

# モト・グランプリ

Gianluca Santopietro

バイザーを下ろしギアを1速に入れるとエンジンはうなりをあげた。すぐにシグナルが青に変わる……。

## 内容物

ルールブック

バイクの駒 6個

サイコロ 12個(3色)

厚紙9枚

レーストラックタイル 72枚

ダッシュボード 6枚

ラップカウント・カード 6枚

コーナー難易度カウンターとスペシャル・カウンター 84枚

ビニールのカウンター入れ 4枚

難易度カウンターのプラ製スタンド

メーター用の針18個

ゲームの前にカウンターをボードから抜いて下さい。カウンターを入れるスペースが箱にあります。ダッシュボードに3本のメーター用針を設置して組み立てて下さい。

針の突起を3つのメーターの穴に入れ反対側から留め具で止めます。

トラックタイルを選び、必要な難易度カウンターとでサーキットを作ります(14ページ参照)。残ったタイルは箱に戻して下さい。

各プレイヤーはバイクを選び(2、3人でプレイするなら同じ色のバイクを2台使うこともできます)、スタンドに立て、バイク毎に同じ色のサイコロを2つとります。

初級ゲームをする時はダッシュボード(中級、上級で使用)とスリップ・ストリームカウンター(上級で使用)は使いません。

ルールブックは4つの章に分かれています。

まずこの内容物の章、初級ルール、中級ルール、上級ルール、最後にサーキットの組み方です。

## トラック

トラックタイルを使って様々なコースを組み上げることができます。コースの作り方はサーキットの章(15ページ)を参考にするか、好きなように組み上げても構いません。複数のセットを使ってとても長いコースを作ることだってできます！

コースは直線とカーブのタイルで組み上げます。カーブには縁に赤と白の縁石のマークが入っています。直線のタイルには3つの長さがあって、L1、L2、L4と書かれています。カーブのタイルには長さや角度の違う4種類があり、R1、R2、R3、R4と書かれています。

## レーンとポジション

トラックは3つのレーンに分かれていて、黒い線が引かれています。各レーンにはポジションがあり、丸がかかれています。

ゲーム中、バイクはトラックのポジションの上へ乗り、ポジションからポジションへと移動して行きます。

移動の時に隣のレーンへ移る事ができます。

1つのポジションには1台のバイクしか入ることができず、通り抜けることもできません。

黒い丸で表されているポジションはベストレーシングライン（略してレーシングライン）で、灰色の丸のレーンは不利です。2台もしくは3台のバイクがサイドバイサイドの状態の時、有利なポジションにいるものは不利なポジションの者より優先権があります。

## コーナーの難易度

前述したようにコーナータイルは縁に赤白の縁石が描かれています。各コーナーもしくは複合コーナーには1～3の難易度が設けられます。

トラックタイルの縁に空けられた穴に難易度カウンターのスタンドを差し込みます。他にもいくつかの追加の情報のマーカーを差し込むことがあります(上り、下り等)。

サーキットを作る際、コーナーの始まりに該当する難易度カウンターをスタンドに入れて立てます。コーナーの難易度はバイクの移動に関して最も重要です。これは振ったサイコロをひっくり返すことができるかの制限を与えます。詳細は後ほど！

### バイク駒

1/55スケールのモト・グランプリ特製の駒です。カーブの時には傾けたり、ストレートではウィリーさせたりでき、臨場感が味わえます。このギミックを生かしてゲームするのは上級ルールのみです。

## チームと色

3色(青、黄、赤)のチームがあります。プレイヤーは同じ色のチームで協力し、作戦を立てて遊ぶことができます。同じ色のバイクはライダーの色の違いで見分けます。

2、3人の時は1台のバイクを走らせる代わりに、チームを持って遊ぶことができます。

### 英文ルール5ページ中段図

青のバイクはサイコロを振り、合計5移動力を得、5つ進みました。ベストポジションを得る為に、中央レーンからレーシングラインに移りました。

### 英文ルール5ページ下段図

この例では青のバイクは5つ進み、赤と黄を抜いています。レーシングラインを保つ為にレーンを変えた後、元のレーンへ戻っています。

# 初級ルール

## 準備

広い平らな場所にサーキットを作ります。

## サーキット

初級のサーキット(英文ルール17ページ参照)で初級ルールを使います。

レイアウトの図に従って、わかるようにコーナー難易度カウンターを必ず置いて下さい。難易度カウンターはコーナーの始まりにレベルが分かるようにします。難易度はコーナーの終りのポジションまで影響します。

プレイヤーは色を選んで、その色のバイクと2つのサイコロをとります。

## 勝者

最初に規定の周回を回ってフィニッシュラインを越えた者が勝者です。同じターンに複数の者がフィニッシュラインを越えた時はより前に進んでいる者が勝者となります。

## ラップカウンター

サーキットでは周回数が決まっています(17ページ参照)。ゲームの開始時にフィニッシュラインの近くに001のラップカウンターを置きます。首位のバイクがフィニッシュラインを越える毎に次の数字の物と交換して下さい。ラップカウンターが規定の数に達したら最終ラップが始まります。

## ゲームのしかた

レースは二つの部分があります。予選と決勝です。

## 予選

グリッドを決めるには予選ラップを走ります。各プレイヤーはサイコロを2つ振ります。最も高い目の人がポールポジションで、フィニッシュラインの前の黒い丸のポジションに着きます。次に高い目の順にポールポジションの横に自分のバイクを置いて行きます。同じ目の時は、振り直して順位を決めて下さい。

### 英文ルール7ページ図

バレンチノ(青で赤いヘルメット)は11を振ってポールポジションに着きました。ケーシー(赤)とダニ(黄)は10と8で彼の横にバイクを置きます。ジョージは5で自分のバイク(青で黄色のヘルメット)を次のポジションに置きました。

## 決勝

レースは周回とターンに分かれています。各ターンに各プレイヤーはサイコロを振りバイクを進めます。

移動の順番はコース上のポジションによって決まります。首位から順に動いて行きます。ターンが終わったら、新しいポジションの順に動きます。

二つのバイクが並んでいる時は有利な(暗い色の丸)レーシングラインにいる者が先に動き、それから不利なポジション(薄い色の丸)にいる者が動きます。

全てのプレイヤーが規定の周回数を走り終えるまでレースを続けます。

## サイコロと移動

移動するにはサイコロを振って移動ポイント得ます。移動ポイントを使って前に進み、隣のレーンに移動できます。

本物のレーサーのようにアクセルやブレーキをかけてダイスの目を修正できます。プレイヤーは目を変える為にサイコロをひっくり返すことができます。

サイコロの両面の合計は常に7です。2の裏は5、3の裏は4というふうに。このオプションはサーキットの特徴によって制限されます。以下のルールに従って下さい。

**ブレーキ：**どこにいても目を低くするためにサイコロを1つまたは2つともひっくり返すことができます。

**アクセル：**サーキットの許されているところ(5ページ、サイコロをひっくり返す参照)で目を大きくするためにサイコロを1つまたは2つともひっくり返すことができます。通常ストレートでは自由に加速できますが、コーナーでの加速は難易度によって制限されます。

サイコロをひっくり返したら、足した目を全て使って移動しなければなりません。

**注：許可されているなら、片方をアクセル、もう一つをブレーキすることもできます。**

**例：**バレンチノは2と4の目を出しました。ここで彼は8の目が欲しかったので、2を5に変え、4を3に変えました。これで8になりました。

## ゲーム・ターン

プレイヤーの各ターンには3つのフェイズがあります。

- 1 **サイコロを振る：**サイコロを2つ振ります。
- 2 **フリップ・ダイス：**許可されているなら、サイコロをひっくり返すことができます。
- 3 **移動：**移動ポイントを全て使って自分のバイクを移動させます。

首位から順に移動を行います。全員の移動が終わったら(ターンの終了)、新しいポジションの順にしたがってターンを行います。

## 1) サイコロを振る

サイコロを2つ振ります。

## 2) フリップ・ダイス(サイコロをひっくり返す)

以下のルールに従い、サイコロの目にアクセルかブレーキをかけることができます。

ストレート：好きなようにアクセルやブレーキをかけられます(サイコロ1つまたは2つとも)

### 難易度1のコーナー(黄)：

低い目の方のサイコロだけにアクセルをかけられます。

好きなようにブレーキをかけられます。

例：バレンチノは難易度1のコーナーで1と3の目を出しました。アクセルをかけようと思いますが、ひっくり返すことができるのは1を6にすることだけです。6+3で9つ移動します。

### 難易度2のコーナー(オレンジ)：

高い方の目にだけアクセルがかけられます。

好きなようにブレーキをかけられます。

例：ケーシーは難易度2のコーナーで2と3の目を出しました。アクセルをかけられるのは3の目だけで4にします。2+4で6つ移動します。

### 難易度3のコーナー(赤)：

アクセルはかけられません。

好きなようにブレーキをかけられます。

例：ダニは難易度3のコーナーで1と5の目を出しました。アクセルはかけられません。しかしブレーキをかけて5を2にしました。1+2で3つ移動します。

**注：そろ目の時はどちらのサイコロも高い目や低い目とみなすことができます。**

例：バレンチノは難易度1のコーナーで3のそろ目を出しました。両方のサイコロを3から4に換えました。同じことが難易度2のコーナーでも行えます。

## 3) 移動

サイコロを振った後(そして目を変えた後)の、目の合計が移動ポイントです。

移動ポイント1毎に1つ前に進みます。前に進む時に隣のレーンに移ることができます。

他のバイクがいるポジションに移動することはできません。3つのレーンが埋まって前に行けない時は残ったポイントは消失します。

移動が終わったら、次のプレイヤーに手番が移ります。

## 英文ルール8ページ

図1：ストレートでは両方のサイコロにアクセルやブレーキをかけられます。

図2：難易度1のコーナーでは両方のサイコロにブレーキをかけられますが、アクセルは低い目のみだけです。

図3：難易度2のコーナーでは両方のサイコロにブレーキをかけられますが、アクセルは高い目のみだけです。

図4：難易度3のコーナーでは両方のサイコロにブレーキをかけられますが、アクセルはかけられません。

# ヒント

## 作戦

鋭いプレイヤーなら最大の目を選ぶよりもサイの目を自由に操作しやすいコーナー以外の所で移動を終える方がいいと気付くでしょう。うまく目を操作してコーナーで止まらないようにしましょう。

サイコロを振った後、裏の目を確認する為にめくったりしないようにしましょう。それまではめくって確認した後、元に戻しても構いません。サイコロの表裏の和は常に7です。

## セットを組み合わせる

大人数や長いコースだとエキサイティングなゲームになります！複数のセットを合わせると6人以上で遊ぶことができます。ルールは変わりません。複数のセットのレーストラックを合わせると大きくてマニアックなサーキットを作れます(英文ルール21ページの日本グランプリのサーキットを参照して下さい)。

## 大切なこと

各プレイヤーは審判でもあります。議論は常識と公正さで満場一致で解決しなければなりません。

スポーツマンシップを心がけて下さい。コース上の振舞いはプロのスポーツマンとレーサーの精神をできるかぎり反映させなくてはなりません。

これで初級ゲームを行えます。英文ルール17ページのサーキットを選んで遊んで下さい。

# 中級ルール

中級ルールは新しい要素が入り、よりリアルでエキサイティングなゲームになります。

このルールではダッシュボードを使ってコース上にある各バイクの耐久度を表します。耐久度をうまく使った人が勝ちます！

コーナーでは初級ルールに加え、接触のリスクが加わり、エキサイティングで重要な場所になります。コーナーの進入ではよりリアルなコーナーでの追い越しルールが加わります。

最後にサイコロを振って起きるアクシデントの移動の影響があります。中級ルールでは危険（エンジンチェック）が加わります。上級ルールでは更に追加のルールがあります。

言及されない限り、初級ルールは中級ルールにも適用されます。

## バイクの耐久度

プレイヤーは自分のバイクの耐久度をダッシュボードを使って管理します。

ゲーム開始時にはダッシュボードの3つの針は緑の位置にあります(8のところ)。

レース中、プレイヤーは耐久度ポイントを使って有利になるように移動の目を増減したり(9ページの走行を参照)、アクシデントでポイントを使わなくてはならないこともあります(11ページ参照)。

耐久度ポイントを使ったら、該当する針を1つ減らします(時計回りに動かす)

耐久度ポイントを使いきったら、もうこれ以上その耐久度を使えません。

## ゲームの準備

中級ルールでは以下のことが追加になります。

サーキットを作る時は初級か中級のどれかを使います(英文ルール17～19ページ)。

### 必要な物

中級ルールでは各プレイヤーはバイクと2つのサイコロの他にダッシュボードを1つ持ちます。そしてダイヤルの針を最初の緑の位置に合わせます。

## ゲームのしかた

中級ルールでは通常のターンの他にスタートターンというものが増えます。

### 予選

中級ルールでは予選を1周走ってグリッドを決めます。

初級ルールを使って予選のグリッドを決めます。

## スタートターン

最初のターンをスタートターンと呼びます。これは各プレイヤーに3つのフェイズがあります。

- 1 **サイコロを振る**：サイコロを1つ振ります。
- 2 **フリップ・ダイス**：望むならサイコロをひっくり返すことができます。
- 3 **移動**：移動ポイントを使ってバイクを移動させます。

スタートターンに耐久度ポイントを使って移動ポイントを増やすことができます(10ページの走行を参照)。

## (ノーマル) ターン

通常のターンには5つのフェイズがあります。

- 1 **ポジション・チェック**：自分のバイクがレーシングポイントにいるか、ブレーキングポイントにいるかを見ます。
- 2 **サイコロを振る**：サイコロを2つ振ります。
- 3 **フリップ・ダイス**：可能なら、サイコロを1つか2つともひっくり返せます。
- 4 **移動**：修正された移動ポイントを全て使ってバイクを移動させます。
- 5 **移動効果**：移動の効果があるかチェックします。

つまり初級ルールの始めと終りにフェイズが増えています。

## ポジション・チェック

フェイズ1で手番プレイヤーは自分のバイクの位置をチェックします。

**バイクがブレーキングポイントの位置(コーナーの直前のストレートの最後の位置)で他のバイクと並走している時**は、その中で誰が先に動くか決める為にブレーキングポイントを決めなくてはなりません。ブレーキングポイントの影響で接触が起きる可能性があります。

**バイクがコーナリング・ポジション(コーナーが終わってストレートの始まりの位置)の位置にいて、他のバイクと並走している時**は、誰が最初にコーナーを抜けるか決めなくてはなりません(9ページのコーナリングを参照)。コーナリングの影響で接触が起きる可能性があります。

上記の例に当てはまらない時は、そのままフェイズ2(サイコロを振る)に進みます。

## ブレーキングポイント

実際のレースのようにコーナーの手前でアクセルを緩めてブレーキをかけ始めるところがあります。これは専門用語でブレーキング・ポイントといいます。ゲームではコーナーの直前のストレートの最後のポジションです。



2人もしくは3人のライダーがブレーキングポイントで並んだ時はレーシングラインが有利というルールを無視します。並走しているプレイヤーたちは一斉にサイコロを振り、サイコロをひっくり返す前に誰が最も高い目を出したかを見ます。

ブレーキングポイントで勝ったプレイヤーは通常のルールに従って（フェイズ3）サイコロをひっくり返し最初に移動します。他のライダーも順番に同じように手順を行います。複数のプレイヤーがブレーキングポイントで同じ目を出した時は接触が起きます（接触の項を参照）。

## コーナリング

コーナーの最後のポジションはブレーキングポイントと同じように加速を始めるポイントです。前述のブレーキングポイントのルールを同じように適用します。

## 接触

接触となったプレイヤーは2つサイコロのうち1つを使えません。その後、残ったサイコロをひっくり返すか決めてから移動します。移動の順はレーシングラインの優位性に基づきます。バイクは外側のレーン（色の薄い丸）へ移動しなければなりません。コーナーでの追い越しルールは無視します（10ページ参照）。移動の終りが他のバイクがいる時は内側のラインで移動を終えることができます。

### 英文ルール10ページ左図

例：バレンチノ（青）とケーシー（赤）はブレーキングポイントでお互い9を出しました（バレンチノは9と3。ケーシーは5と4）。接触が起きます。二人とも低い目のサイコロを捨て、残ったサイコロをひっくり返しませんでした。バレンチノはレーシングラインにいるので先に動きます。彼は外側のレーンを6つ進みます。次にケーシーが5つ動きます。中央のレーンから外側のレーンへ動いてバレンチノの後ろにつきます。

# バイクの移動

## 走行

このルールでバイクの耐久度ポイントを使って移動を調整できます。

### 移動ポイントの増加

いつでもエンジンのポイントを使って移動ポイントを増やすことができます。エンジンポイント1点につき移動ポイントを1点増やすことができます。1ターンに使えるエンジンポイントは3以下です。エンジンポイントを使って移動したターンにコーナー内のポジションを通った場合は移動の後でリアタイヤのポイントも1点消費します。必要なポイントがない時はこの行動を行なえません。

### 移動ポイントの減少

フロントタイヤのポイントを使って移動ポイントを減らすことができます。フロントタイヤのポイント1点につき移動ポイントを1点減らすことができます。必要なポイントがない時はこの行動を行なえません。

## 追い越しの妨害

バイクの横に移動したバイクは追い越しをかけている状態です。追い越す為には空いているレーンが必要です。他のバイクがいるポジションを通り抜けることはできません。

ルールの範囲内で移動の終了時、後ろのバイクが通り抜けられなくなりような位置に入ることによって、追い越しを妨害することができます。

3台並走していると追い越すことができません。後ろのプレイヤーはサイコロをひっくり返すか、フロントタイヤのポイントを使ってブレーキをかけなくてはなりません。必要なポイントがない時はこの行動を行なえません。

### 英文ルール10ページ右図

例：バレンチノは他のバイクの5つ後ろにいます。前の3台は並走しており、追い越すことができません。バレンチノはサイコロを振って4と3を出しました。4をひっくり返してスピードを1つ減らしましたが、まだ足りません。移動ポイントを全て使わなくてはいけないのでフロントタイヤを1ポイント使わなくてはなりません。

## コーナーでの追い越し

コーナータイル内の追い越しポジションに入る時には追加の移動ポイントが必要です。

**難易度1のコーナー(黄)：**レーシングライン以外の全ての追い越しポイントに入る時は追加で1点が必要です。

**難易度2のコーナー(オレンジ)：**レーシングライン以外の全ての追い越しポイントに入る時は追加で2点が必要です。

**難易度3のコーナー(赤)：**レーシングライン以外の全ての追い越しポイントに入る時は追加で3点が必要です。

追い越しポジションに入るのに移動力が足りない時は、移動ポイントを増減させなくてはなりません(上記の走行を参照)。

### 英文ルール11ページ図1

例：バレンチノ(青)はケーシー(赤)のバイクを難易度2のコーナーで追い越そうとしています。彼の移動ポイントは6です。彼は3点(1+2)を使って赤のバイクの追い越しポジションに着きました。5点目でレーシングラインに戻り、最後のポイントで前に進みました。

### 英文ルール11ページ図2

例：ダニ(黄)はバレンチノ(青)を難易度3のコーナーで抜こうと思っています。しかし4ポイントしかありません。まず1ポイントを使って前に進みました。追い抜きポジションに入るにはポイントが足りません。エンジンポイントを1点使うことにしました(コーナー内なのでリアタイヤも1点消費します)。これで青に並びました。更にもう1ポイント使って前に進みレーシングラインに戻りました。限界まで責めて、前に出ました！

# 移動の効果

ライダーのコントロールできない現象というものがあります。ゲームではプレイヤーがぞろ目を出した時に起きます。上級では更に多くの移動効果があります。

## エンジンチェック(オーバーレブ)

6のぞろ目を使用したらエンジンのチェックを行ないます。

そのプレイヤーはサイコロ2つを振って現在のエンジンの値以下の目を出さなくてはなりません(サイコロをひっくり返すことはできません！)。失敗した時はエンジンポイントが1点減ります。

エンジンポイントがなくなった時はリタイアとなります。

**例：ダニは6のぞろ目を使いました。エンジンチェックを行ないます。今のエンジンのポイントは5です。サイコロを振り、出た目は7でした。失敗です！ エンジンポイントは4になります。**

# チャンピオンシップ

単体のレースではなく、チャンピオンシップを行うこともできます。以下のルールを使って下さい。

## 選手のポイント

チャンピオンシップを行う時は以下のようにライダーにポイントを与えます。

優勝25点、2位20点、3位16点、4位13点、5位11点、6位10点。

6人以上で行う時は、15位までポイントを与えます。

7位9点、8位8点、9位7点、10位6点、11位5点、12位4点、13位3点、14位2点、15位1点。

## チームのポイント

同じ色のライダーをチームとして、そのライダーのポイントを合計して競います。

これで中級ルールを行えます。

# 上級ルール

上級ルールでは更に詳しいゲームができます。中級ルールに慣れてから使って下さい。上級ルールでは中級ルールを同じように使います。

## 準備

上級ルール用のコースがいくつかあります(20～21ページ)。ゲームに慣れたら、好きなようにコースを作ることもできます。新しいコースを作るのは楽しく、やりがいがあります。新しいコースを作るには準備と注意があります。ルールに慣れ、コースの作り方(15ページ)をよく読むようにして下さい。

## バイクの駒

モト・グランプリの駒は特殊なスタンドがついていて違う姿勢を取ることができます。

姿勢は初級と中級では関係ありませんが上級ルールでは意味があります。

ゲームの開始時には全てのバイクはストレートの姿勢です。コーナーに入ると傾け、ストレートに戻ると姿勢も戻します。

ゲーム中、いくつかのイベントや効果で姿勢を変えなくてはなりません。

## ゲームターン

ファースト・ターン以後の通常のターンは5つのフェイズに分かれています。

- 1 **ポジション・チェック**：自分のバイクがブレーキングポイントかコーナリング・ポジションにいるかチェックします。スリップ・ストリームが起きるか、上りや下り区間にいるかもチェックします。
- 2 **サイコロを振る**：サイコロを2つ振ります。
- 3 **フリップ・ダイス**：許可されているならサイコロをひっくり返せます。
- 4 **移動**：移動ポイントを調整した後、バイクを進めます。
- 5 **移動効果**：移動の効果が起きるかチェックします。

中級ルールからポジション・チェックと移動効果が増えています。

## ポジション・チェック

フェイズ1でブレーキングポイントとコーナリングポジションにいるかチェックした後、以下のことを行います。

**スリップ・ストリーム(レーシングラインで他のバイクの直前にいる)が起きるか**：サイコロを振る前に後ろについているプレイヤーにスリップ・ストリームを使うか聞かなくてはなりません。

**上りか下り区間にいる(カウンターの表示のあるポジションにいる)**：それぞれこのターンに移動ポイントが1つ増減します。

## スリップ・ストリーム

バイクがレーシングライン上で他のバイクの1つ前を走っている時はスリップ・ストリームが起きます。

前にいるプレイヤーはサイコロを振る前にスリップ・ストリームを使うか確認しなければなりません。スリップ・ストリームを使うことにしたら、スリップ・ストリーム・カウンターをダッシュボードに置きます。手番が終わったらカウンターを捨てます。

同じルールが後ろにも当てはめられます。すぐ後ろにいればスリップストリームは延びます。このような時はプレイヤーはスリップ・ストリームを使うことを選ぶので後ろまで効果が連鎖します。

スリップ・ストリームのバイクはサイコロを振らず、前のプレイヤーの出した目(ひっくり返す前)をコピーします。フェイズ2は行わず、手番はフェイズ3から始まります。

### 英文ルール13ページ図1

バレンチノがスリップ・ストリームを生み出す位置にダニはいます。ヴァレンチノはサイコロを振る前に確認し、ダニはスリップ・ストリームを行うことにしました。バレンチノは5と3を出しました。ダニはサイコロを振りません。ヴァレンチノと同じく5と3になります。バレンチノは移動ポイントを9に変え増した。ダニも同じようにしましたが、スリップ・ストリームのボーナスで+1されます。

特殊なケースもあります

**スリップ・ストリームが消える：**サイドバイサイドで走っている後ろのプレイヤーにはスリップ・ストリームが消えてしまい、使えません。

### 英文ルール13ページ図2

赤と黄のバイクは並走しています。後ろにいる青のバイクはスリップストリームは使えません。しかし2つ目の赤のバイクは青のバイクのスリップ・ストリームを使えます。

**ウィリー：**ウィリーしている(グリップを失うを参照)時はスリップ・ストリームを使えません。ウィリーの後ろにつづいているバイクはスリップ・ストリームを使えます。

**コーナー：**コーナータイル上のバイクはスリップ・ストリームを起こしません。

赤のバイクはコーナーにいるので黄のバイクはスリップ・ストリームを使えません。しかし青のバイクは黄のバイクのスリップ・ストリームを使えます。

# 移動

上級ルールではイベントによって駒の姿勢が変化します。

## バイクを傾ける

コーナータイル上で移動を終えたら、通常、駒の姿勢を傾けます。ストレートで移動を終えたら姿勢を立てます。

## 傾けたバイクの接触

接触した後、コーナータイル上で移動を終えても、立てた姿勢にします。

## コーナーで立っているバイク、あるいはウィリー

コーナータイルで姿勢を立てている時(接触あるいは横滑りで)、ウィリーしている時はサイコロを振った時に移動ポイントを-1します。

ターンの終了時にサイコロを振り、ぞろ目以外なら、ストレート上ならウィリーが終り、コーナータイル上なら、駒を傾けます。ぞろ目の場合は新たな効果があります。

# 移動効果

上級ルールではエンジンチェック以外の移動効果、「グリップを失う」もあります

## グリップを失う

サイコロを振ってぞろ目だった時、ひっくり返さずにそのままぞろ目で使うとグリップを失います。この時バイクはウィリーか横滑りの状態になります。

## ウィリー

ストレートタイル上で移動を終えてグリップを失った時はウィリーの状態になります。次のターンでは移動ポイントが-1されます。

## 横滑り

グリップを失った時にコーナータイル上で移動を終えたら横滑りの状態になります(リアタイヤが滑っています)。バイクは直ちにリアタイヤのポイントを1点失います。そして駒の姿勢を立てます。次のターンでは移動ポイントが-1されます。

これで上級ルールを遊ぶことができます。

# サーキット

モト・グランプリに入っているタイルで有名なコースをまねたり、新しいものなど様々なサーキットを作ることができます。以下のページの例を見たり、好きなように作ることができます。複数のセットを合わせてもっと長いコースを作ることもできます。

最初は初級のサーキットをまねて作って下さい。すぐに中級のルールや上級のサーキットを作ることができます。

## サーキットの組み立て

サーキットの組み立て図には情報が書かれています。

黄色いコーナーは難易度 1、オレンジは難易度 2、赤は難易度 3 です。対応する難易度カウンターをコーナーの始まる位置に置いて下さい。

## ストレートとコーナー・カウンター

いくつかのサーキットではストレートタイルをコーナータイルとみなす、あるいは逆にコーナータイルをストレートタイルとみなす場合があります。その場合特殊なマーカーを置きます。

**ストレート・マーカー：**コーナータイルをストレートとみなす時に置きます。通常ストレートの間にあるちょっとしたカーブで、ライダーはブレーキをかけません。

**コーナー・マーカー：**ストレートタイルをコーナータイルとみなす時に置き、難易度レベルの表示が必要です。通常2つのコーナーの間の短いストレートです。実際にはレーシングラインの変更が必要でオーバーテイクが困難な場所です。

## コースの組み立てのガイドライン

これはルールではありませんが、面白くリアルなコースを作る為の簡単な手引きです。全てを当てはめることはなく、好きなように作って下さい。いろいろ試してみてください。すぐにいろいろ楽しく学べるでしょう。

**まずスタートタイル：**スタートタイルを好きな方向に向けて置きます。コースの進む方向を決めやすく、コーナーの難易度も決めやすくなります。

**走る方向を決めます：**実際のサーキットには時計回り、反時計回りの両方があります。好きな方向を決めて下さい。方向を決めたらずっとそちらの端を延ばします。後から逆方向を延ばすとコーナーの難易度の設定が難しくなります。

**コーナーの反対側にレーシングライン：**ストレートのレーシングラインは通常その先のコーナーの反対側になるようにします。例えばストレートの先に左に曲がるコーナーをつけるなら、ストレートのレーシングラインは右側にします。

**始まりと終りをつなげる：**これだけは必ず守らなくてはなりません。最初と最後を無理にタイルを曲げて痛めないようにつなげなくてはなりません。うまくつながらないとわかったら、コースの終りの方をばらして、タイルを交換して下さい。いろいろな長さやサイズのタイルをうまく使えば、最初と最後をつながられます。ちょっとした練習でできることで、難しくありません！

**第1コーナー：**第1コーナーはフィニッシュラインから6以下のポジションに来ないようにして下さい。

**コースの長さ：**コースの長さはプレイヤーの習熟度に合わせて、ポジションの数で決めます。特に実際のサーキットを参考にして作る時の目安としては初級なら40～60、中級なら80～100、上級なら120以上です。

**コーナーの難易度：**コースができあがったら、コーナーの難易度を決めます。難易度の決定には、常識やレースファンとしての知識、自分のバイクの経験を生かして下さい。目安としては曲率22.5°のコーナーは難易度1か2、45°のコーナーは難易度2か3です。

**コーナーのバランス：**シンプルな法則でバランスをとりながら難易度を割り当てて下さい。難易度3は2つ以下にして、残りは難易度1と2を半分ずつぐらいになるようにします。

**長いストレート：**8以上の長さのストレートの先にあるコーナーはコース内の他の同じようなコーナーより難易度を1つ上げて下さい。

**長いコーナー：**8以上のポジションのコーナーを作る時は難易度を2以下にして下さい。

**連続コーナー：**通常、連続したコーナーでは始めが最も難しいものです。

**難易度の変わるコーナー：**1つのコーナー内で2つ以上の難易度を割り当てることができます。望む位置に難易度カウンターを置いて下さい。



## 01 Fabulous Driving Park 長さ：44 6周 60×70

レベル 初級 難易度：★

Fabulous Driving Park (別名チャンピオンの練習場) は、ちょっとした難所がいくつかあるシンプルなコースです。多くのライダーは「逆周り」の時計回りでもコースを楽しんでいます。

ヒント：ゴールライン前の最終コーナーが最もきつく難しいですが、チャンピオン達は第一コーナーを争いの最重要ポイントだと考えます。

## 02 GP Ring 長さ：57 6周 60×90

レベル 初級 難易度：★★

Gp Ring は長い間、若いライダーが才能を開花させる刺激的なレースを開催しています。このコースは大きなコースを作る土台にぴったりですが、このコースの特徴であるヘアピンコーナーの区間を変えないようにお勧めします。

ヒント：中央部は低速で巧みな走行が必要です。いいブレーキングポイントでブレーキをかける事が重要です。短いストレートではたびたびゴール争いがおきます。

## 03 SuperCircus Raceway 長さ66 6周 70×75

レベル 初級 難易度：★★★

SuperCircus Raceway は他の多くのサーキットのデザインを参考にした小規模サーキットです。難しく、勇気のいる事で有名な第一コーナーはレースの開始の瞬間に緊張を促します。第5コーナーをストレートに変えると高速コースに変えられます。

ヒント：第一コーナーは最も難しく、スタートで差がつきます。SuperCircus は間違いなく抜け目のなさが要求されるコースです。

## 04 April Raceway 長さ75 6周 100×80

レベル：中級 難易度：★★

April Raceway はクラシックなコースでレースの開催される月からその名がついています。長く難しいコーナーが続き、ブレーキングポイント争いや限界をかけた立ち上がりと技術が要求される激しいコースです。単純にしたい時は最も厳しいコーナーをなくしてつないで下さい。

ヒント：April Raceway は進むに連れてコーナーが段々難しくなって行きます。短いストレート前のコーナーは重要で、しばしば素晴らしいオーバーテイクのチャンスを生み出します。

## 05 StarLine Driving Park 長さ：86 6周 120×75

レベル：中級 難易度：★★

StarLine Driving Park はスタートラインがある非常に長いストレートからその名がついています。この区間はライダーが一息入れる事ができる数少ない場所の一つです。二つのロングストレートの先にある狭いコーナーがこのコースの難所です。

ヒント：難易度の高いコーナーの前にブレーキを使って減速することが基本です。最終区間で加速する為にエンジンを温存することも大事です。ロングストレートで先行することが重要です。

## 06 Free Speedway 長さ：91 6周 115×85

レベル：中級 難易度：★★★★

Free Speedway はとても個性の強いデザインのサーキットです。上級ルールを使って第4コーナー前から上り坂にして、第6と第8コーナーの間で下り坂にすると更に個性が際立ちます。

ヒント：Free Speedway はそれぞれのコーナーが印象的なコースです。一貫したペースを保つことが重要です。自分のバイクの性能をうまく使うのがレースの秘訣です。

## 07 Grandprix Speedway 長さ：106 6周 120×90

レベル：中級 難易度：★★★★

Grandprix Speedway は成長したライダーがプロに挑戦する道を開くコースです。反対回りにしても面白いコースです。

ヒント：Grandprix Speedway で勝つ秘訣は速いコーナーで攻め、難易度が高いコーナーではバイクを温存することです。最初から速いペースが出せればこのコースでは有利です。最終局面で頭を使えば、勝つことができますでしょう。

## 08 Max Speed Circuit 長さ：118 6周 115×90

レベル：中級 難易度：★★★★

Max Speed Circuit は名前が示す通り、バイクのパワーを絞り出すコースです。スリップ・ストリームルール(上級ルール)を使うと活発で戦術的になります。

ヒント：難易度の高いコーナーは時間がかかり、通り抜けるのも困難です。いいブレーキングポイントで減速することが大切です。スリップ・ストリームのルールを使っている時は順位争いであまり無理をしすぎると勝つチャンスを逃すかもしれません。

## 09 Race Bike Course 長さ：125 5周 115×90

レベル：中級 難易度：★★★★

Race Bike Course はとても難しいコースです。その為ここで勝つライダーは最も難しいコースに挑戦できるでしょう。

ヒント：Race Bike Course は長いコーナーとやや長いコーナーが続くコースです。このことからエンジンとタイヤを使ってでも中～高難度のコーナーでできるだけ速度を得ることが重要です。

## 10 U.S. Grand Prix 長さ：122 5周 125×135

レベル：上級 難易度：★★★★

U.S. Grand Prix の独特なデザインはカリフォルニアの有名なコース、Laguna Seca を元にしています。アメリカのレースの象徴とされて、現在の安全対策による修正を受けてもその特徴は残っています。アップダウンがあり、特に難しい下りの第8コーナーは「コークスクリュー」の名で有名です。

ヒント：U.S. Grand Prix は難しいコーナー（3つだけ難易度1です）と長いストレートが繰り返される特殊なサーキットです。ストレートでスリップ・ストリームを使い、コーナーをうまく通り抜けることがいい作戦です。ゴールラインが最終コーナーの出口にとっても近いので、最終区間（特に8と9コーナー）が勝敗に重要です。

## 11 Gran Premio d'Italia 長さ140 5周 115×175

レベル：上級 難易度：★★★★★

Gran Premio d'Italia は有名なトスカーナのムジェロのサーキットを元にしてしています。多くのライダーと観客に愛され、高い技術も要求されるコースです。このコースは1988年にフェラーリの所有になり、1991年からチャンピオンシップを開催しています。また安全性や施設が最も整ったサーキットの一つです。

ヒント：Gran Premio d'Italia は中央区間は短く速いコーナーが連なり、とても高速です。また最初と最後の区間は長く難しいコーナーが連なり、非常に複雑です。この区間では多くの技術が必要でミスが許されず、バイクの能力をうまく使わなければなりません。離されると追いつくのは困難です。追い上げで最もよい作戦は遅れた者同士で交互にスリップストリームを使うことです。

## 12 Gran Premi de Catalunya 長さ130 4周 70×160

レベル：上級 難易度：★★★★★

Gran Premi de Catalunya はスペインのカタルーニャ北部にあるバルセロナの美しいサーキットを元にしてしています。1955年からレースを開催しており、最高のサーキットの一つと考えられています（200ものベストグランプリ賞を受けました）。

ヒント：スリップ・ストリームのできる非常に長いストレートをもつ超高速サーキットです。高難度のコーナーが3つありますが、幸いなことに短いです。非常に長い第3コーナーが第4コーナーへの障害になるので注意して下さい。最も難しい（そして重要な）コーナーは間違いなく10と11コーナーです。うまくこのコーナーを乗り越える為にバイクのポイントを温存して下さい。

## 13 Grand prix of Japan 長さ：140 4周 125×150

レベル：プロ 難易度：★★★★★

Grand prix of Japan は日本のもてぎサーキットを元にしてしています。このコースはチャンピオンシップが開催される難しいデザインのサーキットです。ツインリンクもてぎは当初ホンダが大衆車の走行テストをするコースとして使われました。

ヒント：Grand prix of Japan の特徴はコーナーが連なる長い区間で、ずっとバイクを傾けていなければなりません。時に第1と第2コーナーの区間がとても難しくなります。ここはできるだけ速く出ましょう。この場合の秘訣はうまく困難を切り抜けることです。上り坂の第8コーナー（難易度3）は間違いなく最も難しい箇所です。ポイントをうまく使って敵を引き離し、長い下りのストレートでスリップ・ストリームを使われないようにしましょう。

**注：このコースを作るには 2つのセットが必要です。**