



3~4  
人

30  
分

10  
歳以上

ゲームデザイン：川崎晋・場咲工  
アートワーク：竹崎でめこ  
プロデュース：yas-o  
<https://www.kawasakifactory.com/>

## ゲームの目的

現実にはありませんが、プレイヤーは騎手兼ギャンブラーとなります。

騎乗する馬を操りつつ、レース結果の予想もします。

着順に応じた賞金と、馬券中の配当金を稼いで、最も多くのお金を稼いだプレイヤーが勝者となります。

「トリックテイキング」というゲーム形式に従って、プレイヤーは1枚ずつカードを出し、その結果によって馬が進みます。

馬の特性を読み、勝利に向かいましょう。

## 内容物

※●は大きいカード、○は小さいカードです。

●レースカード 48枚 4色各12枚...赤(馬)・青(ヘルメット)・黄(鞍)・緑(蹄鉄)



各色は、1~12の数字が1枚ずつあります。

数字によって、描かれている進行マーク > の数が異なります。



カードのウラ面は、カードのオモテ面の色を示しています。

●コースカード 8枚



○ムチカード 8枚



●担当馬カード 4枚

○出走馬カード 4枚

○馬券カード 20枚 5種類 各4枚



ゲームに登場する4頭の競走馬は「パニラビーンズ」「フォレノール」「シルバーアラザン」「ガトーオペラ」です。

○ダミープレイヤーカード 1枚



★点数計算シート

レース結果、オッズ、各プレイヤーの獲得点数などを記録します。

別途、筆記用具をご用意ください。

4	3	2	1	馬名	獲得点数	持券
ガトーオペラ	シルバーアラザン	パニラビーンズ	フォレノール	馬名		プレイヤー
2	2	2	2	オッズ		10 獲得
				10 成績		20 獲得
				オッズ		合計
				20 成績		30 獲得
				オッズ		合計
				30 成績		40 獲得
				オッズ		合計
				40 成績		48 獲得
				オッズ		合計

## ゲームの準備

- ①コースカード8枚を、下図のように並べて、コースを作ります。
  - ②出走馬カードは、コースカードのゲートの近くに4枚まとめて置いておきます。
  - ③担当馬カード4枚をすべて集めてよく混ぜ、ウラ向きのまま全員1枚ずつ引き、オモテにして自分の前に置きます。  
これが1レース目の、各プレイヤーの担当馬となります。  
「パノラビーンズ」を担当するプレイヤーが、1ラウンド目の「スタートプレイヤー」となります。
  - ④レースカード48枚をすべて集めてよく混ぜ、ウラ向きのまま全員に12枚ずつ配ります。配られたカードは「手札」として、自分だけオモテが見えるように手に持ちます。
- ※ゲーム中、手札として持っているレースカードのウラ面が他のプレイヤーによく見えるように持ってください。

**【重要】**ここで引いた12枚のレースカードは、ゲームがすべて終了するまで、各馬の「決まった手札」となります。  
ゲーム中、レースカードを手札から出していきませんが、後でもとに戻せるように自分の手元からは離さないでください。

- ⑤各プレイヤーは、以下のカードを受け取り、自分の手元に置きます。
    - ・馬券カードを5種類各1枚ずつ、計5枚(ウラ向き)
    - ・ムチカードを各2枚(オモテ向き)
  - ⑥点数計算シートを1枚取り、プレイヤー名記入欄に各プレイヤーの名前を書きます。  
点数計算シートは、ゲーム中重要な情報を書いていくので、プレイヤー全員が見やすい場所に置きます。
- ①~⑥までの準備が終わったら、1レース目からゲームを開始します。



## ゲームの進め方(4人プレイ時)

このゲームは、人数分のレース(4人なら4レース)を行い、最終的に獲得した合計点数で勝敗を決定します。  
各レースは、5つのフェイズを順に行います。

- 1 パドックフェイズ
- 2 馬券購入フェイズ
- 3 レースフェイズ
- 4 配当フェイズ
- 5 次レース準備フェイズ

### 1 パドックフェイズ

- 出走馬カード4枚をウラ向きにしてよく混ぜ、オモテにしてからコースカードのゲートの上に少しずつずらして4枚重ねておきます。
- 各プレイヤーは、手札のレースカード12枚をウラ向きにしてよく混ぜ、手元に重ねて置きます。
- スタートプレイヤーは、一番上のレースカードを1枚取り、オモテ向きにして全員に見せます。  
このレースカードのオモテに書かれている数字を「捨てナンバー」とします。
- 各プレイヤーは、自分の手元に重ねたレースカードの、上から数えて「捨てナンバー」に該当する順番のカードを1枚取り、オモテ向きにして全員に見せます(例:「捨てナンバー」が「9」なら、上から数えて9枚目をオモテ向きにします)。
- これで、各プレイヤーが1枚ずつレースカードをオモテ向きにしている状態になります。これらのオモテ向きレースカードは、今回のレースでは使わないので、それぞれ自分の担当馬カードの下に敷きます。数字は見えるようにしてください。



- 各プレイヤーは、残った11枚のレースカードを手札として取り、すべてのオモテを自分だけ確認します。そして、手札から1枚今回のレースで使わないカードを決めます。

全員が決めたら、各プレイヤーは一斉にそのカードを手に取ります。取ったレースカードは、オモテが他のプレイヤーに見えないように、さきほど担当馬カードの下に敷いたレースカードと一緒にウラ向きで置きます。これらのカードを「捨てカード」といいます。

- これらの処理により、各プレイヤーの手札は10枚になります。
- 各プレイヤーは、手元で、ウラ向きになっているムチカードがあれば、1枚をオモテ向きにします。



## 2 馬券購入フェイズ

- スタートプレイヤーの左隣の人から時計回りの順番で、「馬券購入」を行います。
- 各プレイヤーは、自分の馬券カード5枚をすべて手札として持ちます。馬券購入の順番が来たら、手札の馬券カードから1枚を選び、オモテ向きにして自分の前に置きます。

このとき、すでに他のプレイヤーがオモテ向きに置いている馬券カードと同じものは置くことができません。

- 全員が1枚ずつ馬券カードをオモテ向きで自分の前に置いたら、自分の手札の中から、他のプレイヤーにオモテが見えないように1枚を選び、ウラ向きにして自分の前に置きます。ウラ向きにするカードは、他のプレイヤーが表向きに置いている馬券カードと同じものを選んで構いません。

- これらの処理により、各プレイヤーの前に、オモテ向きの馬券カードが1枚、ウラ向きの馬券カードが1枚置かれていることとなります。

2枚の馬券カードの組み合わせによって、賭け方が決まります。

1枚を「単勝」、もう1枚を馬が描かれているカードにしたとき→【単勝】賭け指定した馬が1着になれば、予想的中となります。

2枚とも馬が描かれているカードにしたとき→【連勝複式】賭け指定した2頭の馬が1着と2着になれば、予想的中となります。どちらの馬が1着か2着かは問いません。

※カードの出し方によって、2名のプレイヤーが全く同じ【連勝複式】を予想することがあり得ます。

※1枚目の馬券カードをオモテ向きに置くとき、「単勝」を選ぶことはできません。このとき、すでにオモテ向きに「単勝」を置いているプレイヤーがいるときは選べません。



## 3 レースフェイズ

- 「レースフェイズ」では、スタートプレイヤーが最初の「親」となります。全員が1枚ずつ出して勝敗を決定するまでの流れを、「トリック」といいます。「レースフェイズ」は、2頭の馬がゴールするか、全員の手札がなくなるまで、何回かの「トリック」を繰り返します。

### 1 トリックの流れ

- 「親」から時計回りの順番で、手札のレースカードを1枚ずつ自分の前にオモテ向きで出します。
- このとき、親が出したレースカードと同じ色のレースカードが自分の手札にあるなら、かならずその色のカードを出さなければなりません。親が出したレースカードと同じ色のレースカードが自分の手札にないなら、好きな色のレースカードを自由に出すことができます。
- 全員が1枚ずつレースカードを出し終わったら、どのプレイヤーが勝ったかを判定します。親が出したレースカードと同じ色のレースカードの中で、最も数字が大きいカードを出したプレイヤーがこのトリックの勝ちとなります。
- トリックに勝ったプレイヤーは、自分が担当している馬を進めることとなります。コース上の、自分の担当している出走馬カードを、自分が出したレースカードに描かれている進行マーク1つにつき1マス、ゴールに向かって進めます。
- ※コースカードはスタートであるゲートから、ゴール板まで7マス(カード1枚=1マス)で作られています。7マス進むとゴールに到着したことになります。
- ※すでにゴールに到着した出走馬カードを担当しているプレイヤーが勝っても、出走馬カードはそれ以上進みません。

- 同じマスにすでに他の出走馬カードがある場合、一番上に重ねます。
- 各プレイヤーは、今回のトリックで出したカードを、ウラ向きにして自分の手元に重ねておきます。
- これらの処理が終わったら、今勝ったプレイヤーが「親」になり、次のトリックを行います。



- ・プレイヤー A が親です。好きなレースカードを出せます。ここでは赤 5 を出しました。親が赤 (馬) を出したので、このトリックでは赤を持っていれば赤を出さなければなりません。
- ・プレイヤー B は赤 2 を出しました。
- ・プレイヤー C は青 10 を出しました。数字は大きいですが、親が出したレースカードと同じ色ではないため、このトリックでは勝つことができません。
- ・プレイヤー D は赤 8 を出しました。
- ・親が出した赤の中で、最も数字が大きいのは赤 8 なので、プレイヤー D がこのトリックで勝ちました。進行マークが 2 つあるので、プレイヤー D が担当する「シルバーアラザン」の出走馬カードをコース上で 2 マス進めます。

## 「ムチ入れ」ルール



- 自分のレースカードを出したとき、「ムチを入れる」と宣言することができます。
- この宣言をしたら、自分の手でオモテ向きで置いてあるムチカードを 1 枚、ウラ向きにします。手元のムチカードが 2 枚ともウラになっているときは、「ムチを入れる」宣言はできません。
- 誰かが「ムチを入れる」と宣言したら、そのトリックのみ判定の仕方が変わります。そのトリックでは「ムチを入れる宣言をした人が出したレースカードと同じ色のレースカードの中で、最も数字が大きいカードを出したプレイヤーがそのトリックの勝ちとなります。
- 「ムチを入れる」と宣言できるのは、1 トリック中に 1 人だけです。
- 親も「ムチを入れる」と宣言できます。



- ・プレイヤー A が親で、黄 11 を出しました。親が黄 (鞍) を出したので、このトリックでは黄を持っていれば黄を出さなければなりません。
- ・プレイヤー B は緑 7 を出しました。
- ・プレイヤー C は黄 4 を出しました。
- ・プレイヤー D は、プレイヤー B が担当するフォレノワールに進んでほしいので、緑 2 を出しながら「ムチを入れる」宣言をしました。
- ・これにより、本来は黄で一番数字が大きいプレイヤー A が勝つところ、「ムチを入れる」宣言をした人が出したレースカードと同じ色のレースカードの中で、最も数字が大きい緑 7 を出したプレイヤー B が勝ちました。
- ・「ムチを入れる」宣言は、自分が勝つために使う方法が考えられますが、このように他のプレイヤーを勝たせるためにも使うことができます。

## レースの終了

- 次のいずれかのとき、「レースフェイズ」が終了します。
  - ① 2 頭の出走馬カードがゴールに到着したとき
  - ② すべてのプレイヤーの手札がなくなったとき

使わなかった手札は、このラウンドで使った他のレースカードと一緒に、ウラ向きにして自分の手元に重ねます。他のプレイヤーの手札であるレースカードと混ざらないように注意してください。



## 4 配当フェイズ

- 各プレイヤーは、手元に置いた馬券カードを2枚ともオモテ向きにします。
- 出走馬カードがゴールに到着した順番に、着順が決定します。
  - ・ゴールに到着した出走馬カードが2頭未満のとき、よりゴールに近いレースカードにいる出走馬カードが上位の着順になります。
  - ・同じマスにある出走馬カードは、上に置かれている方(あとからそのコースカードに入った方)がより上位であると扱います。
- ※「パドックフェイズ」で重ねて置いてあるので、1マスも進んでいない出走馬カードもこの基準で着順を判断します。
- 今回の着順を分かりやすくしたり、以降のレースで参考にするため、今回のレースで各馬が進んだマス数を「○R成績」欄に記入します。
- 着順によって、「1着・2着の馬を担当していたプレイヤーへの賞金」と「馬券的中による配当」の獲得が発生します。獲得した点数は、これまでの獲得した点数と合計して自分の点数欄に記入します。

### ●【賞金】

- ・1着になった馬を担当していたプレイヤーは賞金として「5点」を受け取ります。
- ・2着になった馬を担当していたプレイヤーは賞金として「3点」を受け取ります。

### ●【配当】

点数計算シートで、このレースでの各馬の配当金の額を確認します。レースが進むことに配当金の額は変わりますが、1レース目はすべての馬のオッズは「2」です。

#### ○【単勝】賭けのプレイヤー

(1枚を「単勝」、もう1枚を馬が描かれているカードにしている)

馬が描かれた馬券カードで指定した馬が1着であれば、予想的中となります。

点数計算シートで、1着になった馬のこのレースでの「オッズ」の欄に書かれた数字の分だけ、点数を獲得します。

#### ○【連勝複式】賭けのプレイヤー

(2枚とも馬が描かれているカードにしたとき)

指定した2頭の馬が1着と2着になれば、予想的中となります。どちらの馬が1着か2着かは問いません。

点数計算シートで、1着になった馬と2着になった馬のこのレースでの「オッズ」の欄に書かれた数字を合計した分だけ、点数を獲得します。



### 2レース目の例

- ・レースが終了し、着順が決定しました。
  - 1着はゴールに到着した「ガトーオペラ」、
  - 2着は5マス進んだうち、より上に重ねられている「シルバーアラザン」です。
  - 1着馬を担当していたプレイヤーCは5点、
  - 2着馬を担当していたプレイヤーDは3点を得ます。
- ・1着馬の配当は2、2着馬の配当は4でした。
- ・プレイヤーAは単勝で当たったため、1着馬のオッズ分2点を得ます。
- ・プレイヤーB,Cはどちらも連勝複式で当たったため、1・2着馬のオッズ合計分6点を得ます。

## 5 次レース準備フェイズ (最終レース以外)

- 次のレースがあるなら、担当馬の変更と配当の変更を行います。

### 【担当馬の変更】

- ・各プレイヤーはこのレースで使わなかった捨てカード、残った手札、使ったレースカードの計12枚と、担当馬カードを左隣のプレイヤーに渡します。受け取った手札12枚を使い、新しい担当馬で次のレースを行います。

※ゲームを通じて、ある馬に割り当てられたレースカード12枚の内訳は変わらない、ということに注意してください。

### 【配当の変更】

- ・今回のレース結果をもとに、以下のようにオッズを変更します。

- 1着馬 → +0
- 2着馬 → +1
- 3着馬 → +2
- 4着馬 → +3

これまでのオッズに、上記の数を足したものを、次レースのオッズ欄に記入します。

上記の準備が完了したら、スタートプレイヤーを左隣のプレイヤーに移し次レースを始めます。

## ゲームの終了・勝敗の決定

4人プレイで、4レース目が終わったらゲーム終了です。

スコアシートで、最終的に獲得した点数の合計を確認します。最も多くの点数を獲得したプレイヤーが勝者となります。

同点の場合、4レース目で担当していた馬の着順が上位であるプレイヤーが、最終的なゲームの勝敗で上位であるとします。

## 3人プレイ時での変更点

このゲームは、4頭の馬を4人でそれぞれ1頭ずつ担当するので、3人プレイ時にはダミープレイヤーが1人入ります。

ダミープレイヤーは、決められたルールでレースカードを出し、通常と同じルールでトリックの勝敗を争います。もちろん、ダミープレイヤーがトリックに勝てば、ダミープレイヤーが担当している馬が進みます。

以下のルールでは、3人プレイ時のときに変更される点のみ記載します。記載がないルールは4人プレイ時と同じです。

### ★【ゲームの準備】の変更点

③担当馬カードを引き、「バナラビーンズ」を引いたプレイヤーの右隣に「ダミープレイヤーカード」を置き、4人目のプレイヤーがそこに存在しているものとして扱います。

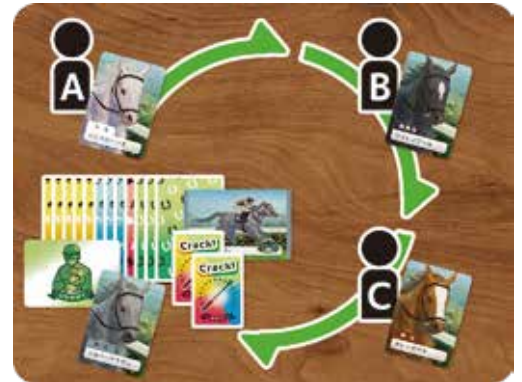
※人間のプレイヤーが誰も「バナラビーンズ」を引かなかった場合、担当馬カードを再度混ぜ、人間のプレイヤーが「バナラビーンズ」を引くまで引き直しを行います。

担当馬カードは、ダミープレイヤーカードのそばにも1枚オモテ向きに置きます。

④ダミープレイヤーにも、レースカードを12枚、ウラ向きで配ります。

⑤ダミープレイヤーは、ムチカードを2枚(オモテ向き)受け取ります。  
馬券カードは使いません。

⑥点数計算シートにダミープレイヤーの名前は書きません。



### ★【ゲームの進め方】の変更点

3人プレイ時は、3レースを行います。

#### 1 パドックフェイズ

●ダミープレイヤーに配られたレースカードは、ウラ向きのままよく混ぜてからオモテ向きにして、下図の通り各カードの数字が見えるように少しずつずらして重ねます。

このとき、レースカードは混ぜ終わった時の順番を変えないようにします。

右図の例の場合、緑2が一番上、青8が一番下となります。

●ダミープレイヤーは、「捨てナンバー」で決められた枚数目のカードと、その1枚下のカードを捨てカードとします。

捨てナンバーが12だった場合は、12枚目と1枚目を捨てカードとします。

●ダミープレイヤーは、ムチカードを2枚ともオモテ向きにします。



#### 2 馬券購入フェイズ

●ダミープレイヤーは馬券の購入を行いません。

#### 3 レースフェイズ

●ダミープレイヤーも、トリックで勝ったら「親」になります。

○ダミープレイヤーが親のとき、そのトリックで最初にレースカードを出します。

○ダミープレイヤーが親でないとき、そのトリックで最後にレースカードを出します。

●ダミープレイヤーは、以下のルールに従って自動的にレースカードを1枚出します。

○親が出したレースカードと同じ色のレースカードがダミープレイヤーの手札にあるなら、その色の中で最も数字が大きいカードを出します。

○親が出したレースカードと同じ色のレースカードがダミープレイヤーの手札にないなら、一番上のカードを出します。

このとき、ダミープレイヤーがオモテ向きのムチカードを持っているなら、必ず「ムチを入れる」宣言をしたものと扱います。ムチカードは1枚ウラ向きにします。

オモテ向きになっているムチカードがないとき、そのトリックですでに他のプレイヤーが「ムチを入れる」宣言をしている場合は、「ムチを入れる」宣言を行いません。

○ダミープレイヤーが親のときは、一番上のカードを出します。



#### 5 次レース準備フェイズ (最終レース以外)

##### 【担当馬の変更】

・ダミープレイヤーの担当馬カード、レースカード12枚を左隣のプレイヤーに移します。

・ダミープレイヤーの右隣のプレイヤーは、担当馬カード、レースカード12枚をダミープレイヤーのそばに置きます。

