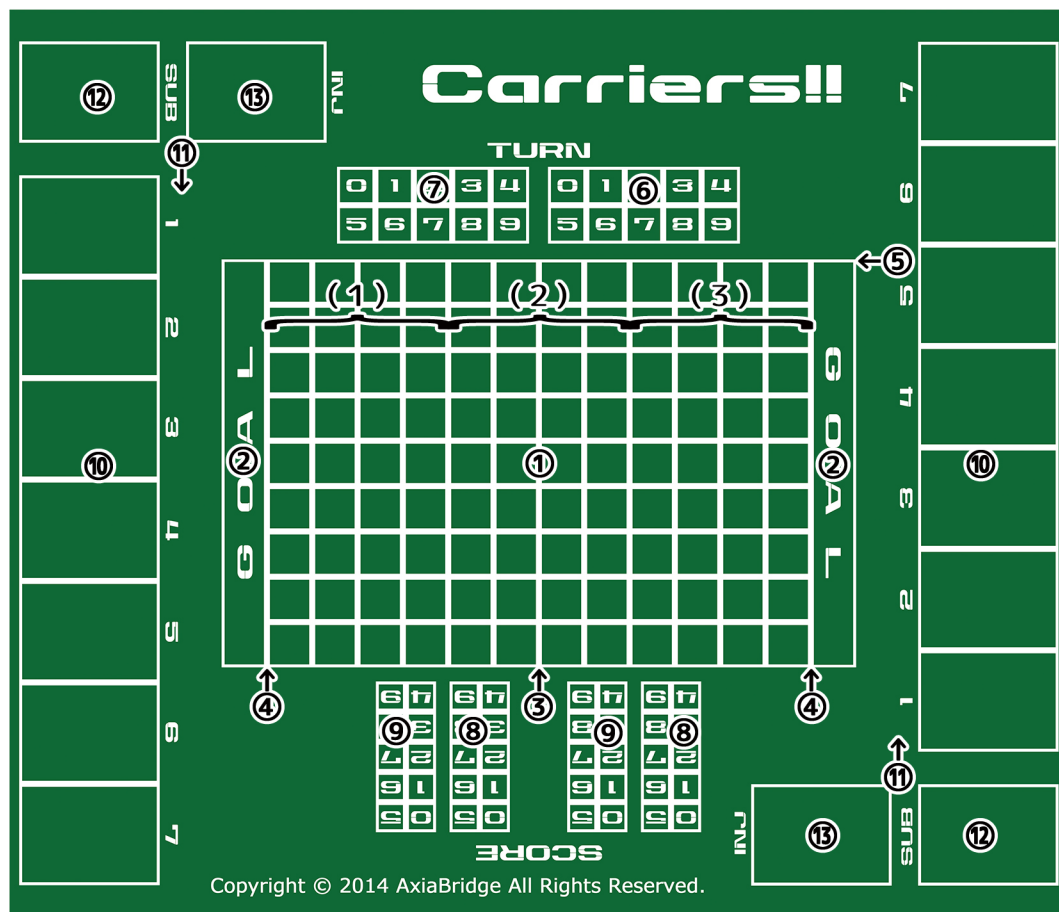


このゲームはアメリカンフットボールをモチーフにした、チェスタイフボードゲームとトレーディングカードゲームのコンポジットゲームです。
決められたターン内により多くの点数をとったスレイヤーの勝ちとなります。

コンポーネント (共有)

1. ゲームマット

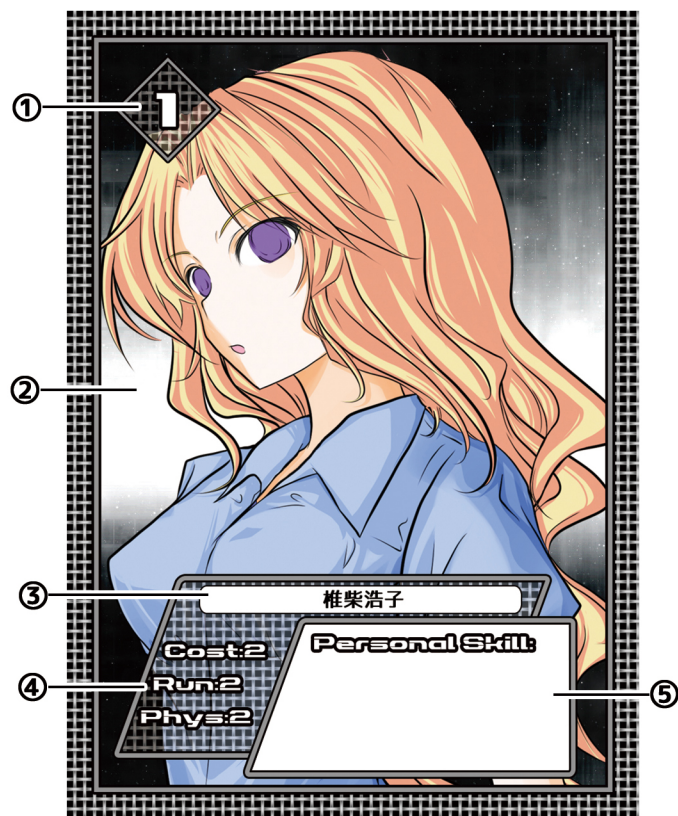


- ①フィールド
※向かって右にとって
(1) オフェンスゾーン
(2) ニュートラルゾーン
(3) ディフェンスゾーン
- ②ゴールエリア
- ③センターライン
- ④エンドライン
- ⑤サイドライン
- ⑥ターンボード (10の位)
- ⑦ターンボード (1の位)
- ⑧スコアボード (10の位)
- ⑨スコアボード (1の位)
- ⑩キャリアーエリア
- ⑪キャリアーナンバー
- ⑫サスエリア
- ⑬インジャーエリア

- 2. 数字コマ 7つ×2人分
- 3. 丸コマ 6つ
- 4. 立体コマ 1つ
- 5. 6面ダイス 2つ

コンポーネント（個別所有）

キャリアカード 15-20枚×2人分



- ①キャリアナンバー
マット上のキャリアエリアに対応した番号です。
この番号がカードとマットで一致しないとキャリアエリアに配置できません。
ここが空白になっているものはフレキシブルキャリアカードで、どのキャリアエリアにも配置できます。
- ②キャリアイラスト
キャリアのイラストです。
- ③キャリアネーム
キャリアカードの名前です。同一デッキに同一人物は2人以上入れることが出来ません。
- ④ステータス
キャリアのステータスです。コスト、ラン、フィズの3種類があります。
コスト：キャリアカードの格を表します。カテゴリ決定に使用します。
ラン：一手における移動可能距離です。
フィズ：キャリアカードの耐久値です。
- ⑤パーソナルスキル
キャリアカードが持つ特殊能力です。
ほぼ全てのパーソナルスキルはプレイヤーの宣言後に使用するアクティブスキルであり、パッシブスキルは都度この欄にて指定されます。
キャリアカードの能力は記号（後述）と文章で都度表されます。

デッキ作成の際の注意事項

- ・デッキは1人あたり15枚以上20枚以下です。また20枚を超える枚数をテーブル上に置くことは出来ません。
- ・ゲーム前にプレイヤーは自身のデッキの内容を相手に申告しなければなりません。
申告する内容は上記項目すべてに、スターティングカード7枚も含まれます。
- ・同一デッキに同一人物は2人以上入れることが出来ません。1枚のキャリアカードに2人以上いる場合も同様です。
- ・フレキシブルキャリアカードはデッキにつき3枚まで入れられます。
- ・公認カード以外は原則として使用出来ません。

ゲーム内用語について

フェイズ：

攻撃側か防御側かというプレイヤーにとっての大まかな局面のこと。

オフェンスフェイズとディフェンスフェイズの2種類があり、オフェンスのプレイヤーがゴール権を持つ。

ダウン：

スレー開始または再開からタックルまたはインターセプトによるスレー中断までの一連の流れ。

ターン：

盤上のコマの移動ないしゴール権移動をすること。いわゆる一手。アクティフスキル使用は1ターン消費する。

3ターンを1スレーとし、オフェンスとディフェンスで1スレーずつ交互に行う。

ゴール：

ゴールエリアにゴール権保持コマを進入させること。

ゴール権：

ゴールエリアに入ることによってスコアを獲得できる権利。

オフェンスフェイズのプレイヤーのコマのうち1つのみに設定され、コマを白抜き数字側に裏返すことで表す。

フォーメーション：

ダウン開始時の各コマの配置の総称。

タックル：

ゴール権保持コマをディフェンスフェイズのプレイヤーが自コマで妨害すること。

ゴール権保持コマの上にコマを重ねることで表す。100%成功し、ダウンを終了する。

ブロック：

ゴール権保持コマ以外のオフェンスのプレイヤーのコマの進行を、ディフェンスのプレイヤーが自コマを使って妨害すること。

コマ同士は重ねられず、ダウンも終了しない。

インターセプト：

オフェンスのプレイヤーのゴール権移動をディフェンスのプレイヤーが自コマで妨害すること。

後述の宣言により行われ、6面ダイスにて成否判定が行われる。成功時はダウンを終了し、フェイズを交代する。

インジャー：

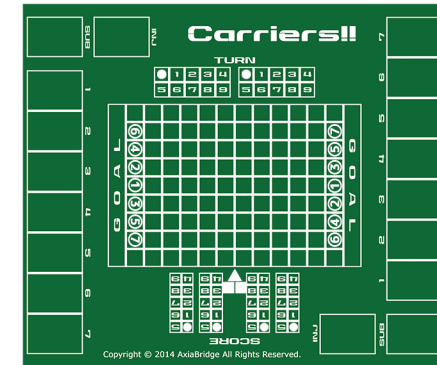
スレー中の判定により退場すること、またはそのカード。

インジャーエリアに裏返さずにまとめておく。フィズが関係する。

ゲームの流れ1 (プレイヤーをA、Bとします)

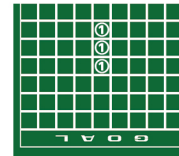
1. セットアップ

- ・ゲームマットを平坦な場所に置きます。
- ・プレイヤーはキャリアエリアを目の前にして、対面する形で座ります。
- ・右図のように各コマ、ダイスを配置します。
 - ：丸コマ
 - ▲：立体コマ
 - ：6面ダイス
 - ①：数字コマ (色数字側を表に)
- ・デッキは内容を公開し、サスエリアにまとめて伏せておきます。



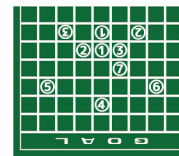
2. フレー開始準備

- ・Aが6面ダイスを1つ振り、Bがもう1つを振ります。目の偶奇数が一致すればBがオフェンス、しなければAがオフェンスです。
- ・双方ともにスターティングキャリアを配置し、ディフェンスが6面ダイスを1つ振ります。キャリア配置時、残りのカードは基本的にサスエリアに置いてください (交代に関しては後述)
- ・出た目でオフェンスは数字コマの1 (白抜き数字側を表に) と立体コマを以下の図のよう配置します。



(※向かって下がオフェンスです)

- ・初期配置が終わったらオフェンス→ディフェンスの順でフォーメーションを作ります。



- 1) ②、③は①より前方かつ④より後方に出ない範囲で、①を中心に線対象に配置します。
 - 2) ④は必ず①の真後方に1マス以上開けた場所に配置します。
 - 3) ⑤、⑥は②、③のラインより後方、④を中心に線対象に配置します。
 - 4) この6つのコマに関しては、上記原則が守られていればどのように配置しても構いません。
 - 5) ⑦は①より前方に出ない範囲であればどこに配置しても構いません。
 - 6) オフェンスとディフェンスは、互いの①をラインを挟んで向かい合せに配置します。
- ・フォーメーションを作ったらオフェンス→ディフェンスの順に⑦を真横に一度だけ移動します。真横であれば移動距離は自由です。移動させなくても構いません。

3. フェイズの開始

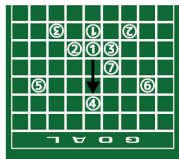
- ・フォーメーションを作り終わったらオフェンスのプレイヤーからフェイズを開始します。

フェイズの流れについては次ページより

ゲームの流れ2 (プレイヤーをA、Bとします)

3. フェイズの開始

- ・ オフェンスは1ターン使用してゴール権を①から④へ移動させます。

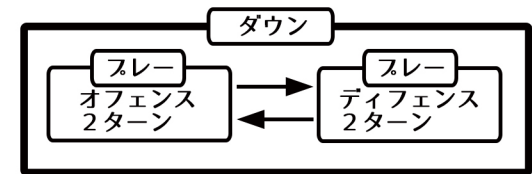


※ゴール権の移動は移動元を色文字側に裏返し、移動先を白抜き文字側に裏返すことで表現します。

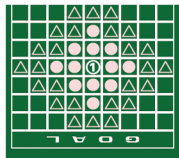
- ・ プレイヤーは1スレー中2ターン行動できます。ただしダウン最初のオフェンスは3ターン行動できます。

ターンを消費する行動は以下の通りです。

- 1) コマの移動
- 2) ゴール権の移動 (移動元のコマが消費)
- 3) パーソナルスキルの使用 (使用宣言したコマが消費)

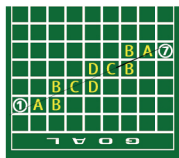


- ・ 1ターン終了するごとにターンボード (1の位) の丸コマを1つ動かしてください。1の位が9だった場合、0に戻して10の位の丸コマを1つ動かしてください。
- ・ 1スレー中、同じコマを2ターン以上行動させることはできません。
- ・ コマはそれぞれの数字に対応したキャリアカードに記されているランの値だけ移動でき、ランの2倍の値だけゴール権移動できます。ゴール権移動は味方コマを飛び越えられますが、移動はパーソナルスキルで指定がない限り敵味方問わず飛び越えることができません。



※①のランの値が2の時の移動可能距離とゴール権移動可能距離。
コマなどがなくパーソナルスキルがない場合、●に移動可能で△にいる味方コマにゴール権移動可能です。

- ・ ゴール権移動ルート上に敵コマがある場合、ディフェンス側にインターセプト権が発生します。インターセプト成功の可否はディフェンスが6面ダイスを2つ振り判定します。



※インターセプト成功の確率は長辺上の位置に依存します。

移動元ないし移動先から……

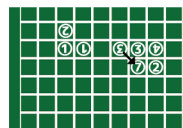
- 1マス (Aの位置) : 出た目が一致しなければ成功
- 2マス (Bの位置) : 出た目の偶数奇数が一致すれば成功
- 3マス (Cの位置) : 出た目の3で割った余りが一致すれば成功
- 4マス以上 (Dの位置) : 出た目が一致すれば成功

- ・ インターセプト出来るコマが複数あった場合、ディフェンスはどのコマするか選択できます。インターセプト成功時はその時点でダウン終了し、フェイズを交代してフォーメーションを組み直し再開します。

ゲームの流れ3 (プレイヤーをA、Bとします)

3. フェイズの開始

- ・ディフェンスのコマはオフェンスのコマに対し、タックルとブロックができます。その際ディフェンスは、タックル先まで移動し余ったランの数値分、進行方向にゴール権保持コマを押しやるすることができます。ただしその方向に別のコマが隣接している場合は押しやれません。



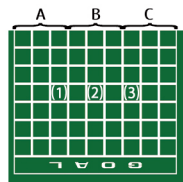
※⑦がゴール権保持コマだった場合の図。

- ・オフェンス①をディフェンス①②がブロック (取ることはできません)
- ・オフェンス⑦に対しディフェンス③がタックル (矢印) できます。
- ・ディフェンス④はオフェンス⑦にタックルできません。

- ・タックルは100%成功し、その場でダウンが終了します。

4. フェイズの再開

- ・ダウン終了後速やかにフォーメーションを作り直してください。フォーメーションの作り直しの際、開始位置の扱いが場合により異なります。



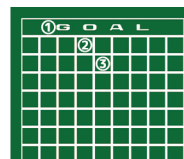
- ※オフェンスが3ダウンまでにゴール権を2マス前進できなかった場合、フェイズを交代し「2. スレー開始準備」に戻ります。タックルないしインターセストでダウンが終了した場合、終了した横列と左図に記された縦列の位置から再開します。

Aの縦列で終了した場合：(1)の縦列

Bの縦列で終了した場合：(2)の縦列

Cの縦列で終了した場合：(3)の縦列

- ・フォーメーションの作り直しの際も、コマ配置が①-④を中心とした左右対称でなければなりません。
- ・オフェンスが3回のダウン中、インターセストされず2コマ以上ゴール権保持コマを前進できた場合、そのダウンが終了してから新たに3回のダウンが与えられます。その場合、ダウンが終了した横列のサイドライン脇に立体コマを移動してください。
- ・インターセスト成功ないしオフェンス前進失敗の場合はフェイズを交代します。
- ・ゴールの扱いは以下図のようになります。



- ※ゴール権保持コマが相手側ゴールエリアに進入した時点で5点、その後オフェンスが6面ダイスを2つ振り、出た目の偶数奇数が一致すれば2点追加。(左図①、以下追加点はこの判定法に準じます) エンドライン直前でダウンが終了した場合、③の横列に戻って再開が6面ダイスによる2点追加判定を行います。(左図②) 成功した場合は2点を追加して、失敗した場合は追加点なしで「2. スレー開始準備」に戻ります。

- ・再開位置がゴールエリア前2列目の場合、ディフェンスはフォーメーションを作る際④、⑤、⑥、⑦をゴールエリアに置くことができます。ただしゴールエリアに置いたコマは、ゴールエリア内を横に移動できません。⑦は①より前に出なければどこに配置してもかまいません。
- ・再開位置がオフェンス側ゴールエリア直前の場合、ディフェンス側への2点追加判定を行います。

ゲームの流れ4

4. フェイズの再開



5. ゲームの終了

- ・各ダウン終了時にインジャー判定を行います。判定は6面ダイスを1つずつ振って行います。各コマに設定されたキャリアーカードが、フィズの値が自身より大きいコマに2回タックルを受けた場合、そのキャリアーカードが判定対象となります。なおフェイズ交代の際、被タックルの累積数はリセットされます。
- ・オフェンスとディフェンスの出た目を3で割った余りが一致すればインジャー判定成功です。
- ・インジャー判定がなされたカードは退場となり、インジャーエリアに裏返さず置きます。インジャー判定済みのカードはパーソナルスキルに定める場合を除き当該ゲームに復帰できず、デッキから同一番号またはフレキシブルカードを選び交代します。交代できるカードがない場合、ラン3コスト1扱いで空いたコマをゲームに参加させることは出来ませんが、ボール権保持およびタックルは出来ません。
- ・インジャー判定に失敗した場合、対象となるキャリアーカードの被タックルの累積数はリセットされます。
- ・オフェンスとディフェンスの合計100ターン目がなされたダウンの終了と同時にゲームも終了し、それまでの点数が高い方が勝ちとなります。
- ・同点の場合は6面ダイスにて勝敗を決めます。ゲーム終了時点でオフェンス側だったプレイヤーが先にダイスを1つ振り、次にディフェンス側だったプレイヤーがもう1つのダイスを振ります。出た目の偶数奇数が一致すれば先に振った方が勝者となり、一致しなければ後で振った方が勝者となります。

交代について

Carriers!!では、キャリアーカードの交代に関して以下のルールを設けています。

- ・オフェンスフェイズ用のキャリアーセットとディフェンスフェイズ用のキャリアーセットを用意できます。そのためフェイズ交代の際に7枚同時の交代を認めています。この交代はフェイズ交代の際であればゲーム中何度でも可能です。
- ・同一フェイズ内での交代はエンド間でのみそれぞれのフェイズ内でゲーム中3回まで認められます。なお、オフェンスフェイズとディフェンスフェイズで使用するカードが重複してはいけません。
- ・各フェイズにて交代が済んだキャリアーカードは、当該フェイズに復帰させることはできません。各フェイズにて交代が済みサスエリアに入っているキャリアーカードを、もう一方のフェイズに交代要員として使用することは可能です。たとえばオフェンスフェイズにて交代した①は、オフェンス側のキャリアーにはなれませんがディフェンス側のキャリアーには使用できます。
- ・フレキシブルカードの場合、交代した際のキャリアーナンバーを交代後に変更することはできません。たとえば⑤と⑦がフレキシブルカードの場合、これらはゲーム終了までキャリアーナンバーを交換することができません。

上記ルールに関連して、配置の際に以下の行為が認められています。

- ・フェイズ間の交代での利便性を図るため、それぞれのフェイズに使用する同一番号のカードを重ねて置いておくことができます。たとえばオフェンスフェイズの場合、オフェンス①を見えるようにしておけばその下にディフェンス①を重ねておいても結構です。

スキル使用回数・被タックル数・ダウン数表示について

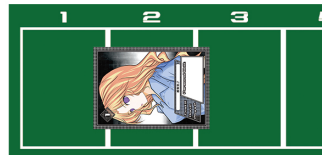
スキル使用回数：

スキルの使用回数が2回までに制限されている場合、1回目の使用時にカードを90度横に回転させて配置し、2回目の使用時にもう90度同方向に回転させます。1回までの場合はスキル使用時にカードを上下逆になるよう回転させます。結果として最後の使用時には最初の位置と比べて上下が逆の位置に配置されることになります。

スキル未使用



スキル1回目



スキル2回目



「フェイズ中1回、ゲーム中2回」等、フェイズ中とゲーム中で別々の回数指定がある場合は、本説明書付録のキャリアカードリスト記入シートの「スキル使用回数」欄にゲーム中の使用回数を記録しておいてください。

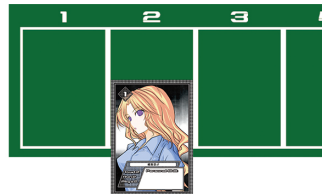
被タックル数：

1回目の被タックル時にカードをカードの高さの半分だけ手元に寄せて配置します。
2回目の被タックル時にもう半分を手元に寄せ、インジャー判定まで待機します。

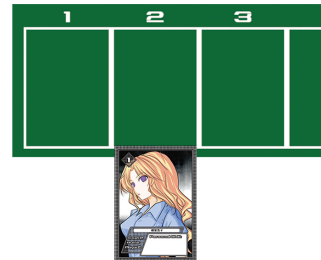
未被タックル



被タックル1回目



被タックル2回目



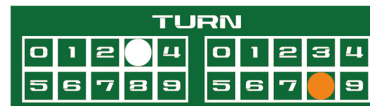
ダウン数：

ダウン終了時にゴール権前進によるダウン数リセットがなかった場合、ターンエリアの10の位→1の位の順にターンコマを裏返します。

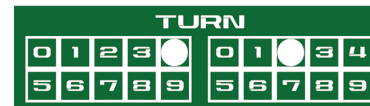
1ダウン目



2ダウン目



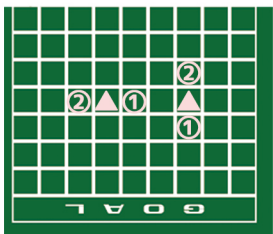
3ダウン目



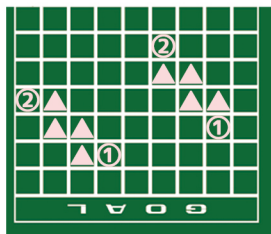
インターセフト可能範囲早見表 1

①から②へのゴール権移動の際、▲がインターセフト可能範囲になります。確率計算は6pをご参照ください。

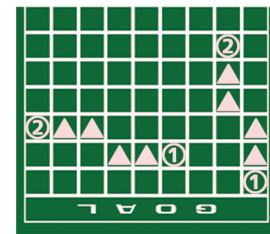
(a,0)(0,a)



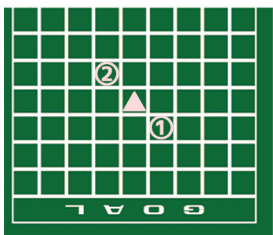
(3,2)(2,3)



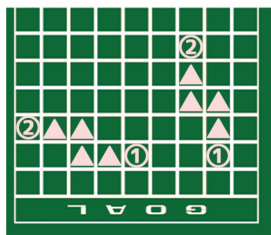
(5,1)(1,5)



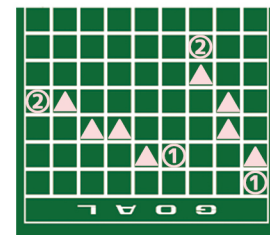
(a,a)



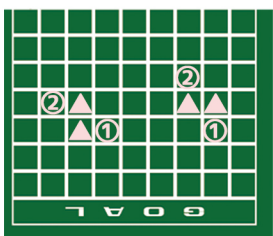
(4,1)(1,4)



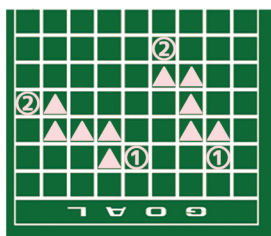
(5,2)(2,5)



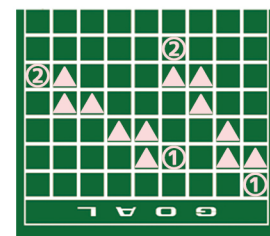
(2,1)(1,2)



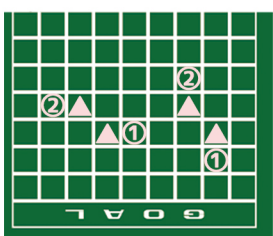
(4,2)(2,4)



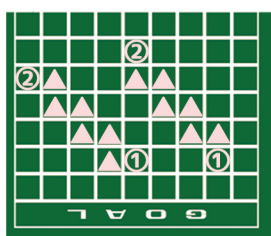
(5,3)(3,5)



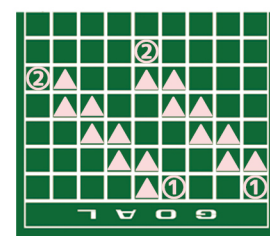
(3,1)(1,3)



(4,3)(3,4)



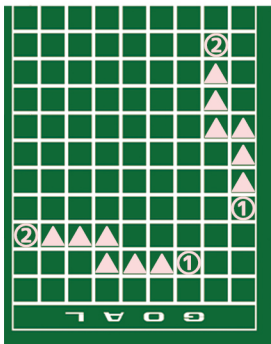
(5,4)(4,5)



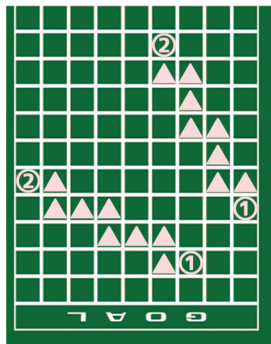
インターセプト可能範囲早見表 2

①から②へのゴール権移動の際、▲がインターセプト可能範囲になります。確率計算は6pをご参照ください。

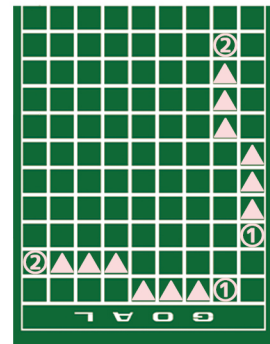
(6,1)(1,6)



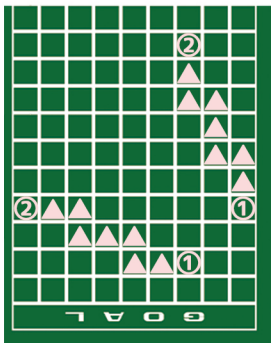
(6,3)(3,6)



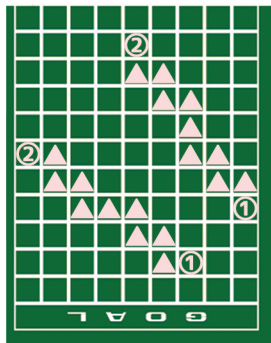
(7,1)(1,7)



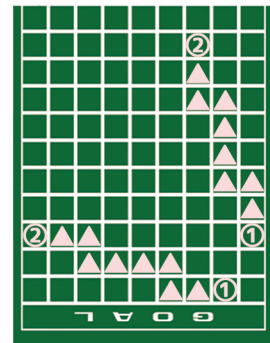
(6,2)(2,6)



(6,4)(4,6)



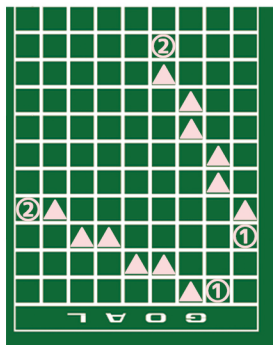
(7,2)(2,7)



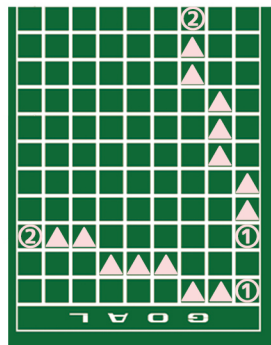
インターセフト可能範囲早見表 2

①から②へのゴール権移動の際、▲がインターセフト可能範囲になります。確率計算は6pをご参照ください。

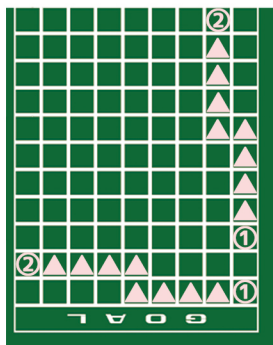
(7,3)(3,7)



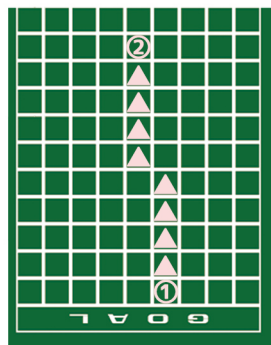
(8,2)(2,8)



(8,1)(1,8)



(1,9)



※文中の座標について

(横x,縦y)の順で指定してあります。数値に関しては絶対値を使用しておりますので、前後左右全ての場合に適用可能です。

(a,0)(0,a)(a,a)に関しましては、aに任意の数値を入れてください。インターセフト可能範囲につきましてはコマ①②間のマスが適用されます。

キャリアカードのランの値の上限が5となっている関係上、本早見表に記している範囲は(10,0)(0,10)(-10,0)(0,-10)を頂点とした正方形の範囲内に限定しています。