

# スノウテイル / SnowTails

ハスキーによる白熱の犬ぞりレース

【プレイ人数】: 2人 ~ 5人 【和訳】: 海長とオビ湾

ようこそ！ここは雪でいっぱいの北極圏です。

勇敢な犬ぞり師達はその技術と持久力を試すため、今日も犬ぞりレースが開催されています。

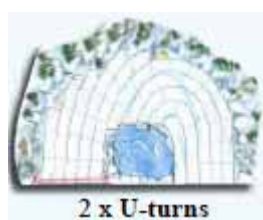
犬ぞりは非常に早く、そして危険です。そのため全ての参加者がゴールまで辿りつけないとは限りません。

ハスキーたちの考えていることは1つ。全速力で走りたいということです！手綱や毛皮、手すりでもなんでもかまいませんから、しっかりと捕まっています！

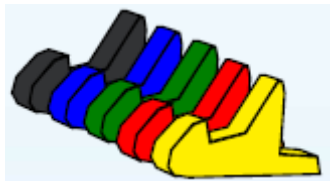
大丈夫。あなたがイヌイットでないからといって、レースの勝敗には関係ありませんよ。

## A. コンポーネント

- トラック(両面)



- 犬ぞり(木製駒) 5個



- そりマット用留め具 5個



- ブレーキマーカー 5個



- 犬カード 5セット(各、1~5までの数字が4枚ずつ、計20枚)

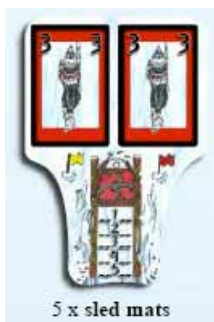
- 凹みカード 20枚



- そりマット 5枚

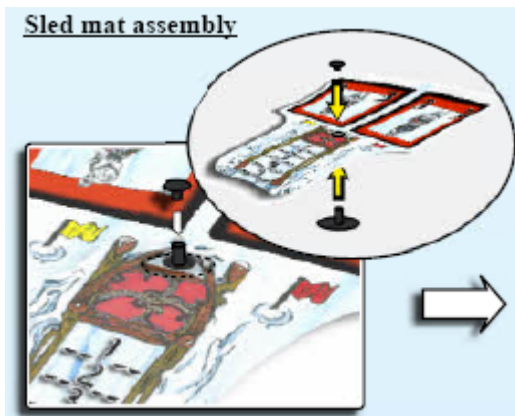
- 針葉樹(木製駒) 20個

- 大きな足跡マーカー 1個



初めてゲームをするときは

そりマット用留め具をそりマットに取り付けてください。



左のイラストのように、そりマットの真ん中の穴を通して、表裏から留め具をセットします。

これにより、留め具を中心にしてそりマットを回転させやすくなり、右へ左への操作がしやすくなります。

回転させるときは片方の手で留め具を押さえ、もう一方の手でそりマットを回転させるようにしてください。このとき、乗っているカードがおちたり、そりマットが壊れたりしないように気をつけてください。(訳者注:留め具はつけないことをお勧めします。ほとんど意味がない上に、箱に収まりづらくなります)

## B. ゲームの準備

- トラックをつなぎ合わせてコースを作ります。(はじめてのレースでは“NutCracker”を選ぶと良いでしょう。トラックをつなぐときは、左側に黄色の旗、右側に赤色の旗が来るようにしてください。コースはトラックをつなぐことでかなり大きくつくる事が出来ます。また、そうしたいのであればトラックを加えたり減らしたりすることで調整も可能です。
- スタートトラックとフィニッシュトラックをコースに付け加えます。このとき、スタートトラックの“1”の場所が最初のコーナーの内側方面にくるようにしてください。(表裏で調整できます。)
- プレイヤーは各自好きな色を選び、対応する犬ぞり、そりマット、犬カード、ブレーキを受け取ります。
- そりマットは自分の前に置き、さらに“3”の数字のところブレーキマーカーを乗せます。(ゲーム開始時にそりマットに乗せるカードも“3”ですが、これは最初から印刷されています。)
- 窪みカードは山ごと適当に脇へ置きます。
- 各自犬カードを良く混ぜ、山札としてそりマットの横に置きます。
- 最もハスキーな声をしている人がスタートプレイヤーになります。次にハスキーな声をしている人が2番目のプレイヤーで、その後も同様です。ただ、しわだらけの年寄りだけでゲームをする場合は、順番を適当に決めても良いでしょう。
- スタートプレイヤーは自分の犬ぞりをスタートトラックの好きなポジションに置きます。2番目以降のプレイヤーも同様です。同じポジションに2つ以上の犬ぞりを配置することはできません。
- その後、各自は自分の犬カードの山から5枚カードを引き、手札とします。このとき、スタートポジションが“4”のプレイヤーはさらに1枚カードを引くことができます。スタートポジションが“5”のプレイヤーは2枚カードを引くことができます。(注意:この追加カードはスタート時のポジションによるものなので、プレイ人数には関係ありません。)
- 以上でゲームの準備は終了です。



## C. ゲームの進め方

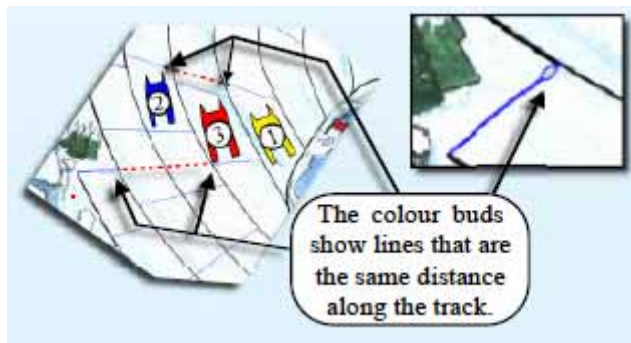
ゲームは無数のラウンドを行って進めていきます。

ラウンドのはじめには、まずどの犬ぞりから順番に手番を行うのかを決めます。

順番の決め方

スタート時には、スタートポジションに示されている数字の順番で手番を行います。その後は最も先に進んでいる犬ぞりから順番に手番を行います。もし2つ以上の犬ぞりが完全に横並びになっていた場合は、次のコーナーを見て内側方面にいる方が進んでいると考えます。また次のコーナーがない、つまり最後のストレートトラックの上である場合は、フィニッシュラインにある格子模様の旗の方面にいる方が進んでいると考えます。また、コーナーでは横並びが確認しにくいですが、青い色のラインで完全に横並びかどうかを確認することができます。

例: 以下のような場合には、 、 、 の順番で手番が行われます。



### 手番の進め方

各プレイヤーの手番は以下のように進めます。

- [1]: 同じ数字の犬カードを 1~3 枚出す。
- [2]: 犬ぞりを動かす。
- [3]: 手札を 5 枚になるまで山札からとるか、手札から捨てるかする。

### [1]: 同じ数字のカードを 1~3 枚出す。

- 手番の最初に 1~3 枚のカードを出します。
- 少なくとも 1 枚のカードを出さなければなりません。
- このとき、出すカードはすべて同じ数字でなければなりません。  
(例: 5/4-4/3-3-3 など。)
- 出したカードはそりマップ上の“左の犬”か“右の犬”、もしくは捨て札の山へ置くことができます。どのような組み合わせでもかまいませんが、それぞれに置くことのできるカードは 1 手番に 1 枚のみです。
- カードを置くとき、一番上にあるカードが今回出すカードと同じ数字のものであっても問題ありません。
- 捨て札の山にカードを置いた場合は、置いたカードと同じ数字のところまでブレーキマーカーを動かします。(例: 2 のカードを捨て札に置いた場合、ブレーキマーカーを 2 のところまで移動させます。)



### 犬カードがないときは?

これは非常に稀なケースですが、プレイするための犬カードがない場合があります。(他プレイヤーの犬ぞりに衝突したあとなどに起りえます。)この場合は以下の手順で進めてください。

- 凹みカードを 1 枚取ります。
- 手札が 5 枚になるまで引きます。(凹みカードを含めて)
- この後は通常通りカードを出すところからはじめます。

### [2]: 犬ぞりを動かす。

- 犬ぞりのスピードは、そりマットに乗っている 2 つの犬カードの数字の合計から、ブレーキマーカーの数字を引いたものです。スタート時の犬ぞりのスピードは 3 になります。(3+3-3=3)
- そりマット上の犬の数字が異なることで、ドリフトが発生します。ドリフトは犬ぞりに横への力を働かせます。これによりいくらか斜めに移動することになります。力が働く方向と強さは、“より強く引いている(数字の大きい)犬カードの方向に数字の差分だけ”になります。(例: 左が 3、右が 5 の犬カードの場合は、右に 2 のドリフト力が働きます。) また、ブレーキマーカーの位置はドリフトに影響を与えません。

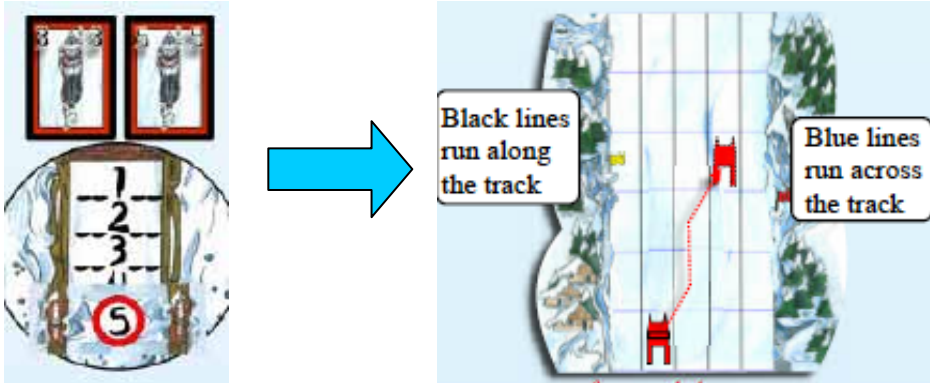
- ドリフトするということは、つまるところコース上の黒い線を越えることを意味しています。
- 犬ぞりはスピードと同じ数字だけ前方に進みます。(このとき、衝突が起こらない限りすべて進まなければなりません。)また、ドリフトをしている場合はドリフト力の働いている方向へその力の数字分だけスライドしなくてはなりません。

例:

左下図のような場合、この犬ぞりのスピードは3です。(3 + 5 - 5 = 3)

また、右側の犬の方が強くそりを引いているので、犬ぞりは右方向へドリフト力が2加わります。

この状態で進んだ場合は右下図のようになります。

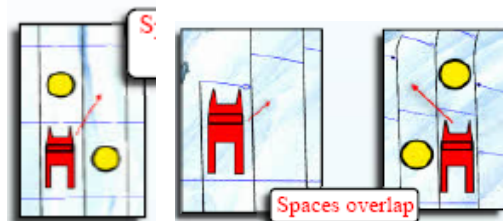


赤プレイヤーの犬ぞりは前方に3マス、右方向に2マス移動しました。

- そりマットに描かれている黄色と赤色の旗は、単に左右をハッキリさせるためのものです。また回転させることで力の方向などの目安にしても良いでしょう。
- 犬ぞりを進める上で、どのタイミングでドリフトするか(斜めに移動するか)はプレイヤーが自由に決めることができます。(例:スピードが5で、ドリフトが左方向へ2の状態であった場合。まず左斜めに1マス、次に前方へ1マス、次に左斜めに1マス、そして前方に2マス。という選択が出来ます。)しかしながら、移動が終了するまでに必ずドリフトも数字分だけ行わなければなりません。
- そりマット上の左右の犬カードの数字が同じ場合、ドリフトは発生しません。この時犬ぞりは安定していることになり、スピードに+ のボーナスが発生します。(詳しくはDの項目で説明します。)
- 犬ぞりが移動した結果として、ダメージを受けることがあります。(詳しくはEの項目で説明します。)

補足

移動の際に近くにプレイヤーの犬ぞりがある場合でも、そのマスに進入しない限り影響を受けることはありません。右の図において、赤のプレイヤーの犬ぞりは黄色いマーカーのマスに他プレイヤーの犬ぞりがいた場合でも、その影響を受けることなく移動することができます。



### [3]:手札を5枚になるまで山札からとるか、手札から捨てるかする。

- 手札が5枚より少ない場合(凹みカードも手札数に含める)は、5枚になるまで自分の山札からカードを補充します。
- 手札が5枚以上の場合も起こりえます。(例:レーススタート時に追加でカードを受け取っていた場合、またレース中に多数の凹みカードを受け取っていた場合など。)この場合は、手札が5枚になるまでカードを捨て札にします。(完全に捨てられるのみで、そりマットやブレーキマーカーに影響は及ぼしません。)
- 凹みカードを捨て札にすることは出来ません。凹みカードは犬ぞりの損傷ですので、このカードが手札に増えるほど犬ぞりの操作が難しくなっていきます。
- カードを補充する際に山札が足りない場合は、捨て札のカードと、その時点でそりマットの一番上にある2枚の犬カード以外を全て合わせ、よく混ぜて、新たな山札を作ります。新たな山札もこれまで同様にそりマ

ットの横に置き、通常通り手札を補充する際に使用します。

#### D. 犬ぞりの安定による移動ボーナス

犬ぞりが安定している(左右のバランスが取れている)というのはとても素晴らしいことです。なんたって、全ての犬が完全な調和の中で走っているのですから。このような状態の犬ぞりは、まっすぐ前方へ進む力が強まります。

まずは犬ぞりが安定しているかどうか確認します。右の図のように左右の犬カードの数字が同じであれば、犬ぞりは安定している状態です。この状態のとき、あなたはよりよい走りをするためのボーナスを得ることができるのです。詳しくは下記のとおりです。



- そりマット上の左右の犬カードの数字が同じ場合、犬ぞりは安定している状態です。
- 安定している犬ぞりは移動ボーナスを得ることができます。
- 移動ボーナスを得た犬ぞりは“現在の順位と同じ数字分”追加で進むことができます。(例: 3位の犬ぞりが移動ボーナスを得た場合は、追加で移動できる距離は3マスです。)
- 移動ボーナスは通常の移動の後に加算されます。
- 移動ボーナスは常にまっすぐ前方にのみ追加できます。もちろんドリフトはできません。
- 移動ボーナスを全て使用するか、全て使用しないかを選ぶことが可能です。しかし追加ボーナスを部分的に使うことはできません。
- 移動ボーナスとは、つまりスピードが増すということです。コーナーに入るときは移動ボーナスを使うのが危険であることに気をつけてください。
- 移動ボーナスは、速度が0の時は得ることができません。
- レーススタートの瞬間、つまり1回目の手番では移動ボーナスを得ることができません。(注意! この条件は忘れられがちです!)

#### E. 凹みと危険について

犬ぞりレースはとても危険なスポーツです。綿密なトレーニングと予防措置を行ったとしても、事故を完全に避けることはできません。地元の病院では十分な措置をとることもできませんので、プレイヤーとしても事故は避けたいところです。しかし一度レースが始まってしまうと犬ぞりは損傷してしまうものです。これにより犬ぞりの操作はより難しくなっていきます。ゲームでは凹みカードを受け取ることで損傷具合をあらわします。凹みカードは手札の中に残り続けることで、犬カードの選択肢を狭くしてしまいます。詳しくは下記のとおりです。

凹みカードについて

- 凹みカードは手札の枚数の一部として数えられます。
- 凹みカードは捨て札にすることはできません。
- 凹みカードは両面がイラストになっているので、他のプレイヤーにも損傷の具合がわかるようになっています。



#### [1]: コーナーに危険なスピードで入ってしまった! 場合。

犬ぞり使い(マッシャー)にはベテランもいれば、若く大胆な者、臆病な者がいます。

しかし217人以上のテストプレイヤーが危険なスピードでコーナーに入り、重症を負っています。もし危険を承知であるならばかまいません。ああ、忘れてください。皆さんは危険を承知でそれを行うこともあるのでしょうか。

- まずは通常の移動を完了させてください。この移動の間に速度制限ラインを通過した場合、スピードによっては損傷を受ける場合があります。
- 速度制限ラインを通過したときに、速度制限ラインの数字より早い速度(前方へ進む距離)で進んでいた場合は、その数字と同じ枚数だけ凹みカードを受け取ります。(例: 速度制限3のラインを速度5で通過した場合、凹みカードを2枚受け取ります。)

- 移動ボーナスによる追加の移動は、速度にプラスされていることに注意してください。つまり、追加分の移動は速度にプラスされているので、速度制限の対象になります。
- 凹みカードを受け取らないようにするには、速度制限以内の速度でコーナーに侵入するしかありません。コーナーの中では速度制限はありません。コーナーには速度を落として入り、コーナーの出口に向けてスピードを上げていくとよいでしょう。
- 速度制限ラインを越えると同時に衝突にあった場合は、それも即座に解決しなくてはなりません。
- 以上の処理が終了したら、手札を補充、もしくは捨てるステップへ進むことができます。



### [2]:他の犬ぞりに衝突してしまった！場合。

時に忠実なハスキー達は他の犬ぞりに衝突してしまうことがあります。(真後ろから、もしくはドリフトにより横から。)それは乗り手のせいではないはず……(ですよね!?)。

しかしこれによる損害は微々たる物です。こうした場合、犬たちは少しの間混乱してしまいます。

詳しくは下記のとおりに進めてください。

- 衝突してしまった場合、そのプレイヤーの手番は即座に終了します。
- この時、犬ぞりは衝突する直前にいたマスに残ります。
- プレイヤーは手札を補充することはできません。さらに6枚以上手札を持っていた場合は、5枚までカードを捨てて減らさなくてはなりません。(これは危険な速度でコーナーに進入し、凹みカードを受け取り、さらに衝突した場合に起りえます。)
- 凹みカードは捨てることに注意してください。
- 衝突を起こしたプレイヤーは、次の手番では少ない手札で進めなくてはなくなるでしょう。ただし次の手番で通常通りカードの補充を行うステップへ進むことができれば、手札は5枚に戻るでしょう。
- プレイヤーは出来る限り事故を避けるべきですが、時には戦略的にあえてそれを起こすこともあるでしょう。



### [3]:コースの外壁に衝突してしまった！場合。

犬ぞりは精密機械のように繊細です。もしコースの外壁に衝突してしまうようなことになったら、犬ぞりの操作性はグッと落ちてしまうでしょう。くれぐれも外壁への衝突は起こさないように、注意して犬ぞりを操ってください。これらはあまり起こることではありませんが、起こった場合は下記のとおりに進めてください。

- 外壁に衝突してしまった場合、そのプレイヤーの手番は即座に終了します。
- この時、犬ぞりは衝突する直線にいたマスに残ります。
- プレイヤーは凹みカードを1枚受け取り、その後手札を補充、もしくは捨てるステップへ進みます。手札は5枚に戻るようになります。
- プレイヤーは出来る限り外壁への衝突事故を避けるべきですが、時には戦略的にあえてそれを起こすこともあるでしょう。



5枚目の凹みカードを受け取ってしまったら？

もし5枚目の凹みカードを受け取るようになってしまったら、それはそのプレイヤーのそりが粉々になってしまったということを意味します。もちろん、レースを続けることはできなくなりますので、その時点でゲームから脱落することになります。ただし、凹みカードを受け取る瞬間より前にフィニッシュラインを通過していれば、ゴールしたことにはなりません。もちろん勝利することも可能です。(レース後は治療が必要になるかもしれませんが。)

## F. ゲームの終了

ラウンド終了時にフィニッシュラインを通過しているプレイヤーがいた場合は、その全てのプレイヤーの中で、フィニッシュラインを過ぎて最も遠くまで移動していたプレイヤーが1着とみなします。つまり、必ずしも最初にゴールしたプレイヤーが1着になるとは限らないのです。順位の処理が終わったら次のラウンドに進みます。

もし同じ距離だけ遠くにいるプレイヤーが2人以上いる場合は、そのトラックの格子模様の旗がある側に近い方が先に進んでいると考えます。

全てのプレイヤーがフィニッシュラインを通過するまでレースは続きます。



訳者注:

おそらく、“全てのプレイヤー”の範囲には、凹みカードで脱落したプレイヤーは含まれていないと考えます。

## G. 特別なトラック

特別なトラックには雪溜り、雪谷、針葉樹の3種類があります。

これらを入れてゲームをする前に、少なくとも1回はこのゲームを通して遊んでおいた方が良いでしょう。

これらの特殊なトラックについては後ほど詳しく紹介します。

## H. シーズンレース

複数回レースを行って勝者を決めるようにし、シーズンレースを楽しむこともできます。この場合は1レースずつ交代でコースを作っていくようにしてください。

各レースの終了時に下記のような点数を割り振り、シーズン終了時に最も得点の高いプレイヤーが勝利します。

1位 5ポイント 2位 3ポイント 3位 2ポイント 4位 1ポイント

## I. 大きな足跡マーカーについて

“大きな足跡マーカー”ってどんな効果があるんだろう？って、思いましたよね。

これはこのゲームを買っていただいた皆さんへの御礼の品です。(ついでにこのゲームの宣伝も兼ねていますかね。)

このマーカーは、ゲーム中に最も長考するプレイヤーに渡してください。マーカーを受け取ったプレイヤーは、他のプレイヤーがそれ以降で、より長考したプレイヤーがいたら、マーカーを渡すことができます。

しかしこのマーカーは持っても何の影響もありません。つまり、「この長考野郎め！」という冗談です。

“大きな足跡マーカー”はどんなゲームにも使用することができます。

## 最後に

以降のページにゲーム進行の例と、特殊なトラックの説明を掲載しておきます。

ゲームの前に目を通しておいてください。

それでは皆さんに楽しみと幸運が届きますように。

フレーザーとゴードンより(ラumontブラザーズ)

## 特殊なトラックについて

もしあなたが犬ぞりの操作に熟練してきたのであれば、特殊なトラックを使って難易度の高いコースを作ってみると良いでしょう。

### 針葉樹

いくつかの針葉樹がコース上に存在しています！これらの木々は不注意なプレイヤーに障害を与えることになるでしょう。

針葉樹の特殊トラックを準備するときには、トラック上に針葉樹マークがあるマスに針葉樹(木製駒)を置いてください。慣れてきたら、自由に針葉樹の位置を調整して遊んでも良いでしょう。

レース中、犬ぞりが針葉樹にぶつかってしまったら、下記のとおり処理を行ってください。

- トラックの上からぶつかった針葉樹を取り除きます。
- ぶつかったプレイヤーは凹みカードを1枚受け取ります。
- 以上を行った後で、残った移動および手札の補充を行ってください。

### 訳者注:

一度の手番で、複数の針葉樹にぶつかることもありえます。

一度取り除かれた針葉樹はゲームから取り除かれます。それ以降で他のプレイヤーが取り除かれた針葉樹にぶつかることはありません。

### 雪溜り

雪溜りがトラックの一部を通れなくしています。

右の図で緑色のチェックをしてある箇所が通れるマスになります。斜めに移動する際、背景に描かれている雪溜りが障害になることはありません。

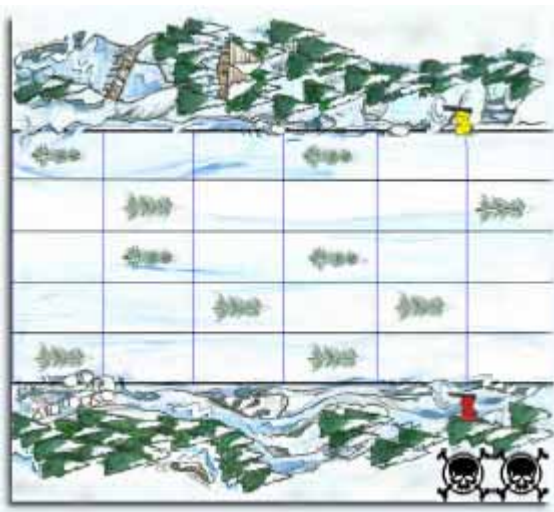
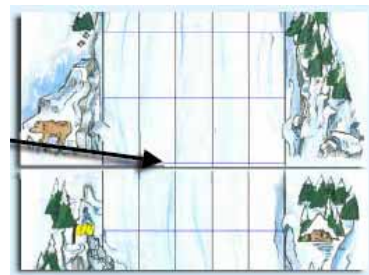


### 雪谷

雪谷はトラックの左右が雪溜りに覆われており、かろうじて1台の犬ぞりが通れるだけの隙間しかありません。左の図で緑色のチェックをしてある箇所が通れるマスになります。斜めに移動する際、背景に描かれている雪谷が障害になることはありません。また赤色の×印で示されているマスはコースの側面と同じ扱いになります。(衝突の際の処理など)

### 補足

コースを作るためにトラックを接続すると、接続部分がラインのように見えますが、あくまで前方方向のラインはトラックに書かれた青色のものです。





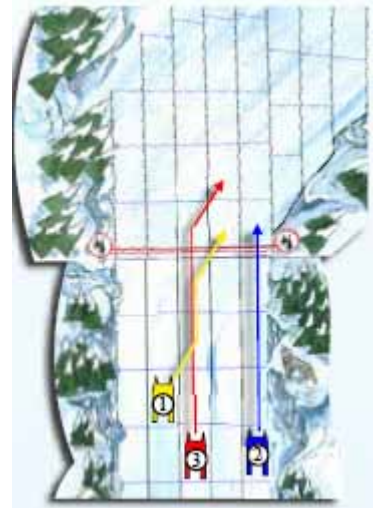
## ゲーム進行の例

ラウンドの進行例です。最初にプレイする前に参考にご覧ください。



黄色のプレイヤーは最も先頭にいるので最初に手番を行います。彼は左側に2の犬カードを出しました。これにより犬ぞりのスピードは $3(2 + 4 - 3)$ になり、さらに右に2マス分ドリフトしていることとなります。(右の犬カードの方が2だけ強くそりを引いているためです。)

右の図で、黄色のプレイヤーは前方へ3マス進み、その間に右側へ2マスだけスライドしました。彼はコーナーを安全なスピードで通過したので、凹みカードを受け取ることもありません。



青色と赤色のプレイヤーは同じ順位にいます。しかし次のコーナーの内側に近い方が先を行っていることとなりますので、青が2番目に手番を行うことができます。

彼は2の犬カードを3枚使い、左右の犬とブレーキに使用しました。これにより犬ぞりのスピードは $2(2 + 2 - 2)$ になりますが、青色のプレイヤーは犬ぞりの安定による移動ボーナスを得ることができます。ボーナスは彼の順位と同じだけなので、2になります(現在2位 = +2)。彼はこのボ

ーナスを使用することにして、前方へまっすぐ4マス進めました。



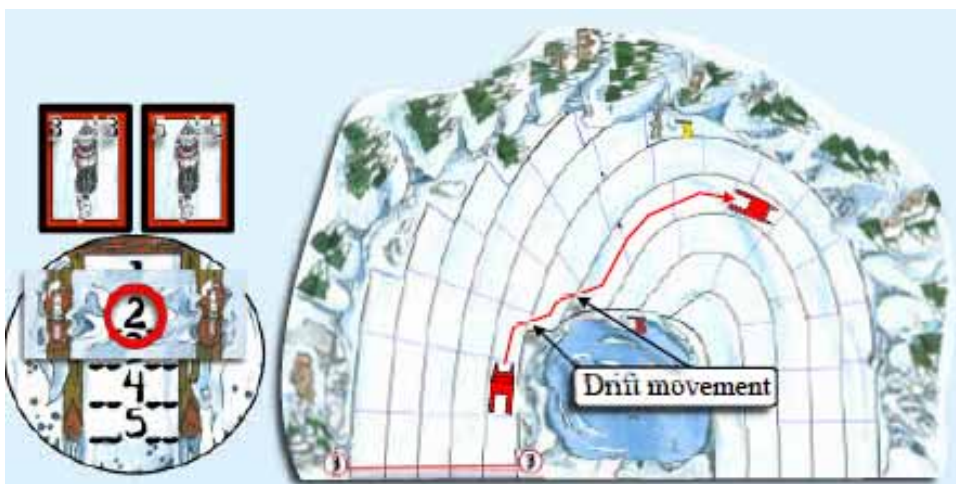
赤のプレイヤーは最後に手番を行うことになりました。

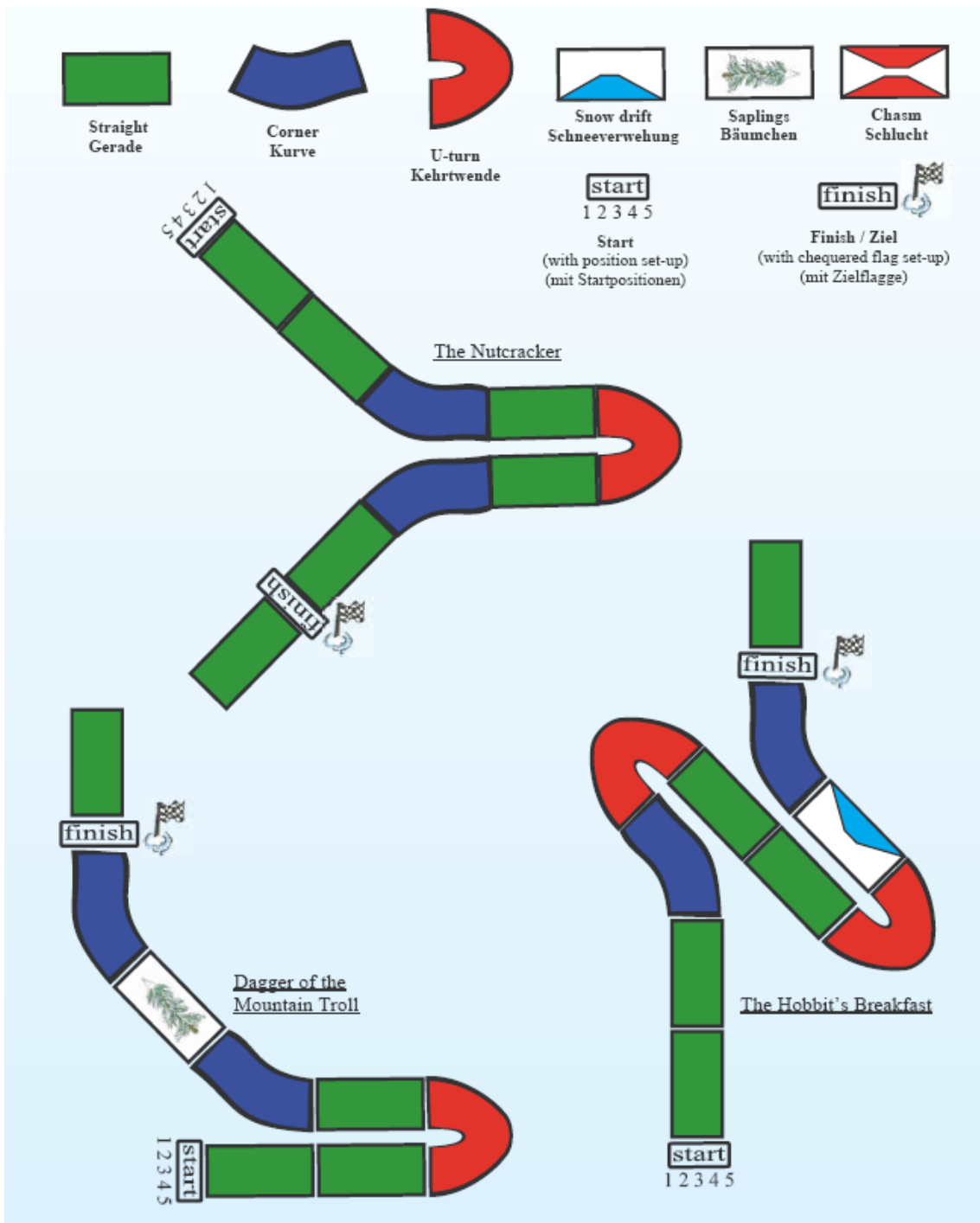
彼は4の犬カードを2枚使い、1枚を左の犬カードに使い、1枚をブレーキに使用しました。これにより犬ぞりのスピードは $5(4 + 5 - 4)$ になり、右に1マス分ドリフトしていることとなります。

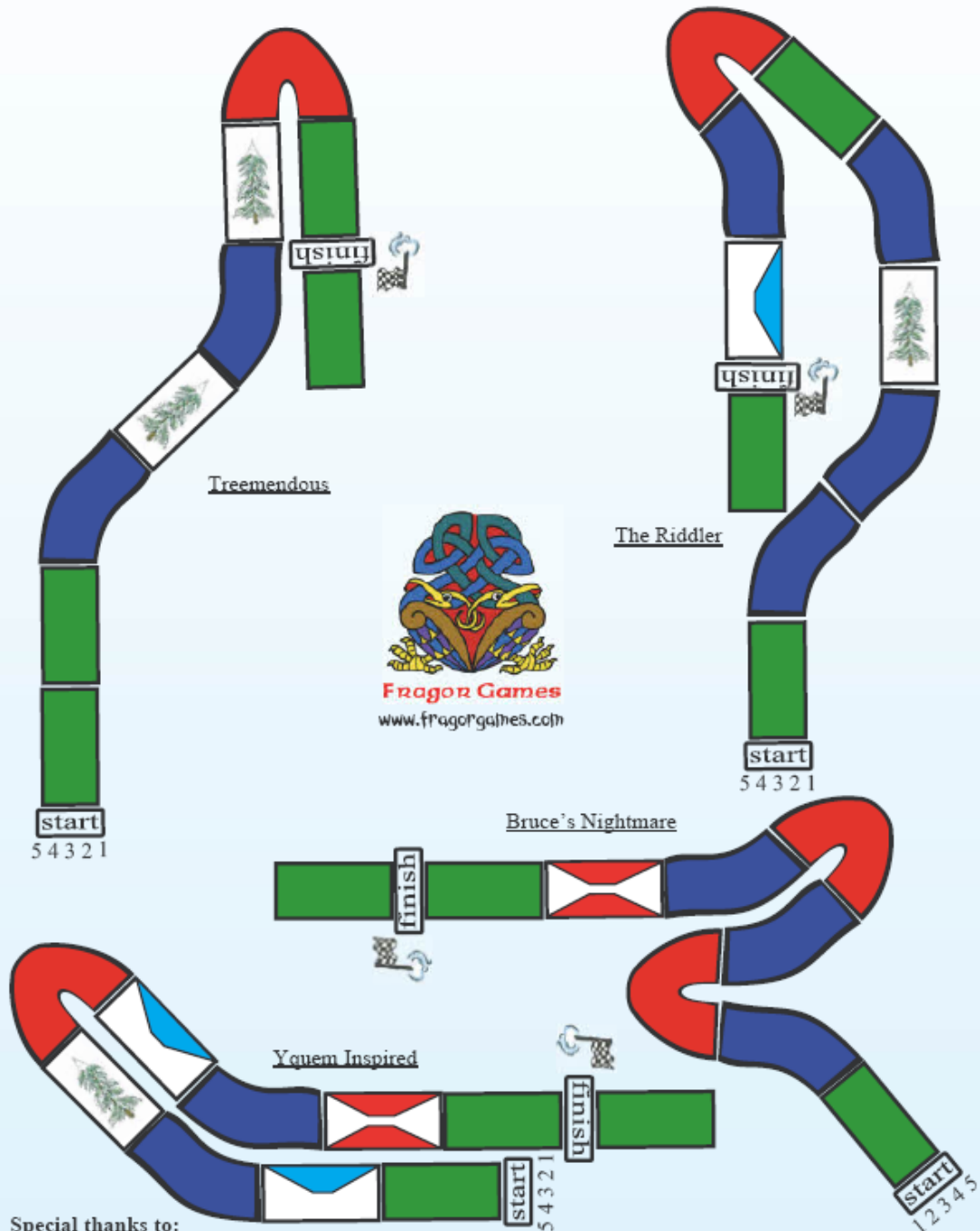
赤のプレイヤーはコーナーを危険なスピード(4のコーナーに対して5。差分は1)で通過してしまいましたので、凹みカードを1枚受け取ります。

以下はコーナーをドリフトした場合の例です。

赤のプレイヤーのスピードは $6(3 + 5 - 2)$ で、右に2マス分ドリフトしています。下図にあるように、この移動中に赤のプレイヤーは2回、黒いラインを超えて2マス右にドリフトさせました。







**Special thanks to:**

Team Fragor : Judi, Tabby, Sheena, Iona, and Glenn.  
 Joy, Sandy, Eilidh and Katie.  
 Ellis Simpson, Marcus Tiefenbraun, Ian Bothwick, Peter Rose, Steven  
 'with a v' Gladstone and Mark Higgins.  
 Brian Robson, Gery McGlauchlin, Grant Whitton and Gareth Lodge.  
 Jon Sykes and everyone involved with E-motion Lab.  
 Ralph Anderson, Mark Delano and Thomas Scull.  
 Henning Kröpke, Martin Wehnert, Christian Frank and Bruce Allen.

**Artwork:** Judi Lamont

**Deutsche Übersetzung:**  
 Henning Kröpke  
**Mit Unterstützung von:**  
 Andreas Wickner