーストラックが完成した後、試練タイル6枚から1枚を選び、（試練のない）レーストラックの1マスの脇に置く。

- ・レーストラックに加える試練タイルは3枚以下を推奨
- ・分岐のあるレーストラックに試練タイルを置く時は、最適なルートが決まってしまうよう注意

初めて遊ぶ時の準備

このゲームを初めて遊ぶ時は、ゲームの準備を以下に変更。

- ・プレイヤーは6人まで
- ・レーストラックを明るい「スイスアルプス」にする
- ・選択ルール「試練タイル」は使わない

プレイヤーエリアの準備

16いる発明家から1キャラクターを選び、発明家カード（対応するコックピットカード1枚とマシンパーツカード1枚の合計2枚）を受け取る。

さらに対応する発明家の駒1個を受け取る。

発明家の駒をスタンドに差し込み、レーストラックのスタートマスに置く。

コックピットカードとマシンパーツカードを、バルブ接続（後述）で正位置に繋げて機体 **Invention** を作り、プレイヤー自身の前に置く。

機体の近くにダイスプール（ゲーム中に獲得する自分のダイスを置く場所）を作る。

電球トークン1枚を受け取り、明るい点灯面にしてプレイヤーエリアに置く。

ダメージゲージを1つ受け取り、数値を「0」にしてプレイヤーエリアに置く。

プレイヤー全員の準備が終わったら、残りの発明家カードと駒・スタンド・ダメージゲージを箱の中に戻す。

バルブ接続

マシンパーツ端の半バルブ同士を繋げてできた真円バルブを「完成した／完全な」バルブ接続という。(半バルブだけなら「不完全な」バルブ接続)

ゲームの流れ

< 1. Draft・ドラフトフェイズ >

各プレイヤーは、金・銀・銅・黒のデッキから1枚ずつ計4枚のカードを引いて手札とする。

手札から1枚を選んだら、各プレイヤーは同時に、以下の1つを選んで行う。

- ・マシンパーツ – 増設ルール（後述）に従って自機に加える
- ・ダイス – 捨て札にして、右上に記されたダイス1種類を、描かれている分だけ得る（自身のダイスプールに置く）
- ・歯車 – 捨て札にして、右上に記された歯車を、描かれている分だけ得る
- ・保存 – 黒いブーストカードを裏向きでダメージゲージの下に置く（枚数制限なし）

※保存したブーストカードは、特に書かれてなければ、フェイズを問わずいつでも使える（後述）。

選ばなかった残りのカードを裏向きのまま、行動順マーカースが示す方向のプレイヤーへ渡す。

上記の流れをカードがなくなるまで繰り返す。

< 2. Vent・排気フェイズ >（第1ラウンドは実行せずに飛ばす）

1歯車を支払うごとにダイススロット（□）にあるダイスの出目を最大2下げる。

ダイス1個の出目を2下げても良いし、2個の出目を1ずつ下げても良い。

出目が0以下になったダイスは即座にサプライへ戻す。

2人以上のプレイヤーがブーストカードを使う場合、行動順トークンに最も近いプレイヤーから、矢印の向きに従って順番に処理する。

< 3. Race・レースフェイズ >

ダイスプールと、機体のストレージスロット（◇）にあるダイスを全て振る。

各プレイヤーはレース効果（後述）を発動して、機体の前進、ダイス・歯車の獲得、ダイスの除去、ダメージの増減を行う。

1歯車を支払うごとに以下の1つを行って良い。

- ・ダイス1個を振り直す
- ・ダイス1個の出目+1（最大6）

< 4. Damage・ダメージフェイズ >

・ダメージゲージが0以上：何も起こらず、ゲージの数値はそのままで次ラウンドへ

・ダメージゲージがマイナス：該当プレイヤーたちは以下を順に行う。

1. その数値に等しい枚数のマシンパーツを、自機から選んで、それぞれの捨て札置場へ移す（ダイスも歯車も得られない）
2. コックピットを捨て札にする時は【爆発】（後述）が起こる
3. ダメージゲージの数値を0へ戻す

【爆発】

ゲーム中いつでも、コックピットを捨て札にする時に、以下を順に行う。

1. レーストラック上の自機コマを、現在最下位の機体よりも1マス後ろへ移動する（既に最下位なら今いるマスから、1マス後ろへ下げる）
2. ダメージゲージの数値を0へ戻す

※つまりコックピットの発明家カードはゲーム中、決して捨て札にはならない（もう1枚の発明家カードは捨て札にできる）。

<ラウンドの終わり>

ダメージフェイズ後、各プレイヤーは以下を行う。

- ・電球トークンを明るい点灯面にする
- ・次ラウンドへ持ち越すダイスをダイスプールから選び、ストレージスロット（◇）に1個ずつ置く
- ・ダイスプールに残ったダイスを全てサプライへ戻す
- ・行動順トークンを裏返す（裏返すだけで、プレイヤー間を移動はしない）

ゲーム終了でなければ、次ラウンドのドラフトフェイズを始める。

<ゲームの終了条件>

いずれかの機体がチェッカーフラッグを越えたら（即座に終了ではなく）次ラウンドが最終ラウンドになる。

- ・最終ラウンドが終わって、機体コマの最も進んでいたプレイヤーの勝ち
- ・同じなら該当プレイヤーの中で、機体に残ったマシンパーツが最も多いプレイヤーの勝ち
- ・それも同じなら引き分け

マシンパーツ「Blast Pipe」改訂版



マシンパーツ「Blast Pipe」カードの全てを、上の画像と差し替えること。

ブーストカードの使い方

- ・ブーストカードは何枚でもダメージゲージに保存できる
- ・左下に「Playable During Vent Phase Only」とあるブーストカードは排気フェイズ中のみ使える
- ・特に書かれていないブーストカードは（排気フェイズを含む）フェイズを問わず、いつでも使える
- ・ブーストカードは各ラウンド・各フェイズに（何枚でも好きなだけ）1枚ずつ好きな順番で使える
- ・効果が継続するブーストカードは、その効果が切れるまで表向きで場に残る
- ・効果処理したブーストカードは、即座に対応する捨て札置場へ移す

【レース効果】

レース効果とは、ブーストカード／マシンパーツ／試練マスに記されたアイコンと、その効果を指す。

- ・同時に複数のレース効果が発動した時は、1組ずつ好きな順番で処理する
- ・発動したレース効果は必ず全て処理する必要があり、不都合な一部を無効にはできない
- ・スラッシュ（斜線）で区切られたレース効果は、その中から1組だけを選んで発動する
- ・ブーストカードを使って得たレース効果は、どのフェイズかを問わず、即座に発動する

レースフェイズ中いつでも、電球トークンを暗い消灯面にすれば、電球アイコンが記されたマシンパーツのレース効果が1回ずつ（2枚以上あれば任意の順番で）発動する。

マシンパーツのレース効果

レース効果を発動したいマシンパーツ1枚を選ぶ。

空きダイススロット（□）に、対応する色のダイス1組を置くごとに、そのマシンパーツのレース効果が発動する。

赤いダイススロットには赤ダイスのみ置ける。青・黄についても同じ。

- ・星印が記されたマシンパーツは（出目に関係なく）置いたダイス1個につきレース効果が1回発動
- ・置いたダイス1組の出目合計÷マシンパーツに記された出目＝レース効果の発動回数（端数は切り捨て）
- ・マシンパーツは1枚ずつ好きな順番で処理する（とある1枚の処理中には、別のレース効果を発動できない）
- ・1回のレースフェイズ中に、同じマシンパーツを何度も発動できる
- ・レース効果が少なくとも1回は発動するようにダイスを置くこと（描かれている出目未満のダイスは置けない）

※今まさに置いたダイスによってレース効果が発動するのであって、既にダイススロット（□）を埋めているダイスでは発動しない。

レース効果の種類

ダイス獲得：赤・青・黄ダイスのアイコン。描かれた色のダイスをサプライから取って、自身のダイスプールに置く

ダイス除去：右上を向いた緑色の矢印が付いたダイスのアイコン。機体のダイススロット（□）から、対応する色のダイス1個を選んでサプライに戻す。これによりダイススロットが空くため、そのマシンパーツのレース効果を再び発動できるようになる。

ダメージ：割れた盾に赤い罰点のアイコン。ダメージゲージの数値を1減らす。コックピットを捨て札にする時は【爆発】が起こる。

回復：盾のアイコン。ダメージゲージの数値を1増やす。

歯車獲得：1歯車をサプライから取って、自身のプレイヤーエリアに置く。

銀ホイール：翼の生えた銀色の車輪アイコン。自身の機体コマをレーストラックに沿って1マス前進する。止まるか通り過ぎるかを問わず、入ったマスに地形アイコン（後述）があれば即座に処理する。

金ホイール：翼の生えた黄金の車輪アイコン。自身の機体コマをレーストラックに沿って1マス前進する。銀ホイールと違って、入ったマスに地形アイコン（後述）があっても無視する。

地形 Terrain アイコン

前進して山の形をした地形アイコンがあるマスに入る度、その数値に等しいダメージを受け、ダメージゲージの数値を下げる。

ただし後退して入ったマスと、金ホイールのレース効果で入ったマスの地形アイコンは無視する。

ダメージゲージの数値を振り切ったら？（ゲーム中いつでも）

－7を下回った：即座に機体からマシンパーツ1枚を捨て札にして、ゲージの数値を－7に戻す

＋3を上回った：即座にサプライから1歯車を受け取って、ゲージの数値を＋3に戻す

機体の増設ルール

- ・増設にコストは一切かからず、カードの色（金・銀・銅）による制限もない
- ・マシンパーツは左上のタイトルが正位置になる向きで増設する
- ・半円バルブを合わせて真円バルブになるようマシンパーツ同士を繋げる（バルブ接続）
- ・各マシンパーツはバルブ接続を通してコックピットと直接／間接的に繋がっていること
- ・他のマシンパーツとのバルブ接続が1つ以上あれば、そのマシンパーツは増設ルールを満たす（全てのバルブが真円である必要はない）
- ・ゲーム中いつでも、自機のマシンパーツを組み替えても良い
- ・ゲーム中いつでも、コックピットを除く自機のマシンパーツを（捨て札ではなく）ゲームから除外しても良い
- ・マシンパーツの組換えにも除外にもコストは一切かからない
- ・除外したマシンパーツの上に乗っているダイスは、全てダイスプールへ戻す
- ・除外したマシンパーツからはダイスも歯車も得られない

ドラフトフェイズの開始時、デッキに十分な枚数のカードがなかったら？

1. 捨て札をシャッフルして新しいデッキを作り、それぞれの一番上のカードを1枚ずつ表向きで捨て札にする
2. それでもカードが足りなければ、各プレイヤーは該当のカード（金・銀・銅・黒）を、機体のマシンパーツやダメージゲージの下に保存しているブーストカードから、必要な枚数が揃うまで1枚ずつ選んで捨て札にする
3. デッキと捨て札を一緒にシャッフルして新しいデッキを作り、それぞれの一番上のカードを1枚ずつ表向きで捨て札にする

ダイスが足りなくなったら？

機体のダイススロット（□）を埋めている、不足している色のダイスを、サブライにある歯車や他の色のダイスで代用する。
元あったダイスの出目が分かるように置き換えること。

試練マス／試練タイル

レーストラックのマスには、レース効果が発動する試練アイコンが描かれている場合がある。ゲームの準備で試練タイルが置かれたマスでもレース効果が発動する。特に書かれていなければ、試練には共通する以下のルールがある。

- ・何かを捨てることで発動する試練の場合、（発動に）必要な量がなければ、そのレース効果は発動できない
- ・機体が2マス以上前進する場合、通り過ぎた試練マスのレース効果は発動できない

試練タイルの種類

Power Station／Newcomen Atmospheric Engine／Coal Mine：ラウンド中いつでも、これらのマスに自機が止まったら発動。1歯車を支払うごとに描かれている色のダイス1個をサブライから獲る。

Rails：ラウンド中いつでも、このマスに自機が止まったら発動。描かれている色のダイス1個を、自身のダイスプールから捨てれば、描かれている色と数のホイールを獲る。金ホイールなら地形 **Terrain** アイコンを無視する。

Steam Pony：ラウンド中いつでも、このマスに自機が止まったら発動。描かれている色のダイス1個を、自身のダイスプールから捨てれば、描かれている数の歯車を獲る。各プレイヤーは1ゲーム中に1回だけ、この試練のレース効果を発動できる。

Glaciers：特殊な地形 **Terrain** アイコン。描かれている色のダイス1個を、自身のダイスプールから捨てれば、この試練タイルの地形アイコンを無視する。

Jump：赤い三角＋！アイコン。この試練マスの上でレースフェイズを終えた場合、機体がスタートマスに向かって、**Jump** アイコンのないマスまで後退する。

Crowds：前進して、この試練マスに入ったら発動（後退では発動しない）。5－「不完全なバルブ接続」に等しい数の歯車を即座に得る、最低0。