

STARSHIP RIDERS

制作：
FILIPPO MARCHI
EMMA PEONIA
GIUSEPPE BENTIVEGNA
イラスト：KARB 21-13

3〜6人でマス目のサーキットを駆け抜けるボードゲーム。勝敗を分けるのはダイスだけでなく、どのビークルを選ぶかだ。
プレイヤー同士で妨害し合い、「装備カード」でコースそのものを作り変えることもできる。
速さだけでなく戦略の勝負——勝つために必要なカードは、すべて君の手の中に！

コンポーネント

ゲームボード：サーキット ×1
ビークルデッキ：12枚
装備デッキ：60枚
コマ：ビークル ×12
ダイス：D8 ×6（プレイヤーの固有スピード用）、
D6 ×2（ライフとバランスのカウンター用）
マーカー：番号入りトラップマーカー 32個、
絵柄入りトラップマーカー 32個



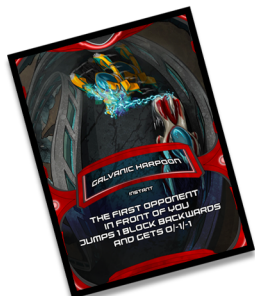
緑・青の装備カード

ビークルの能力値を上げる、または特殊能力を与える瞬間・永続カード。



黄の装備カード

瞬間カード。
着地するマスで回避するために使う。
タイヤが着く前にそのマスのトラップを先に発動させる。



赤の装備カード

瞬間・永続カード。
コース上の他のライダーを直接または間接的に攻撃する。

コースの詳細は裏面へ



セットアップ

サーキットを並べ、各自が装備カード5枚とビークルカード2枚を引く。
ダイスを1つ振って手番順を決める。
各プレイヤーは使うビークルを選び、コマを「スタート」マスに置き、全員で周回数を決める。
点火、エンジン始動！

手番の流れ

（1人が各フェイズを読み上げ、全員が同時に行動する）

最初の手番：

ダイスの目の分だけ進む（固有スピードは加算せず、カードの引き・プレイもなし）。

以降の手番：

ビークルを購入または交換したいプレイヤーは1マス後退する。

全員が開始時に決めた順番で、装備カードを1枚ずつ引く。

グリーンライト：緑・青カードを解決。

ダイスを振って移動：

D8 + 固有スピード + スピードの増減値。

イエローライト：黄カード。使用は自由。

レッドライト：赤カード（トラップ／武器）。

手札の装備カードが5枚を超えたら、余分を捨てる。

ビークル



固有スピード

この能力値とD8の出目の合計が、その手番の移動力になる。

ライフ

破壊されるまでに受けられるダメージ量（D6で管理）。

バランス

転倒への耐性を表す能力値。
0になると1手番休み、
その後は全快する（D6で管理）。

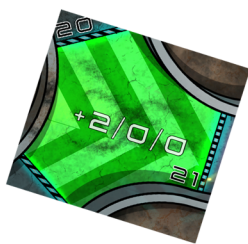
STARSHIP RIDERS

制作：
FILIPPO MARCHI
EMMA PEONIA
GIUSEPPE BENTIVEGNA
イラスト：KARB 21-13



ブーストゾーン：

このマスに止まると、
次の手番の
固有スピードに
プラス補正を得る。



スローゾーン：

このマスに止まると、
次の手番の
固有スピードに
マイナス補正を受ける。



破損した路面：

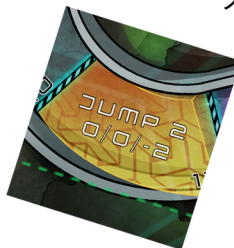
このマスに止まると、
ライフに
永続的なダメージを受ける。



カードの詳細は
裏面へ

ジャンプ台：

このマスに止まると、
Xマス前進する。
ビークルのバランス（BAL）に
影響が出る。



ワープ：

このマスに止まると、
Xマス後退する。
Xはスピードダイスを1回
振った出目に等しい。



スピンアウト（バランス0）：

コマを裏返す。1手番休み、その後はバランス全快で復帰する。
スピンアウト中はビークルを交換できない。ライダーと改造は失わない。

破壊（ライフ0）：

ビークルと、それに付いている
すべてのカード（ライダーを含む）を捨てる。
手札から新しいビークルに乗り換え、
2マス後退して復帰する。

ビークルの交換：

自分の手番の開始時、カードを引く前に行う。
新しいビークルは1マス後退して登場し、そのマスの効果が発動する
（元いたマスの効果は発動しない）。
退場したビークルは元の数値に戻り、
付いていた緑カードはすべて捨てる。

購入：

1周目を終えたあと、
装備カード3枚を捨てて
ビークルカード1枚を購入できる。
同時に所持できるビークルは3台まで。

追い越し：

2人が同じマスで移動を
終えた場合、双方がダイスを1つ振る。
出目の高い方が1マス前進する
（そのマスに残った方が、マスの
特殊効果／トラップを受ける）。

スピンアウト中のビークルの追い越し：

スピンアウト中のビークルはダイスを振らず、
レース中のプレイヤーだけが振る。
偶数が出れば追い越して1マス前進し、
奇数が出ればその手前のマスに止まる。

