



人数 4～5 人(3 人でも可)／20～40 分／8 歳～

近未来の 2050 年台。Super Demolition Jockey、通称「SDJ」と呼ばれる危険なレースに人々は熱狂していました。このレースに勝つため冷凍睡眠で保存中だった天才ドライバーを起こそうとして、間違っあなたが起こされました。そして気づくと操縦桿を握らされていました。さいわい操縦は簡単なのでなんとかなりそうです。しかし仕掛けられたトラップ、そこかしこで起きる爆発、ガンガン車をぶつけられるといった大変厳しいレースです。落伍者に待ち受けているのは即リタイア（脱落）。ビリ救済処置のような生ぬるいルールはありません。冷静な判断力でトラップを見抜き勝利を掴んでください。

ゲームの目的

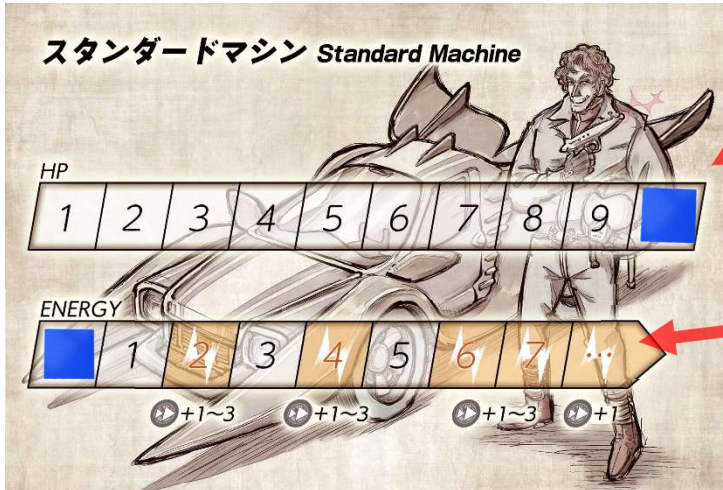
誰よりも先に 3 周すること。もしくは自分以外を全員リタイアさせること。

コンポーネント

メインボード x1、個人ボード x5、選択枝カード x2（ミシン目に沿って切り離してください）、木製車駒(丸駒) 5 色 x1=5、木製人型駒 5 色 x1=5、木製キューブ 5 色 x3=15、トラップチップ 5 枚（+予備 2 枚）、ダイス x1、シール x5（車駒に貼ってください）

準備

- 1) 各自自分の色と車(個人ボード)を選びます。個人ボードは片面が標準マシン、もう一方が固有能力を持ったマシンです。1回目のレースでは任意の方法で選んでください。2回目以降は、前レースで順位が低かった順に好きな車を選びます。



HP ゲージ

ダメージを受けるたびに減る
0になったらリタイア
(ゲーム開始時は満タン)

エナゲージ

エナジーボール ⚡ を取ると上がる
(ゲーム開始時は0の位置)

自分の色のキューブを個人ボードの HP ゲージ、エナゲージに1つずつ置きます。

- 2) 自分の色のキューブをメインボードの「周回数(LAP)」の1の列に置きます。また車駒をスタートマスに重ねずに置きます(車駒は、停止している状態では重ねません)。人型駒は各自の手元に置きます。



エナジーボール スタート/ゴール ピット出口 (HP+1)

- 3) 全員ダイスを振り、最も大きい目を出した人が最初の親になります。
人数分の「トラップチップ」を手元に持ちます(バクダン…1枚、何もし…人数-1枚)。



遊びかた

- 1) 親はダイスを振ります。人数とダイスの出目に対応した「選択枝カード」をボード中央に置きます。選択枝カードは、このターンに進む移動力と獲得するエネルギーボールを表しています。



1マス進む / 1マス進む+⚡ / 2マス進む / 3マス進む / 5マス進む

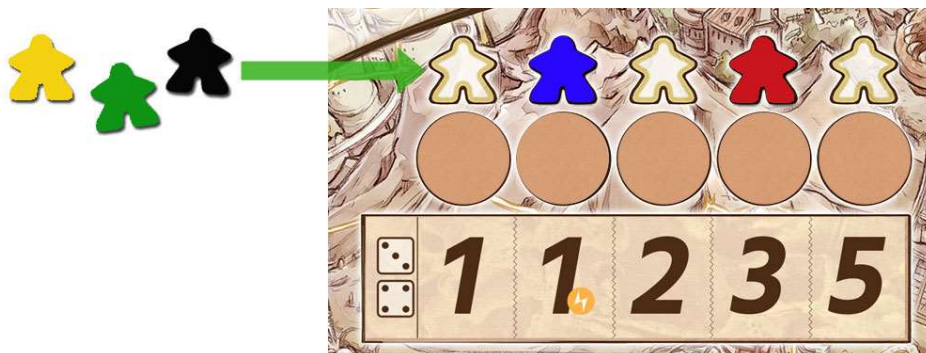
5人でダイス目が☐または☐だった場合、上記の選択枝カードを使います。脱落者が出て人数が減ったら、4人用／3人用／2人用と残っている人数に応じた選択枝カードを使います。

- 2) 親は今回の選択枝のどこかにバクダン💣を仕掛けます。



すべての選択枝に一枚ずつトラップチップを裏向きに置いていきます。この時どこにバクダンを仕込んだか他のプレイヤーにバレないように表情や手の動きが不自然にならないよう注意してください。ただしチップを見ずに置いてはいけません。必ずチップをしっかり見てから置くようにしてください。

- 3) 親の左隣のプレイヤーから順に、選択枝(=移動力)を1つ選び人型駒を置きます。他のプレイヤーが選択したところには置けません。親は最後に残った1つに人型駒を置きます(たとえバクダンを仕掛けた選択枝しか残ってなかったとしても親はそれを選ばなくてはなりません)。



- 4) 全員人型駒を置いたら、次に親の右隣のプレイヤーから逆周りで、自分が選んだところのトラップチップをめくります。親は一番最後にめくります。

● めくったトラップチップがバクダンではなかった：

- A) 選択肢に書かれている数ぶん車を進めます。
B) 選択肢にエネルギーボールがあれば、獲得した数ぶんエナゲージを上げます。
上げた先に効果が書かれていればただちに実行します。
※(A)と(B)はどちらが先でもかまいません。

● めくったトラップチップがバクダンだった：

- 爆発によるダメージを受け、HP を 3 減らします。
選択肢に書かれていた数字による移動もエネルギーボールの獲得もありません。



親の基本戦術は、移動力の高い選択肢にバクダンを仕掛けて他のプレイヤーが安易に先行することを阻むことです。ただしいつもそればかりやっていると、今度は誰も移動力の高い選択肢を選ばなくなり、自分が仕掛けたバクダンを自分で引き取ることになるでしょう。

- 5) ダメージを受け HP が 0 になったプレイヤーはレースから脱落します（車駒をボードから取り除きます）。以降は人数を一人減らした選択肢カードを使用します。
6) 全員の移動が終わったら親を左隣のプレイヤーに移し、(1)～(6)を繰り返します。

スリップストリーム（スタック）

他の車があるマスに移動したら、その上に乗ります。その状態で下の車が移動したら上に乗ってる車も一緒に移動します。車が 2 台以上重なっている状態を「スタック」と呼びます。スタックは下にある方が順位が上とみなします。

スリップストリームとは前の車を利用して空気抵抗を避ける技術です。遊びやすさの点から上に重ねますが、実際は真後ろにピッタリと付けている様子を想像ください。

- ※ スタート地点から動いてない、ピットにいる時など、停止状態の車の上には乗りません。

コース上の効果

【マキビシ】



移動した先にマキビシマークがあれば、ダメージを受け HP を 2 減らします。この時スタック状態であれば、一番下の車(地面に直接触れた車)だけがダメージを負います。

「マキビシ」の名称は日本の忍者が使っていた「撒菱(まきびし)」に由来しますが、実際は高圧電流のようなものを用いたトラップです。

【エナジーボール】



移動した先にエナジーマークがあれば、エナゲージを 1 上げます。その時スタック状態であれば一番下の車(地面に直接触れた車)だけがエナジーを得ます。エナゲージを上げた先に効果があれば、ただちにその効果を適用します。効果を後のターンにとっておくことはできません。また必ず使わなくてはなりません(たとえマキビシを踏む運命がわかっていたとしても)。

【ピット】



止まると HP を 2 回復します。この時スタック状態であればスタックをすべて解消し(重なっている駒をバラバラにし)、すべての車の HP を回復します。ピットに居る状態で、そのターン移動せず同じマスに留まった場合、再び HP を回復します。

ピットでは一時停止するためスリップストリームになることはありません(コマを重ねません)。

【ピット出口】



通過しただけで HP を 1 回復します。この時スタック状態であれば、スタックになっているすべての車が HP を回復します。

3 周目だけの特別ルール

3 周目に入った車のみ、バクダンを引いたら通常の処理に加え 1 マス以上後ろの最も近い空きマスに後退します（上に乗っていた車がいれば一緒に移動します）。移動先にエナジーボールやマキビシがあれば、即座にその効果を適用します。

※ この効果はわりと忘れがちです。もし忘れていてそれを誰も指摘しなかった時は効果を適用しません。次に思い出した時から効果を適用してください。

特殊な選択肢

残りが 2 人になると現れるダイスの選択肢は、(4)で自分の手番となってからダイスを振り、出た目の分だけ移動します。



ゲームの終了

誰かが 3 周してゴールするか、一人以外全員脱落したらゲーム終了です。誰かがゴールしたらそのラウンドを最後までおこない終了します。同じラウンドでゴールした人が複数いる場合は、移動した手番が早い方が順位が上です。複数の車が重なっている場合は下にある車の方が順位が上です。それ以外はゴールに近かった順に順位をつけます。脱落した場合は脱落が早かった方が順位が下です。

複数回遊ぶ場合は以下のように順位点をつけます。

5 人プレイ : 6 - 4 - 2 - 1 - 0
4 人プレイ : 4 - 2 - 1 - 0
3 人プレイ : 3 - 1 - 0

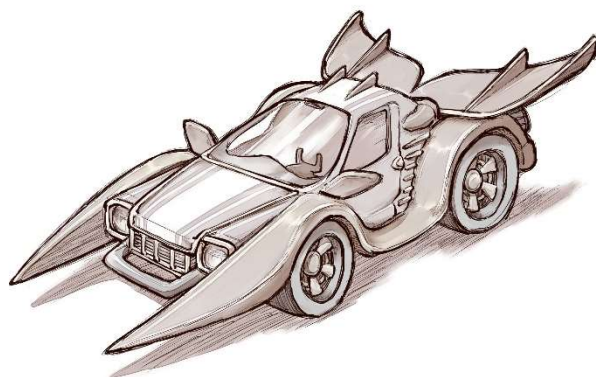
合計点が最も高かった人がそのシーズンの総合優勝者です。

最初の親番は競りで決めてもかまいません。最も大きい数字を提示した人が自分の HP を数値分減らし、最初の親番となるプレイヤーを指名します。

固有マシンの説明

スタンダードマシン Standard Machine

2040 年代後半に 2 連覇を遂げた伝説のレーサー、ジャック・ジャクソン選手が使用し一世を風靡したマシンです。今となっては「普通」と揶揄されたりもしていますが、なんやかんや言ってこれが「普通に強い」と言う人も多い人気車です。



エナジーの効果 : 「+1~3」は、1~3 マス選んで移動します。

ターボマシン Turbo Machine

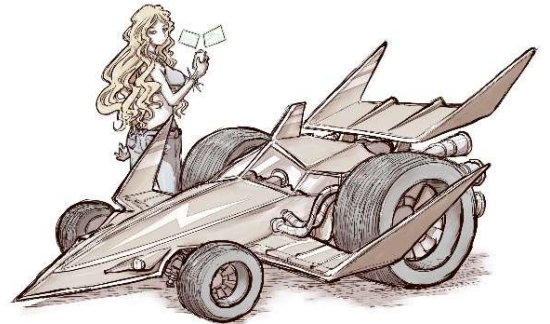
ターボエンジンを搭載したマシンです。ターボ発動時に炎を噴出し背後の車にダメージを与えます。しかも与えるダメージはだんだんと上がっていきます！



エナジーの効果：上に重なっているすべての車および直後のマスにいるすべての車にダメージを与えます。その後、移動します。ダメージを与えるのはターボ移動した後ではなく前である点に気を注意してください。

ハイスピードマシン High Speed Machine

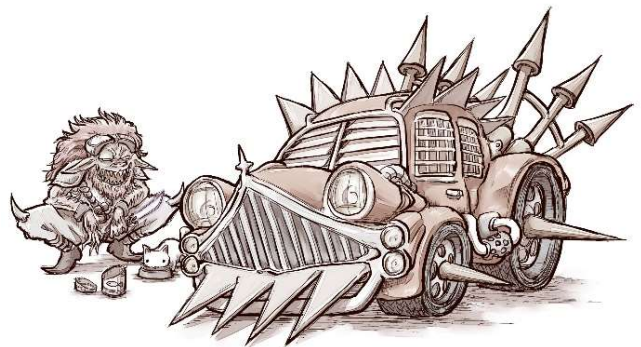
スピードに特化した軽量マシンです。2 以下の速度を選んだ時に移動力が+1 されます。一方、衝撃には弱く HP が7 しかありません。バクダン飛び交うこのレースで HP7 は非常に頼りないですが、バクダンが仕掛けられにくい低い数字で有利に立てるため見た目以上によく走ります。



ギザギザマシン Jagged Machine

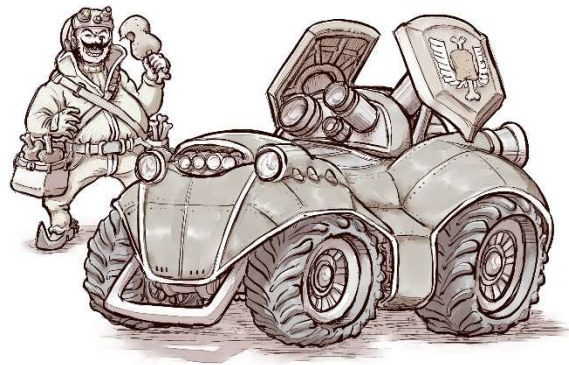
エナジーを得ることで車から張り出したトゲに電流を流し、接触した車にダメージを与え破壊します。

エナジーの効果：上に乗った車もしくは乗られた車にダメージを与えます（ダメージを受けるのは直接触れた車だけです）。この能力は永続効果で、一度能力を得たら何度でも使えます。最大値まで上げれば接触した車に 1 回で 3 ダメージ与えます。



ヘビーマシン Heavy Machine

分厚い装甲をまとまった、遅いけどダメージにはめっぽう強いマシンです。全マシン最大の HP12。ただし 3 以上の移動速度を選んだ時は移動力が 1 下がります。移動速度が遅くなるのは不利ですが、このレースでは「生き残ればよい」という選択肢もあります。

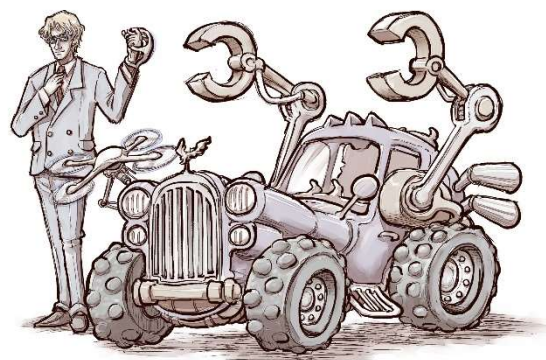


エナジーの効果：「+1~2」は、1~2 マス選んで移動します。

テクニカルマシン Technical Machine

この車だけ効果が特殊で、エナジーの効果を自分の好きなタイミングで使うことができます。また最初からエナジーを 1 つ持っている状態でスタートします。

エナジーの効果：手番にエナジーを 1 消費する（エナゲージを 1 下げる）ことで、1 つ前のマスにいる車の上に乗ることができます。1 つ前のマスに他車がない場合や、エナジーが 0 の状態の時は使えません。テクニカルマシンの上に他の車に乗っている時は乗っている車も一緒に移動します。



ルール問合せ

<https://boardgame.web-saito.net/dr2055/>



初版：2021 年 11 月

Special Thanks：サニーバードカフェの仲間たち（タイラ、やこう、キツネ、やこ、シェシェ、ヤマッキー、シャーク、L、ゆみ、Air、ともえ（敬称略））

ゲームデザイン： 齋藤 隆
イラスト＆アートワーク： 赤瀬よぐ
英文翻訳：サイゴウ