

CRASH & GRAB

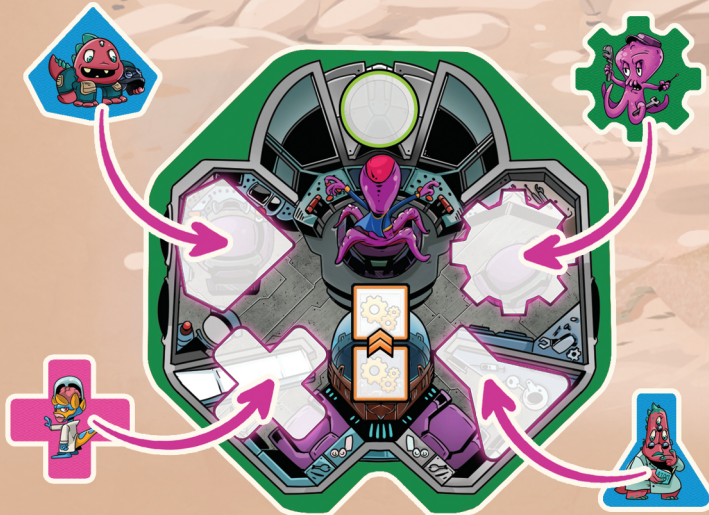
ルール解説動画は
こちら！
(英語)

<https://pullthepingames.com/Games/CrashAndGrab/>



ゲームの目的

あなたの空飛ぶ円盤が墜落し、乗員は脱出ポッドで逃れたものの行方不明となってしまいました。パイロット・科学者・医師・エンジニア、の4人を揃えて飛び立ちましょう。色にかかわらず最初に4種の乗員を揃えたプレイヤーの勝ちとなります！



内容物

	ボードタイル	14枚
	円盤トークン	6個
	配置サイコロ	1個
	回転サイコロ	1個
	脱出ポッド	6個
	乗員	24枚
	円盤マット	6枚
	アップグレードカード	23枚
	移動カード	18枚
	スタートプレイヤーマーカー	1個
	移動方向マーカー	4個
	エネルギーキューブ	14個
	フュスターディスク	10個
	オーバーライドトークン	2個
	リファレンスカード	6枚

ゲームデザイン

Clayton Skancke
Brian Henk



アート

Loic Billiau

日本語翻訳

Kohri Takeda

ゲームの準備

1 ボードタイル

プレイヤー人数に合わせて、以下のようにボードタイルを組み合わせて、場所と方向をランダムにして配置します。

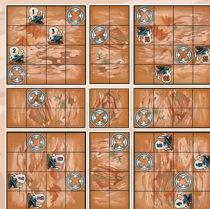
2~4人
(円盤3~4機)



5人
(円盤5機)



6人
(円盤6機)



2 方向マーカー

ボードの上下左右に方向マーカーを1つずつ置きます。どのような順番でも構いません。



3 エネルギー・ブースター・オーバーライド

ブースターディスク、エネルギーキューブ、5~6人で遊ぶ場合は追加でオーバーライドトークンをボード近くに集めておきます。各プレイヤーはエネルギーキューブ1個を取ります。

4 アップグレードカード

2人で遊ぶ場合はRotational Stabilizersのアップグレードカードを取り除いて箱に戻します。

アップグレードカードを良く混ぜて山れとします。



5 円盤と移動カード

各プレイヤーは自分の色を選び、その色の脱出ポッド1つ・円盤マット1つ・移動カード3枚を取ります。脱出ポッドに円盤トークンと乗員4名が入っていることを確認してください。

2人で遊ぶ場合は、それぞれ2つの円盤を操作するので、各プレイヤー2色を選んで対応する脱出ポッド、円盤マット、移動カードを取ります。

6 行方不明の乗員

すべての乗員を、色と種別ごとに揃えてテーブル中央に配置し、これを“行方不明の乗員”として扱います。パイロットはゲームボードの一番近くに配置しますが、それ以外の乗員は好きな順で並べてください。2~5人で遊ぶ場合は使用していない色から1色を選んで、その色の乗員も行方不明の乗員に含めてください。

7 スタートプレイヤー

もっとも最近何かを盗まれた人がスタートプレイヤーとなってスタートプレイヤーマーカーを取り、最初の手番を行います。

8 円盤の配置

スタートプレイヤーから順番に、各プレイヤーは配置サイコロを振って自身の円盤をゲームボード上に配置します (IV.1 墜落した円盤の配置を参照)。

9 フースターとパイロットの準備

2人(円盤4機)：スタートプレイヤーは配置サイコロを振って自身の円盤1機のパイロットをボード上に配置します。もう一人のプレイヤーは自身の円盤1機にブースター1個を置き、もう1機のパイロットをボード上に配置します (III.2 乗員の配置を参照)。

3人以上(円盤3機以上)：スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーはブースター1個を取ります (3人プレイ時以外)。スタートプレイヤーとブースターを取ったプレイヤー以外は自身の色のパイロットをボード上に配置します (III.2 乗員の配置を参照)。

プレイヤー	円盤	パイロット	フースター
2	4	2	1
3	3	2	0
4	4	2	1
5	5	3	1
6	6	4	1

10 ゲーム開始!

1ラウンド目の計画フェイズを始めます。



ラウンド概要

各ラウンドは以下のように進行します。

I. 計画

1. 移動カードの選択 (全プレイヤー同時)
2. 回転サイコロを振る

II. 手番実行

スタートプレイヤーから順に以下を実行します。

1. 墜落した円盤の配置
2. 手番開始時アップグレード効果の使用
3. 移動の実行
4. フースト

III. 手番終了

1. 墜落ペナルティの適用
2. 乗員の配置
3. 手番終了時アップグレード効果の使用
4. 円盤のアップグレード

IV. ラウンド終了

全プレイヤーが上記の手番を終えたら、ラウンドを終了します。

1. 墜落した円盤の配置
2. スタートプレイヤーマーカーの移動

詳細は次のページ以降で説明します。



I. 計画

移動カードの選択

移動距離：毎ラウンド、プレイヤーは移動カードを1枚選びます。このカードによってそのラウンドの手番中に異同する距離(2, 3, または0-5マス)が決まります。0-5のカードを選んだ場合は、手番を行う時点で実際に移動する距離を決めます。同じ移動カードを複数ラウンド続けて選んでも構いません。

移動方向：選んだ移動カードの、移動したい方向を示す角が円盤マット手前の切れ込み部に接するように、移動カードを裏向きに伏せて置きます。



ボーナス：2か3の移動カードを選んだ場合、カードに記されたブースターまたはエネルギーを、移動実行時に獲得します。

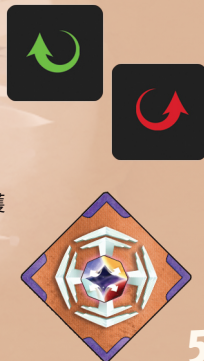
回転サイコロを振る

スタートプレイヤーマーカーを持っているプレイヤーから手番を開始しますが、全員が移動カードを選択した後に回転サイコロを振って手番順が右回りか左回りかを決めます。

2人プレイ時：このフェイズを行いません(回転サイコロは使いません)。各プレイヤーが円盤2機ずつ持っているので、最初の手番でどちらか1機の円盤を移動し、次の手番でもう1機の円盤を移動します。

5～6人プレイ時：最後に手番を行うことになるプレイヤーは、オーバーライドトークン1個を獲得します。オーバーライドトークンを使うことで手番中に選択した方向を無視して任意の方向に移動することができます。

6人プレイ時：最後から2番目に手番を行うことになるプレイヤーもオーバーライドトークン1個を獲得します。



II. 手番実行

1. 墜落した円盤の配置

あなたの手番の前に誰かが衝突したせいで、ボード上にあなたの円盤が存在しないこともあります。その場合は配置サイコロを振って円盤をボード上に配置してください（IV.1 墜落した円盤の配置を参照）。

その後、通常の手番と同様に移動カードを実行します（ボーナスも獲得できます）が、その際には、選択した方向を無視して任意の方向に移動することができます。

2. 手番開始時アップグレード効果の適用

“at the start of your turn...”（手番の開始時に）と書かれたアップグレードカードを持っている場合、このタイミングで使用することができます。

3. 移動の実行

計画フェイズで選択した移動カードを公開し、そのカードに従って以下のように移動を実行します。



1. ブースター●1個を獲得する。ブースターの所有数・全体数に上限はありません。ディスクが足りなくなったら適当なもので代用してください。

2. 選択した方向に円盤を2マス移動させる。



1. エネルギー●1個を獲得する。ブースターと同様に、エネルギーの所有数・全体数にも上限はありません。

2. 選択した方向に円盤を2マス移動させる。



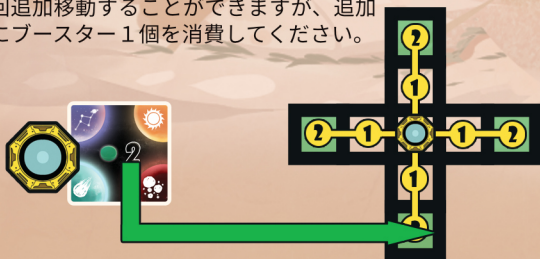
1. 0から5までの数字から1つを選ぶ。

2. 選んだ数と同じマスだけ選択した方向に円盤を移動させる。

4. フースト

ブースター●1個を消費して追加で移動することができます。追加の移動では、移動の実行で移動したマスと同じだけ、任意の方向に移動します。0-5の移動カードを選んだ場合でも、ブースター移動の際に移動距離を変更することはできません。

手番中に複数回追加移動することができますが、追加移動することにブースター1個を消費してください。



円盤の衝突

あなたの円盤が、他の円盤の存在するマスに移動した（押し出された）際には衝突が発生します。衝突は以下のように処理します。

衝突した円盤の停止：衝突した円盤は、衝突された円盤が存在したマスで（移動の途中でであっても）移動を停止します。

衝突された円盤の移動：衝突された円盤は、元々いたマスを起点に、衝突した円盤の移動方向と同じ方向に、衝突した円盤の本来の移動距離と同じマスだけ移動します。



加速装置

加速装置のあるマスに止まる／通過する場合は、そのマスで**一度停止**し、移動距離が残っている場合はそれを放棄します。その後、以下の手順に従って追加で移動します。



移動距離：加速装置のマスを起点にして、元々の移動距離と同じだけ移動します。例えば、3マス移動する途中で1マス分移動したところで加速装置のマスに入った場合、そこから3マス移動しなければなりません。

移動方向：加速装置のマスに入ったのが**自分の手番中**だった場合、任意の方向に移動することができます。



もし**自分の手番中ではない**時に衝突されて加速装置のマスに入った場合、衝突した円盤が移動していた方向に移動しなくてはなりません。



乗員

ゲーム中、プレイヤーは乗員を回収したり奪ったりして円盤マット上に配置していきます。

回収：加速装置や円盤と異なり、乗員のいるマスの上は止まらずに通過することができます。乗員のいるマスに止まった／通過した場合、直ちにその乗員を回収して円盤マットの上に置きます。

色の確認：乗員を回収した際に、あなたの色と合っているかを確認します。色が合っている場合、その乗員は他のプレイヤーに奪われることはありません。色が合っていない場合は、墜落した際に他のプレイヤーに奪われる可能性があります（III.1 墜落ペナルティを参照）。



色が合っている



色が合っていない

乗員の配備：まだ持っていない種別の乗員を回収した場合、円盤マットの対応する席に配置して“配備状態”になります。配備状態の乗員が他のプレイヤーに奪われた場合、もし同じ種別の乗員を他に持っていたら直ちにその乗員を配備状態にします。

余分な乗員：既に円盤に配備している種別の乗員を回収した場合、既存の乗員の上に置きます。自分の色とあった乗員がいる場合は、それを一番下に置いて、余分な乗員がいることがわかるようにしてください。

乗員の交換：2人で遊ぶ場合は、1人で2機の円盤を操作します。ゲーム中自分の担当する円盤2機が隣接（上下左右に隣り合ったマスにいる状態）したら、そのタイミングで一方の円盤の**色に合った乗員**をもう一方の円盤から移動させることができます。これはどちらからでも何度でも行うことができます。下の図を参考にしてください。移動中にすれ違った場合でも交換できます。



墜落現場

加速装置や円盤とは異なり、墜落現場のマスは止まらずに通過することができます。このマスは、乗員や円盤をボード上に配置する場所となります。



III. 手番終了

手番の終了時に、以下の項目をチェックします。

1. 墜落ペナルティ（と報酬）

円盤がボードの外に移動した場合、その円盤は墜落します。手番中に円盤が墜落した場合、以下の処理を行います。

手番プレイヤーの円盤が墜落した場合

乗員の離脱：墜落した円盤に、色の合っていない乗員がいた場合は、その内の1人を、配備状態の乗員が最も少ない対戦相手に渡します。候補となる対戦相手が複数いた場合、墜落した円盤のプレイヤーが誰に渡すかを選びます。

2人で遊んでいる場合に、手番プレイヤーが自分のもう1機の円盤を墜落させてしまった場合は、手番プレイヤーの円盤が墜落したのものとして上記ペナルティを適用します。

手番プレイヤー以外の円盤が墜落した場合

乗員を奪う：（墜落したプレイヤーの円盤の配備状態にある乗員の数が、手番プレイヤーの円盤の配備状態にある乗員の数以上である場合のみ選択可）手番プレイヤーが墜落したプレイヤーの円盤にいる色の合っていない乗員1人を選んで奪う。

または

エネルギーチャージ：手番プレイヤーがサプライからエネルギー1個を獲得する。エネルギーの所有数・全体数に上限はありません。



2. 乗員の配置

手番中に乗員が回収された場合（あなたが他の誰かを押しやって回収させた場合でも）、以下の処理を行います。

1. 手番プレイヤーは色を選び、その色の行方不明の乗員のうち最も手前にあるものを取ります。
2. 配置サイコロを振り
3. 1で取った乗員を、配置サイコロの出た目に対応するマスに置きます。

対応するマスに既に乗員または円盤がある場合、配置サイコロの出た目を1ずつ増やしていき、最初に空いていたマスに置きます。12の次は1になるものとします。

手番の終了時には、手番の開始時と同じ数の乗員がボード上になります。例外は、ゲームの終了前行方不明の乗員が足りなくなった場合だけです。

3. 手番終了時アップグレード効果の適用

“at the end of your turn...”（手番の開始時に）と書かれたアップグレードカードを持っている場合、このタイミングで使用することができます。

4. 円盤のアップグレード

エネルギー2個を消費して、アップグレードカード2枚を引いてその内の1枚を獲得することができます。獲得したカードは手元に表向きに配置し、以降のゲーム中常に使用することができる能力となります。もう1枚のカードは捨て札とします。

所有できるアップグレードカードの枚数に上限はありません。アップグレードカードの能力を使用するかどうかは常にプレイヤーが決めることができます。アップグレードカードの山札がなくなったら、捨て札を混ぜて新たな山札とし、そこから引いてください。

アップグレードカードを獲得したその手番中に使用することはできません。ですので、どちらのアップグレードカードを獲得するか考えている間に、次のプレイヤーは手番を始めても構いません。

2人で遊ぶ場合は、エネルギーとアップグレードカードは円盤ごとに分けて管理してください。

アップグレードカードに
疑問がある場合は
QRコードからチェック



<https://pullthepingames.com/CardSearch?SearchString=&Game=CrashAndGrab>

IV. ラウンド終了

ラウンド終了時には以下の処理を行います。

1. 墜落した円盤の配置

墜落した円盤がある場合、10ページ目の乗員の配置と同様に配置します。複数ある場合はスタートプレイヤーから時計回りに順番に配置してください。

円盤を配置サイコロの出た目に対応するマスに置きます。対応するマスに既に乗員または円盤がある場合、配置サイコロの出た目を1ずつ増やしていき、最初に空いていたマスに置きます。12の次は1になるものとします。

2. スタートプレイヤーマーカーの移動

スタートプレイヤーマーカーを持っているプレイヤーがラウンドで最初に手番を行います。

円盤に配備された乗員が最も少ないプレイヤーにスタートプレイヤーマーカーを渡します。**2人で遊んでいる場合は**、2機の円盤に配備された乗員の合計が少ないプレイヤーにスタートプレイヤーマーカーを渡します。

該当するプレイヤーが複数いた場合は、このラウンドでの手番順が一番後だったプレイヤーにスタートプレイヤーマーカーを渡します。

ゲームの終了

勝利

自身の円盤（**2人で遊ぶ場合は2機の円盤の両方**）にすべて種別の乗員が配備されたプレイヤーがその時点でゲームに勝利します。円盤が墜落する直前にすべての乗員が配備された場合は、墜落のペナルティを適用する前に勝利することができます。

片付け

次に遊ぶための、脱出ポッド箱に同じ色のコンポーネントを入れておきましょう。以下のものが入っていることを確認してください。

