

1 勝利への道コンパクト (Verflixt! Kompakt)

2

3 Wolfgang Kramer & Michael Kiesling 作

4 2-4 人用 8 歳以上 所要時間約 20 分

5

6 内容物

7

8 26 枚のゲームタイル

9 1 枚のスタートタイル

10 1 枚のゴールタイル

11 10 個のプレイヤーコマ (赤 3 個、青 3 個、緑 2 個、黄 2 個)

12 6 個の番人コマ

13 1 個の虫 (スタンド付き)

14 1 個のダイス

15

16 ゲームの概要

17

18 プレイヤーは運と戦略で出来るだけ多くのプラス得点のタイルを取ろうとし、マイナス得点のタイルを回避するためにボーナスタイルを獲得しようとします。幸いにもボーナスタイルは、マイナス得点のタイルをプラス得点のタイルに変換するため本当に魅力的です。全てのプレイヤーコマがゴールに到達したときに、最も多くの得点を獲得した人が勝者です。

19

20 準備

21

22 ゲームの前に全てのボードから優しくパーツを取りだしてください。“虫”をスタンドに入れます。

23 タイルを裏向きにして混ぜます。その後、ボードの準備をします。

24 スタートタイルをテーブルの中央に置きます。スタートタイルの周りに残りのタイルを螺旋状に配置します。最後にゴールタイルを置きます。(例として、箱の裏の絵を見てください) タイルの並びは、ゲームを行うたびに異なります。

25 6 個の番人コマはスタートタイルから見て最も近い 6 つの良いタイル (プラス得点タイルかボーナスタイル) に配置します。

26 各プレイヤーは色を選択します。2 人プレイならば、赤と青の 3 個のプレイヤーコマを使います。3 人か 4 人プレイならば、担当色の 2 個のコマを使います。

27 プレイヤーコマをスタートタイルに配置します。

28 “虫” は基本ゲームでは不要です。“虫” はバリエーションルールで使います。それについては、後述します。

29 最も若いプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、ダイスを持ちます。

30

31 ゲームの開始

32

33 * ダイスを振る & 移動 *

34 手番が回ってきたら、ダイスを振ります。そして、自分のプレイヤーコマか番人コマのいずれか 1 つを動かさなくてはなりません。その後、左隣のプレイヤーに手番が移動します。

35 プレイヤーは常に自分のプレイヤーコマを 1 つ動かすことが出来ます。(訳注: プレイヤーコマを動かすための制限は無いと言う事)

36 動かせる番人コマはいずれかのプレイヤーコマと同じタイルにあるものに限ります。「いずれか」であり一緒にいるコマが自分のものでなくても構いません。タイルに番人コマだけが存在する場合や、タイルに番人コマのみ複数存在する場合は、その番人コマを動かすことは出来ません!

37 プレイヤーはダイスの出た目分だけコマを前進させます。プレイヤーコマや番人コマがゴールタイルまで行った場合は、余ったダイス目は無視します。(訳注: コマのゴールは、ちょうどでなくて良い)

38 1 つのタイルに複数のプレイヤーコマや番人コマが存在する事は可能です。

39

40 * タイルの獲得 *

41 自分のコマを移動するとき、そのタイル上に自分のコマが 1 つしかなく、そこから移動することでそのタイル上のコマが無くなるような場合、そのタイルを引き取ります。引き取ったタイルは自分の手前に表向きに置きます。タイルの上に他のプレイヤーのコマや番人コマがある場合は、そのタイルは残り続けます。

42

43 タイルを取り除くことは、タイルの取り除かれた跡へ隙間を作ります。移動する時は、その隙間をスキップするように移動し、残っているタイルのみを移動手段として数えます。隙間が非常に大きい場合は、プレイヤーは残ったタイルを動かして隙間を小さくしても良いです。

44

45 ※ 戦略上のコツ:

46 プラス得点タイルやボーナスタイルへ移動するようにダイスを振る時でさえも、プレイヤーはよくよく考えなくてはなりません。時々番人コマを動かすことは良い手になります。例えば、次の手番のプレイヤーがプラス得点タイルを獲得するのを防いだり、他のプレイヤーへマイナス得点タイルを強制したりすることです。

47 自分のプレイヤーコマのいるマイナスコマへ番人コマを動かすことも良い手です。それは、今後のひどいダイス目によりそのタイルを取らなければならない状況になることを防げます。

48

49 タイルの価値

50

51 プラス得点のタイルは、書かれている数字だけ得点を生み出します。

52 マイナス得点タイルは、書かれている数字だけ得点を減らします。

53 ボーナスタイルは、最も大きいマイナス得点タイルを 1 枚プラスに変換します。例えば、-10 のマイナス得点タイルとボーナスタイルを持っているならば、+10 のプラス得点タイルとして変換されます。何枚かボーナスタイルを持っているならば、その数だけマイナス得点タイルをプラス得点タイルとして変換します。ボーナスタイルの方がマイナス得点タイルより多い場合は、余ったボーナスタイルは、意味がありません。

54

55 ゲームの終了

56

57 全てのプレイヤーコマがゴールタイルまで到達したら、ゲームは終了します。また、プレイヤーコマが全てゴールタイルにあるプレイヤーは、手番は回ってきません。ゲーム終了時に、プラス得点タイル(ボーナスタイルでマイナス得点タイルをプラス得点タイルへ変換します)の数字を合計し、残ったマイナス得点タイルの数字分得点を引いた値が得点になります。

58

59 虫バリエント

60

61 “虫”を導入することによりゲームをさらなる興奮と混乱を巻き起こします。ゲームの開始時に、スタートタイルへプレイヤーコマと一緒に“虫”を配置します。

62 以下の追加以外は基本ルールと一緒にです:

63 ダイス目が “1” か “2” の時は、通常の移動に加えて、そのダイス目分“虫”を前進させることができます。これは、普通は任意移動になります。しかしながら、“虫”が最後尾の場合(全てのプレイヤーコマよりも後ろにいる場合です。ただし、番人コマは除きます)は、“1” か “2” の出たダイス目分強制的に前進しなければなりません。通常の移動の前でも後でも“虫”を動かすことができます。

64

65 * ゲームの開始 *

66 “虫” が 1 個もしくはそれ以上のプレイヤーコマがあるタイルの上で前進する時

- は、関連するプレイヤーはそのタイルとゴールタイルの間にある最も近いどのコマも乗っていないマイナス得点タイルを獲得しなければなりません。それらのタイルは、“虫”を動かしたプレイヤーから時計回りで獲得されます。
- 67 もし、どのコマも乗っていないマイナス得点タイルが存在しない時は、該当プレイヤーがゴールタイルの直前へ最も小さいマイナス得点タイルを戻さなくてはなりません。
- 68 もし、どのコマも乗っていないマイナス得点タイルが存在せず、さらに該当プレイヤーがまったくマイナス得点タイルを持っていないならば、何も起きません。そのプレイヤーはスキップされます。
- 69 移動によりそのタイル上に“虫”のコマが 1 つしかない場合でも、“虫”はタイルを獲得する事はありません。
- 70 プレイヤーコマや番人コマが虫のいるタイルへ移動したとしても何も起こりません。
- 71 ゴールタイルにあるプレイヤーコマは、“虫”からは安全です。ゴールタイルへ“虫”が到達した時は、“虫”は即座にスタートタイルへ移動され、再度ゲームを再開します。ゴールまで最後の数字で、“1” や “2” の目が出た時に虫を動かす必要がある時があります。
- 72 このバリエーションでは、プレイヤーコマ か “虫” (プレイヤーコマと“虫”が一緒にいても良い) が番人コマと同一タイルに存在する時に、番人コマを動かす事が出来ます。
- 73
- 74 虫バリエーションでのゲームの終了
- 75
- 76 全てのプレイヤーコマがゴールタイルへ到達した時に、通常のルールでゲームは終了します。そしてプレイヤーは得点計算を行い最も得点の高いプレイヤーが勝者です。
- 77
- 78 虫に関するメモ
- 79
- 80 オリジナルの“勝利への道”を持っているならば、このゲームに付属する“虫”をオリジナルゲームでも使用できます。