

Q-JET 21XX

西暦21XX年。

人々は超高速で疾走するハイパーマシン“Q-モビル”のスリルとテクニックに熱狂していた。チューンナップされたQモビルが地上100メートルの専用サーキットで繰り広げる究極のジェットレーシング、それが“Q-JET”だ！



10歳以上



2~6人



30~40分

2005.12 改訂版



《セット内容》（本書:ルールブック以外）

- ・ゲームボード……1（リバーシブル）
- ・Q-モビルコマ……6
- ・Q-モビルコマ用カラーシール……1
- ・アクセルカード……144枚（各色1～6 各4枚）
- ・チャージキーカード……6枚（各色1枚）



<ゲームボード>



<アクセルカード>



<チャージキーカード>



<Q-モビルコマ>



<Q-モビル用カラーシール>

■ Q-モビルコマの尾翼部分に6色のカラーシールを貼ります。



【ご注意】このゲームには、金属製のコマなどの小さな部品を含みます。小さなお子様が誤って飲み込んだりしないよう十分にご注意ください。



《ゲームの目的》

- 手札のアクセルカードで自分のQ-モビルコマを進め、いち早くコースを3周し、ゴールを目指します。



《使用するゲームボード》

- ゲームボードは、3または4人でプレイするコースと、5または6人でプレイするコースがリバーシブルになっていますので、プレイ人数に合わせて使い分けてください。
- 2人プレイについては、6ページをご覧ください。
- また、それぞれの面のコースには、途中に緑と赤の矢印進行方向が示された分岐があります。ゲーム中は決められたコースのみ使うようにします。



<3・4人用>



<5・6人用>



《ゲームの準備》

- 各プレイヤーは自分の色を決め、その色の「Q-モビルコマ：1個」、「アクセルカード（24枚）」、「チャージキーカード（1枚）」を受け取ります。
 - プレイ人数に合わせたゲームボードの面を上にして、テーブルの中央に置きます。
 - レースを行うコース（分岐で緑または赤のどちらのコースを進むか）と、進行方向（時計回りか反時計回り）を、みんなで決めます。
- 【補足】最初のレースでは、時計回りで分岐点では緑のコースをプレイすることをお勧めします。
- 適当な方法でスタート順を決め、そのスタート順にあわせて座り直します。
 - スタートラインの手前のマスに自分のQ-モビルコマを置いて下さい。（1番手は1コース、2番手は2コース、… 6番手は6コース、というように）
 - 各プレイヤーは、自分のアクセルカードを良く切り、自分の前に山札として伏せて置き、その一番上から3枚をめくって自分の手札とします。



《ゲームの進め方》

- ・1コースのプレイヤーからスタートします。
- ・各プレイヤーは自分の手番で以下の順番にプレイします。
 - 1) 3枚ある手札(アクセルカード)の中から1枚を選び、自分の前に表にして出し、自分のコマをその数のマスだけ進めます。**必ずピッタリの数を進めて下さい。**その時、他プレイヤーのコマを動かすことはできません。
【補足】自分の前に出したカードは、順に上に重ねて置いていきます。また、残りのカード枚数を確認するためには、すでに使用したカードの山の内容を再度見ることはできません。
 - 2) 自分の前のアクセルカードの山札の上から1枚取って手札に加え、3枚にします。
【補足】ゲーム終盤で、自分のアクセルカードの山札がなくなっても補充はせず、手札だけでレースを続けます。

【コマの進め方の注意】

- ・コマは必ず前進させなくてはなりません(前または斜め前のマスのみ)。いかなる場合でも、真横や後方、あるいは(前方でも)接していない離れたマスへの移動はできません。(図1)
- ・自分が出したアクセルカードに書かれた数字と**必ず同じマスだけ進みます。**
- ・1つのマスには1個のコマしか入れません。他のコマがいるマスを**飛び越す事はできません。**(図2)
- ・コース上のガードレール、コース分離帯は横切ることはできません。(分離帯が始まる(または終わる)マスでは、斜めに進むことができます)(図2、図3)
- ・コース分岐点では、レース前に決めた色の方にのみ進む事ができ、反対側は通行禁止です。(たとえば緑のコースと決めた場合には、赤のコースは通行禁止になります)
- ・たとえ遠回りをするなど、不利な進み方であっても、手番には必ず手札を出して**コマを進めなければなりません**。ただし他のプレイヤーのコマに前方をふさがれて、自分の手札のどれを出しても**ルールに沿った進み方ができない場合のみ、バスをすることができます。**
- ・先頭を走るコマのプレイヤーは「6」のアクセルカードを使うことができません。(複数のコマが先頭で並んでいる場合も同じ。)ただし、ゲームスタートの時だけは「6」を使って構いません。また、ゲーム終盤で、誰かがゴールした後は、このルールを適用する必要はありません。
- ・自分のコマが先頭で、3枚の手札が全て「6」の場合は、**バスをしなければなりません**。もしも、すべてのプレイヤーがバスをした場合は、先頭でも「6」のカードを使うことができます。



<図1>



<図2>



<図3>

【補足】

- ・5・6人用コースには、緑コースと赤コースが交わる交差点「センターサークル」がありますが、ここは各色のコースとも、**2車線1マス**となります。（図4）
- ・全てのコース上には、何カ所か1車線のみになっている箇所「シケイン」があります。ほかのマスと同様、ここも1個のコマしか入れませんので、レース中の重要なブロックポイントとなります。



<図4>



《ピットイン》

- ・各プレイヤーは、1レース中（1周目か2周目の終わり）に必ず**ピット**に停まり、**チャージキーカード**を提出しなくてはなりません。（提出したカードはピット付近に置いておきます。）ピット内であれば、どのマスに止まっても構いません。ピットインをせずに3周しても、**ゴール**したことになりません。ピットとは、スタートライン付近の外側、分離帯で区切られた1レーンのみの赤い部分です。（図5）



<図5>

【補足】

より厳しいレースを楽しみたい場合には、次のルールの採用をお薦めします。

2周目の終わりにピットインしようとしても、他のコマにブロックされてピットコースに入れない場合や、ピットのマスに止まれるカードがない場合でも、そのまま通常通りカードをプレイしてゲームを続けます。ただし、このプレーヤーはゴールが認められません。3周できたとしても、順位としては、ゴールできなかった「リタイア」より悪い順位となります。



《レースの終了》

- ・コースを3周し、**ゴールライン**を通過して1レース終了です。
- ・途中、自分の前の**アクセルカード**の山札がなくなっても、**補充**はしません。手札だけでレースを続けます。
- ・レース中、何度も大回りのコースを通ってしまうと、全てのカードを使い切ってもゴールにたどり着けない事があり得ます。その場合は「リタイア」となります。リタイアになったコマはその時点でボードから取り除いてください。
- ・1着、2着、3着…「リタイア」の順に順位を確定します。



《2人プレイ》

- ・2人でプレイするときは、1人が2台ずつを受け持ち、2台対2台のチーム戦となります。勝敗は、2台の獲得ポイントの合計で決まります。
 - ・ボードは3・4人用を使います。
 - ・プレイヤーは好きな色のQ-モビルコマを2台ずつ選び、スタート順を適当な方法で決め、スタートラインにコマを並べます。このとき、**1番スタートのプレイヤーのもう一つのコマは4番スタートとなり、もう一方のプレイヤーのコマは2番、3番スタートとなります。**
- 【例】プレイヤーAが赤と青のコマ、プレイヤーBが白と黒のコマを受け持ち、Aの赤のコマが1番スタートの場合は、Bの白、黒が2番、3番スタートとなり、Aの青は4番スタートとなります。
- ・基本ルールと同様、コマは同色のカードでのみ移動します。同じプレイヤーのコマでも、**異なった色のカードですすめる事はできません**。各プレイヤーは、自分の受け持つ2色のカードが区別できるように、分けて管理してください。
 - ・チーム戦ですので、チームメートが有利になるようにプレイして構いません。2台の順位ポイントの合計が、相手チームより多くなるように、レース戦略を練ってください。

【2人プレイの順位ポイント】

順 位	1 着	2 着	3 着	4 着	リタイア
ポイント	4 pt	3 pt	2 pt	1 pt	-1 pt



《オプション・ルール》

● オプションルール 1 ●

マシンセッティング・ルール

レース前、各自の戦略に合わせ、アクセルカードを4つの山札に振り分けます。手札の補充時の偶然性を低くして、基本ルールよりも戦略性を高めたオプションです。

- ・マシンセッティングをする前に、**まずレースのスタート順を決め、そのスタート順に従い、以下のとおりアクセルカードを1枚抜き出します。**(抜き出したカードは箱に戻し、ゲームには使用しません。)

◆3人または4人プレイのとき:

- ・1番スタートのプレイヤーは、「3」のアクセルカードを1枚抜きます。
- ・2番スタートのプレイヤーは、「2」のアクセルカードを1枚抜きます。
- ・3番、4番スタートのプレイヤーは、カードを全て使用します。

◆5人または6人プレイのとき:

- ・1番スタートのプレイヤーは「3」のアクセルカードを1枚抜きます。
- ・**2番および3番**スタートのプレイヤーは「2」のアクセルカードを1枚抜きます。
- ・4番、5番、6番スタートのプレイヤーは、カードを全て使用します。

【マシンセッティングの方法】

- 各プレイヤーとも、以下の手順で自分のアクセルカードを4つの山に分けます。
 - まず、アクセルカードを全てよく混ぜ、自分の前に裏向きに置きます。
 - 次に、その山札の上から自分だけ見えるように1枚ずつめくり、4つの山になるように、裏向きにして振り分けていきます。各山の枚数に決まりはなく、「1」～「6」のカードをどのように振り分けても構いませんが、途中で順番を入れ替えたり、再確認することはできません。各自、自分の手札の内容をコントロールしやすいように振り分けてください。
 - 振り分けられた4つの山札から2枚だけめくり、自分の手札とします。
- このマシンセッティングルールでは、基本ルールとは異なり、各プレイヤーの手札は常に2枚となります。
- プレイヤーが手番の最後に補充するアクセルカードは、4つのうちどの山から補充しても構いません。

● オプションルール 2 ●

グランプリース・ルール

コースと進行方向の異なる4レースを行い、その総獲得ポイントで順位を競うオプション・ルールです。

- 以下の順番で、コースと進行方向を変えて4レースを行います。
 - 第1レース：赤コースを時計回り
 - 第2レース：緑コースを時計回り
 - 第3レース：赤コースを反時計回り
 - 第4レース：緑コースを反時計回り
- スタート順の決め方：
 - 第1レース：適当な方法でスタート順を決めます。
 - 第2レース：第1レースの逆順でスタートします。
 - 第3レース：適当な方法でスタート順を決めます。
 - 第4レース：第3レースの逆順でスタートします。
- 順位ポイント：

順位 レース人數	1 着	2 着	3 着	4 着	5 着	6 着	リタイア
5・6人	9 pt	6 pt	4 pt	3 pt	2 pt	1 pt	-1 pt
3・4人	5 pt	3 pt	2 pt	1 pt	-	-	-1 pt

- 4レース終了後の得点が同点になった場合は、1位になった回数の多いプレイヤーが上位になります。それも同数の場合は、順に2位の回数、3位の回数…と比較します。



Möbius

メビウスゲームズ

〒112-0004 東京都後楽1-1-15 梅澤ビル5階
Tel. 03(3815)5956 Fax. 03(3815)7956
<http://www.mobius-games.co.jp/>

© 2004 Möbius Games

ゲームデザイン: Wolfgang Riedesser

コンテンツデザイン: 石橋 俊彦

岡田 裕晶(四丁目ファクトリー)

CGデザイン: 清水 隆行(四丁目ファクトリー)

印刷: 株式会社 萬印堂

ご注意

このゲームには、金属製のコマなど、小さな部品が含まれています。
小さなお子様が誤って飲み込んだりしないよう、十分にご注意ください。