

Behind the 9

Behind the 9: 9番ボールの後ろ
製作: ハムスター・オブ・フューリー 100830
作: ルーク・モリス
年齢: 8歳以上、人数: 1-2人、時間: 20分

プレイヤーのボールが、絹のようなプールテーブルを横切って音を立てる、樹脂製のボール同士のスリルを想像します。

それは最後のフレームです。
その前には、戦場を熱心に見つめる2人がテーブルを挟んで立ち、得点は拮抗しています。

彼らの後ろには、クッションに沿ってショットのたびに吠える群衆がいます。

これはそれらと同様の状況が得られます。
ナインボールの世界へようこそ。

●2人プレイ:

2人プレイでは、プレイヤーはあらかじめ遊ぶフレーム数を決めます。
(5フレームならば、3フレーム先取という形になります。)

コイントスでスタートプレイヤーを決めて、ブレイクショットを行います。
最初のプレイヤーはダイスを振り、6以上が出たらブレイクショットで9以外のボール1つをポットし、そのボールをゲームから除外します。
もし5以下が出たらブレイクショットは失敗し、相手プレイヤーに移ります。

手番になったら、「ポットを狙う」「セーフティ行う」をするか、どちらかを宣言してからダイスを振ります。
その際に目標値が設定されます。

◎ポットを狙う場合:

●ブレイクショット成功の後:
目標値:

先に自分が成功したダイスの出目+1

例: 摩理はブレイクを7で成功させたので、摩理は次のポットを狙うには8が必要です。

●ブレイクショット失敗の後:
目標値:

先に相手が失敗したダイスの出目+1。

例: 摩理はブレイクショットを3で失敗させたので、財前は次のポットを狙うには4が必要です。

●ポットの成功の後:

目標値:

先に自分が必要だった目標値+1。

例: 巨斗は4が必要で8を振って成功させたので、彼は次のポットには5が必要です。

●相手のセーフティの後:

目標値:

相手のセーフティの結果の数。

例: 巨斗はセーフティを行い(10-8+7=9)、財前は次のポットには9が必要です。

●相手のポットの失敗の後:

目標値:

先に相手が必要だった目標値から、相手の失敗したダイスの出目を引いた数。

例: 財前は8が目標値に対して4で失敗しました、次に摩理に必要な目標値は8-4=4です。

●9を直接入れる:

目標値:

ダイスの出目で9。

プレイヤーは9を直接入れることを宣言でき、成功するためには9を振らなくてはなりません。もし失敗したら、相手プレイヤーがポットを狙う場合の目標値は2以上になります。

◎セーフティを行う:

相手に対しての目標値:

10マイナスイ現在の目標値を引いた数プラスそのダイスの目を加えた値。

必要なダイスの目が高い、もしくは出目が低くなりそうなときは、セーフティを選ぶこともできます。

もし必要な目標値が9を越える場合は、セーフティを選ぶてはいけません。

セーフティを行う場合は、10から目標値を引いた数にそのダイスの目を加え、この数字が、相手がポットを狙うために必要な新しい目標値となります。

例: 巨斗は8以上が必要な局面でセーフティを行います。ダイスは7だったので、10-8+7=9となります。

●ゲームの勝利:

このゲームでは、プレイヤーは1番から順番にボールをポットしていきます。

手番プレイヤーがポットを狙って成功したら、続けて手番を行います。

ポットを狙って失敗したり、セーフティを行ったりしたら、相手プレイヤーの手番になります。9番がポットされるまで、これは続きます。

9番をポットしたプレイヤーがこのフレームを取り、ゲームは、あらかじめいくつかのフレームを遊ぶかを決めておきます。

先のフレームを取ったプレイヤーが、次のフレームのブレイクショットを取ります。

「ビハインド・ザ・ナイン」、その能力にかかわらず、9ボールのバランスを取ろうとします！
連続したショットのためのポットの難易度の増加は、ブレイクショット後のより難易度の高い位置にある
テーブルとボールの可能性が低くなくなっている状況を再現しています。

相手のミスの後から、ポットを狙うときに、現実ではその難易度はボールがどよういう状況になったかに
よります。

しかし、相手をより困難な状況にさせるためにセーフティ行うことは、相手のプレイヤーの選択の幅を
少なくすることになります。

場合によっては、セーフティを行った後に、ポットを狙うに不可能な場合もあります。

これは困難な状況にいるプレイヤーを再現しています。

そのダイスの数は、相手プレイヤーのために難しいショットを残す可能性は少ないでしょう。

●1人プレイ:

1人プレイでも、ノンプレイヤーのためにダイスを1回振ることで、2人プレイと
同じようにゲームを行うことができます。

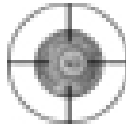
ゲームに含まれているのは、異なった能力のある11人です。

プレイヤーはゲームの間で、特別ルールを除き、ポットを狙うかセーフティをす
るかを選べます。

しかしノンプレイヤーは常に、自分の手番においてそのキャラクター特有の判断
を行います。

例:ヨルクは目標値が6以下ならポットを狙いますが、目標値が7以上ならセーフティを行います。

ノンプレイヤーには、特殊能力を象徴する特別なアイコンのあるプレイヤーもい
ます。プレイによりその能力の使用を望むなら、そのプレイヤーは能力を選びます。



ブレイクショットマスター:
ブレイクショットは4以上で成功します。

セーフティマスター:
セーフティを行ったら、相手の目標値に+1の修正が加わります。

ロングレンジプレイヤー:
相手プレイヤーがセーフティを行った後に、目標値に-1の修正が加わります。

アイアンボール:
(直接入れる場合を除き)9番のポットを狙う時に、必要な数が-1の修正が
加わります。

ゾーンプレイヤー:
4番をポットした後、5番と6番のポットを狙う時には、4番の時と同じ目標値と
なります。ただし7番になると通常の目標値にさらに+1になります。

パニッシャー:
相手が(直接入れる場合を除き)9番のポットを狙って失敗した直後に、
9番をポットするためには3以上で成功します。

ルーク・モリスは、名古屋在住のゲームファンです。
<http://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/7017/luke-morris>

以下の素材を使用しています。

ボール:

<http://www10.ocn.ne.jp/~pokekura/sozai/sozaitop.html>

キャラクター立ち絵:

<http://park20.wakwak.com/~yda/>

お問い合わせ先:

462-0058 名古屋北区西志賀町4-15

ゲームストア・バナスト

Tel/Fax:052-910-0025 banesto@cside9.com

<http://banesto.shop6.makeeshop.jp/>

注意: 脱獄等の暴走の可能性があるので、

3歳以下のお子様の前でゲームを広げるのは、遠慮ください。

ホームページには、エラーや各種情報が残っています。



バナスト

検索