

タイトル：『恋愛峠最速理論』

プロローグ：

明日は彼女とドライブデートの日

入念に車の整備をして眠りについた...

翌日

「やばい寝坊した!」

家から彼女との待ち合わせ場所までは峠を越えなければならない。

急いで飛び出し峠の入り口に着いたとき

なんとソワソワした雰囲気的車たちが数台峠の方向へ向かっていた

「こいつら邪魔だな...時間がない!どんな手段を用いても最速で峠を越えなければ!」

「それで愛しのあの子にプロポーズを!」

あなたは最速で峠越えを目指し、愛しの彼女の好感度を上げることができるか!!

ゲームジャンル：頭脳戦略型恋愛レーシングゲーム

推奨プレイ人数：2人～8人

プレイ時間：20～30分

目的：車を進めてゴールすること。順位ごとに彼女の好感度ポイントが上がる。

好感度ポイントが一番高いプレイヤーの勝利。

1着 10ポイント

2着 6ポイント

3着 4ポイント

4着～ 2ポイント

基本手順～準備編～

カスタムフェイズ

- ① カスタムカード、サポートカード、妨害カードの選択
→裏向きにした各カードの中から合計 5 枚になるように引く。
ただし、カスタムカードは 3 枚までしか選択できない。

【カスタムカード】ドレスアップ系 12 枚、チューニング系 12 枚(計 24 枚)
カスタムフェイズで使用する。ゲーム中のパッシブスキル。

◆ドレスアップ系(好感度ポイント増、ダイス出目減)

- ・ホイール : 好感度ポイント+3、ダイス出目-2
- ・シート : 好感度ポイント+2、ダイス出目-1
- ・ステアリング : 好感度ポイント+2、ダイス出目-1
- ・ステッカー : 好感度ポイント+1、ダイス出目-1
- ・ライト : 好感度ポイント+1、ダイス出目-1
- ・芳香剤 : 好感度ポイント+1、ダイス出目-1

など

◆チューニング系(ダイスの出目増、好感度ポイント減)

- ・エンジン : 好感度ポイント-2、ダイス出目+3
- ・ターボ : 好感度ポイント-2、ダイス出目+3
- ・マフラー : 好感度ポイント-2、ダイス出目+2
- ・タイヤ : 好感度ポイント-1、ダイス出目+2
- ・エアロ : 好感度ポイント-2、ダイス出目+1
- ・ラジエータ : 好感度ポイント-1、ダイス出目+1
- ・サージタンク : 好感度ポイント-1、ダイス出目+1

など

【サポートカード】アイテム系 12 枚、スキル系 12 枚(計 24 枚)
プレイ中に使用する。(ダイスを振る前、ドッグファイト時など)

◆アイテム系

- ・エナジードリンク : 6 面ダイスを 2 回振る。
- ・スペアタイヤ : 事故車になったときに使用可能。耐久値+1 する。
- ・補修キット : 耐久値を + 1 する。事故車には使用不可。
- ・マッドテレーンタイヤ : 妨害カードの影響を 1 回無効にできる。

など

◆スキル系(条件付き)

- ・走り屋の直観 : 他プレイヤーの車の 1 つ前に停まったときに使用可能。隣のマスに移動できる。
- ・驚異の集中力 : ドッグファイト時に使用可能。ダイスの出目+1、負けた場合の耐久値の減少なし
- ・完璧なスタートダッシュ : スタート時に使用可能。6 面ダイスを 2 回振る。カーブの減速を無視できる
- ・スロースターター : 自分のダイスの出目を 1/2 にする。

など

【妨害カード】 24 枚

- ・爆竹 : 自分に一番近い後ろの車は次のターンにダイスを振れない。
- ・まきびし : 自分の後ろのマスに設置する。そのマスを通過するプレイヤーの車の耐久値-1
- ・バナナの皮 : 自分の後ろのマスに設置する。そのマスを通過するプレイヤーは出目-1
- ・カラーコーン : 自分の後ろのマスに設置する。そのマスは通過できない。また 2 レーン塞ぐことはできない。
- ・パッシング : 自分の 1 つ前の進行方向にいるプレイヤーはドッグファイト時にダイス-1

など

基本手順～ゲームの流れ～

- ① サポートカード or 妨害カードの使用（使用しない場合は次へ）
- ② ダイスを振る
- ③ ダイスの目に従って車を進める
- ④ 条件付きサポートカードの使用(①で使用した場合は使用不可、使用しない場合はターン終了)

コースボードの説明

2車線の峠道を模したコースとなっており、直線とコーナーを組み合わせたものになっている。また一部コースを外れ茶屋に入るとサポートカードか妨害カードのどちらかを引くことができる。カスタムショップでカスタムカードを引き手持ちのカードと入れ替えることができる。(入れ替えたカードはカスタムショップに表向きに置く)

基本ルール

◆車の進め方

ダイスを振りその出目と同じマス進める。(カスタムカードの追加分を含む)横方向も1マスとする。進行方向に車がある場合は避けるために横のマスに移動しなければならない。また前方を塞がれた場合は抜かすことはできずそのプレイヤーの後ろにつく。ダイスを振り相手プレイヤーを抜かせる出目がでた場合は抜かす(後述ドッグファイト)かその手前で止まることを選択できる。

◆車の耐久度と事故車(重要)

車の初期耐久度は3で0になった場合は事故車となりゴール時の好感度ポイント-5となる。

以下、耐久度が減る条件

- ・ドックファイトで負けた場合耐久値-1
- ・コーナーの減速を無視して進めた場合-3
- ・妨害カードによる効果

◆コーナーゾーン

コーナーゾーンに進む際にはダイスの目が1~4の目でないとコーナーゾーンの手前で止まらなければならない。(例:コーナーの手前で6がでてでも進めない)ドッグファイト時も同様。

◆ドッグファイト(重要)

相手プレイヤーを自分が抜かすときに発生。

お互いのプレイヤーはダイスを振り、出目が大きいプレイヤーはダイスを追加で振りその出目ぶん進める。(ドッグファイトの追加ダイスにより別のプレイヤーを抜かす場合はドッグファイトは行わず、そのまま進む)

負けたプレイヤーはその場に残り、車の耐久値が1減る。