



ダック！ダック！ゴー！

【作者】: Kevin G. Nunn 【プレイ人数】: 2～6人 対象年齢】8歳以上
【プレイ時間】20～40分 【ルール和訳】: 海長とオビ湾

どんなゲーム？

お風呂でお馴染み“アヒルのゴム人形”によるレースは、昔から大人気のスポーツです。毎年行われるケンダッキーダービーに備え、各地のアヒル人形がバスタブで、スパで、はたまた小さな池で練習を積み重ねています。毎ラウンド、プレイヤーは手札の移動カードから1枚選んで出し、そのカードの指示にそってアヒル人形を進ませます。もっとも早く全てのプイをタッチして、排水溝に到達したプレイヤーが勝利します。

内容物

- ・アヒルのゴム人形 6個(100種類以上の中からランダムに入っています。)
- ・バード犬のゴム人形 1個
- ・バード犬の移動ボード 1つ
- ・バード犬のコントロールトークン 1個
- ・ゲームボードタイル 16枚(両面)
- ・ブイトークン 18個(3色が6個ずつ)
- ・アヒルの移動カード 54枚
- ・円形のアクショントークン 24個

メモ: 内容物の差異について

ゲームの箱や、ルールに描かれているアヒル人形とバード犬人形は、実際に入っている人形とは異なります。それぞれのゲームにはアヒル人形がランダムに入れられています。APEgamesのホームページに全てのアヒル人形の画像や、追加のボードセットアイデアが掲載されています。

ビギナールール

ゲームの準備

バード犬人形、バード犬移動ボード、アクショントークンはビギナールールでは使用しません。箱の中に戻してください。

1. プレイヤーは相談の上、ルールブックの最後に掲載されているゲームボードのセットアップから1つを選び、ゲームボードタイルを使って同じように組み上げます。最初のレースではビギナーズ用のものを選ぶのが良いでしょう。
 2. アヒルの移動カードをよく混ぜ、各プレイヤーに3枚ずつ配ります。
 3. 各プレイヤーはもう1枚ずつアヒルの移動カードを引いて、それを自分の前に表向きにします。このカードの数字が最も大きいプレイヤーを最初に時計回りで、使用するアヒル人形を選び、空いているスタートマスにおいていきます。
 4. アヒル人形をおいたら、それがどの方向(辺)を向いているかを明確にしてください。角の方向を向くことはできません。
 5. 全員がアヒル人形をおいたら、3で引いた4枚目のカードを捨てます。
- 以上で準備は完了です。レースが始まります！



<スタートマス>

レース

レースはラウンドを重ねることで進めていきます。全てのプイを通過して、排気口にたどり着くことができたたらゴールになります。

アヒルの移動

カードについて

カードの左上には数字が書かれています。それ以外にも紫の矢印、いくつかのマス、赤色の矢印、緑色の矢印が描かれています。アヒル人形の移動は左上に書かれた数字が小さい順に行います。

紫色の矢印は、移動前の時点でアヒル人形が向いている方向をあらわしています。

黒い(蒼い)マスはアヒル人形が移動前の時点でいるマスをあらわしています。

赤色の矢印はアヒルの移動する過程を表しています。

緑色の矢印はアヒルが移動し終わったときに、どの方向に向くことができるかをあらわしています。移動が終わったら緑色の矢印の中から1方向を選び、アヒル人形をその方向に向かせます。

1. 手札から秘密裏にカードを1枚選んだら、自分の前に裏向きにしておきます。
2. 全てのプレイヤーがカードを出したら、それをいっせいに表向けます。
3. 最も数字の小さいカードを出したプレイヤーからアヒル人形を動かします。
4. アヒル人形はカードに書かれている指示通りに動かしてください。もしブイのマスで移動を終了した場合は、さらにもう1枚カードを出して追加の移動を行うことができます(詳しくは後述)。
5. 全てのプレイヤーがアヒル人形を移動させたら、各プレイヤーは手札が3枚になるまでカードを補充してください。

以上で1回のラウンドが終了します。誰かがゴールするまでこの要領でラウンドを重ねていきます。

移動の例

右の図で、スパークー(消防士)はクッキー(セーラー服)をよけて進もうと考えています。彼は36のカードを出して、カードに示されている赤い矢印のとおりに移動し、さらに緑色の矢印から右向きの矢印を選び、スパークーを右方向に向かせました。これで手番は終了です。



2通りのルートがある場合

いくつかの移動カードには、2通りの移動ルートが描かれている場合があります。これらの移動カードを出した場合、どちらのルートを選ぶかはプレイヤー次第です。

移動の例

スパークーは再びクッキーをよけて進みたい局面にあります。

彼は42のカードを出して、カードに示されているルートから右側のルートを選んで移動し、緑色の矢印が示しているとおりの方向に向かせました。この場合、緑色の矢印は1方向しかありませんので選択することはできません。



障害物にぶつかったら？

場合によっては、アヒル人形が移動する途中でボードの端や他のアヒル人形にぶつかってしまうかもしれません。この場合、ぶつかった場所で即座に移動が終了します。その後、アヒル人形をぶつかった方向から逆向きに180度回転させます。

移動の例

スパークーは52のカードを出しましたが、このラウンドはクッキーが先に動いたため、スパークーの移動進路をふさいでいました。スパークーはクッキーにぶつかった場所で移動を終了して、180度反対方向を向きます。



ブイのマス

全てのプレイヤーはゴールである排水口に向かう前に3つのブイに触れておかなければなりません。

自分のアヒル人形がいずれかのブイのマスに止まるか、もしくはそこを通過した場合、そのブイに触れたことになり、対応する色のブイトークンを受け取ります。(同じ色のブイトークンを受け取ることができるのは1回だけです。)

もしブイのマスでぴったり移動を終了した場合は、さらに続けて移動を行うことができます。残っている手札から追加で1枚移動カードを出し、書かれている指示通りにアヒル人形を移動させます。追加の移動はブイのマスで移動を終了する限り続けることができます。もし手札が1枚もなくなってしまった場合は山札の一番上のカードを表向きにして、書かれている指示通りにアヒル人形を移動させます。

追加の移動は必ず行わなければなりません。

スタートマスを利用する

一度ゲームが始まると、スタートマスはテレポートマスとなり、他のスタートマスに移動できるマスになります。

自分のアヒル人形がスタートマスに入ったら、プレイヤーは全てのスタートマスの中から1つを選び、そこに移動させることができます。(今入ったばかりのスタートマスでも可。)

テレポートが終わったらアヒル人形がどちらを向いているのかハッキリさせてください。

テレポートを行うかどうかはプレイヤーが自由に決めることができますが、テレポートを行った場合は移動カードの移動数に残りがあっても、テレポート先で移動を終了します。

排水口

排水口はゴールのマスです。

全てのブイのマスを通じた後に、最も早く排水口に到達したプレイヤーがレースの勝者となります。全てのブイのマスを通していない場合は、排水口のマスに入ることができません。排水口のマスに入れないアヒル人形はボードの端にぶつかってしまったときと同様の動きをしなければなりません。詳しくは前述 障害物にぶつかったら？ のとおりです。

ゲームの勝者

全てのブイのマスを通じた後に、最も早く排水口に到達したプレイヤーがレースの勝者となり、即座にゲームが終了します。もし同じラウンドで他のアヒル人形も排水口に到達することができる筈であったとしても、最初に排水口に到着したプレイヤーが出た時点でゲームは終了します。

ルールの補足

アヒル人形を移動させる場合は、障害にぶつからない限り移動カードに書かれているとおり全て移動しなければなりません。

アドヴァンスルール

ちくしょう！バード犬がやってきやがった！奴はアヒル人形が楽しそうにしているのが気に食わなくてしょうがないんだ。捕まったらえらいことになっちゃう！
しかしこっちにだって出来ることがあるんだぜ。新しいブイにタッチすることでアクショントークンを手に入れることができるんだ。

以下、ビギナールールとの相違点を説明。

アドヴァンスゲームの準備

1. プレイヤーは相談の上、ルールブックの最後に掲載されているゲームボードのセットアップから1つを選び、ゲームボードタイルを使って同じように組み上げます。自分で好きなようにセットアップしてもかまいません。
2. 各プレイヤーは青いアクショントークンを1個ずつ受け取ります。残った青いアクショントークンはゲームに必要ありませんので、箱に戻してください。
3. その他18個のアクショントークン(青くない)を伏せてよく混ぜ、ゲームボードの脇に置きます。
4. バード犬をゲームボードの脇に置きます。
5. アヒルの移動カードをよく混ぜ、各プレイヤーに4枚ずつ配ります。
6. 各プレイヤーは受け取った移動カードから1枚をえらび、全員同時に表きに出します。出した移動カードの大きい順に、自分が使用するアヒル人形を選び、ゲームボード上の空いているスタートマスに置きます。出された移動カードは捨て札になります。

以上で準備は完了です。

ゲーム中はビギナールールと同様に、手番の最後に手札が3枚になるように補充していきます。



バード犬がやってきた！

アドヴァンスルールでは、全てのプレイヤーのアヒル人形が移動し終えた後で、バード犬が移動します。バード犬はその時点で最も出遅れているプレイヤーが動かすことができます。出遅れているとは、所持しているブイトークンが最も少ないプレイヤーを指します。もし最もブイトークンが少ないプレイヤーが複数いる場合は、そのラウンドで最も大きい数字の移動カードを出したプレイヤーがバード犬を動かします。



バード犬を動かすことになったプレイヤーは、自分の前にバード犬コントロールトークンを置いてください。

バード犬の動かし方

もしまだバード犬がゲームボードの上にはいない場合は、バード犬を排水口の上に置いてください。このとき、バード犬を好きな方向に向かせてかまいません。

バード犬を動かす方法は2つあります。1つは動かすプレイヤーの手札である移動カードを使うこと。もう1つはバード犬の移動ボードを使うことです。

プレイヤーの手札を使う場合は、通常の移動と同様に移動カードを1枚だし、その指示に従ってバード犬を移動させます。その後、移動カード1枚を山札から補充します。

バード犬の移動ボードを使う場合は、まず移動ボードの上に示されている4つの移動ルートから2つを選びます。このとき同じルートを2度選んでもかまいません。そして選んだルートに沿ってバード犬を移動させます。

バード犬は排水口にぶつかることはありません。もし排水口に入った場合はバード犬をゲームボードから取り除いて、その脇に置きます。バード犬は次のラウンドには戻ってきて、また排水口から移動を始めることになります。

バード犬による衝突

バード犬に衝突されると、どんなアヒル人形も吹き飛ばされてしまいます。

バード犬が誰かのアヒル人形にぶつかった場合、バード犬を動かしていたプレイヤーは衝突したアヒル人形を空いている好きなスタートマスに移動させます。

逆にプレイヤーが自分のアヒル人形を動かしてバード犬にぶつかってしまった場合も、バード犬を動かす権利を持っているプレイヤーが、アヒル人形を空いている好きなスタートマスに移動させます。

バード犬にぶつけられたか、ぶつかったかに関わらず、スタートマスに移動した後のアヒル人形の位置は、その持ち主が決めることができます。

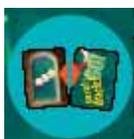
アクショントークンについて

自分のアヒル人形がまだ触れていなかったブイに到達するたびに、対応する色のブイトークンに加えて、ゲームボードの脇に伏せてあるアクショントークンを1個受け取ることができます。受け取ったアクショントークンはそれを使うときまで他のプレイヤーに見えないようにしてください。

アクショントークンを使うときはそれを表向きにして他のプレイヤーに見えるようにし、アクションを実行した後は使うことがありませんので箱に戻してください。

アクショントークンの種類

アクショントークンはその内容によって使うことのできるタイミングが異なります。詳しくは下記のとおりです。



ゲームの最初に全てのプレイヤーが受け取るアクショントークンです。いつでも使用できます。カードを3枚補充して、その後3枚捨てます。



自分のアヒル人形の移動が終了した直後に使用できます。さらにもう1枚移動カードを出して、その指示に従って移動できます。



自分のアヒル人形の移動前、もしくは移動後に使用できます。一歩前に移動し、さらに前方か、左右のどちらかに向きを変えることができます。



移動カードを出す前に使用できます。
移動前にどの方向にでも向きを変えることができます。



バード犬がゲームボード上にいるとき、移動カードを出す前に使用できます。
バード犬と自分のアヒル人形の位置を交換することができます。



いつでも使用できます。
このラウンドの最中、自分のアヒル人形がバード犬と同じ能力を持つことになります。
もしこの状態のアヒル人形にバード犬がぶつかった場合は、バード犬が吹き飛ばされて
ゲームボードからいなくなります。つまり、バード犬より強いのです。



いつでも使用できます。
このラウンドの最中、自分のアヒル人形が他のアヒル人形やバード人形をすり抜ける
ことができるようになります。ただしゲームボードの端と排水口だけはすり抜けることが
できず、通常通りぶつかってしまいます。
もし他のアヒル人形やバード犬が止まっているマスで移動が終了になる場合は、さら
に1枚追加で移動カードを出して、移動を続けることができます。自分以外のアヒル人形やバード犬
が自分のアヒル人形のいるマスで移動を終了した場合は、移動してきたプレイヤーが1枚追加で移動
カードを出して、移動を続けなければなりません。

2人～3人で遊ぶ場合

2人～3人でアドヴァンスルールを遊ぶ場合は、1人のプレイヤーが2つのアヒル人形を使って遊びま
す。ゲームの最初には各プレイヤーに5枚のカードが配られ、その内1枚を全員がいっせいで出して
ゲームの準備順を決めます(詳しくはゲームの準備のとおり)。ゲーム中は残る4枚のカードで進めま
す。手番では2枚の移動カードをそれぞれのアヒル人形に対して出し、別々に動かします。
最初に3つのブイに触れた上で排水口に到達したアヒル人形の持ち主が勝利します。2匹ともゴール
する必要はありません。