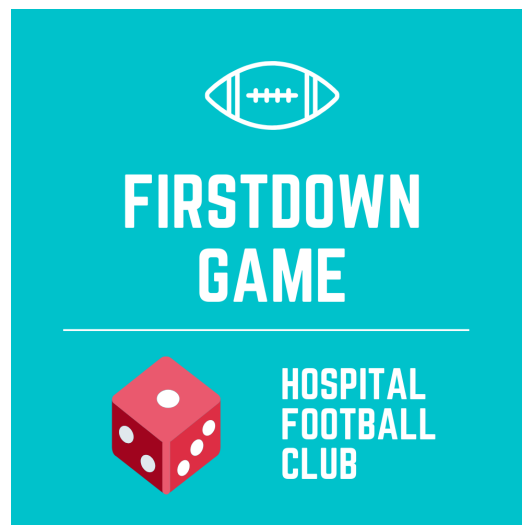


First Down Game Rule



はじめに

このゲームの基になっているのは、アメリカンフットボール(アメフト)です。複雑なアメフトを簡単なすごろくゲームにして、だれでも楽しく遊べるようにしてみました。

遊び方

- ・ 攻める/Offense と 守る/Defense に分かれて対戦します。(以下 攻める側 守る側)
- ・ 2人で対戦するゲームです。(チーム戦もできます)
- ・ web 会議のアプリを使ってオンラインで対戦しても楽しめます。
- ・ 参加者は「攻める/守る」をそれぞれが2回ずつ交替で行い、合計得点で勝敗を競います。(1ゲームのプレイ時間の目安は20分です)
- ・ 攻める側は、コマを TOUCH DOWN タッチダウンまで進めることができれば得点できます。進めるマスの数を決めるのは、サイコロと条件の記載された“攻める/Offense 専用の作戦カード”です。
- ・ 守る側も同じく条件の記載された、“守る/Defense 専用の作戦カード”を使います。攻める側が出す“作戦カード”を予想して、手持ちのカードを選び進行を阻止します。
- ・ 得点は、“Touch down : 6点” “Field Goal : 3点”です
- ・ Touch down が成功したら、スペシャル得点として、1点か2点追加することができます。

用意するもの

- ・ ゲーム盤 (台紙)
- ・ 攻める/Offense カード 10 枚
- ・ 守る/Defense カード 8 枚
- ・ サイコロ 1 個 (アプリでも OK)
- ・ コマになるモノ 2 個 (人形などペットボトルのキャップくらいの大きさ)
- ・ メモ用紙(得点記入)
- ・ 筆記用具
- ・ 時計

ゲームの進め方

- ・ゲーム盤を作ります。
平らな場所(机の上など)に2枚の台紙を“First Down”と書いてある側を合わせて置きます。(ゲーム盤には緑と白があります。好きな方を選んでください)
そして、2枚の台紙を“First Down”の文字が2つ書いてある紙”をつなぎにしてノリで貼り合わせればゲーム盤の完成です。
- ・先攻、後攻の順番を決めます。
- ・攻める側、守る側が決まったら、それぞれのカードを持ちます。
- ・自分が攻める番の時は、**守る/Defense** カードは使いません。
- ・自分が守る番の時は、**攻める/Offense** カードは使いません。

First Down(FD) : ファーストダウン

- ・4回の攻撃でファーストダウンまでコマを進めるか、超えることができれば、その地点から、ふたたび4回の攻撃をすることができます。
- ・ファーストダウンまでコマを進めることができなければ攻守交替となります。
- ・ファーストダウンした時点で攻撃回数が残っていても、それは次の4回の攻撃に追加されません。
※2回攻撃が残っていても $2 + 4 = 6$ 回にはなりません。

TOUCH DOWN(TD) : タッチダウン

- ・タッチダウンまでコマを進めることが出来れば、6点獲得することができます。
- ・さらにボーナス得点として、1点あるいは2点獲得することができます。
先ず攻める側が1点か2点の選択をします。
- ・1点を獲得する方法。攻める側がサイコロを振って1・2・3・4・5のいずれかの数字がでれば成功。1点獲得となります。
- ・2点を獲得する方法。攻める側がサイコロを振って1か6の数字がでれば成功。2点獲得となります。

FIELD GOAL (FG) : フィールドゴール

- ・ファーストダウンができそうにない時、あるいはタッチダウンができそうになり時にフィールドゴールのカードを使って、行うプレイです。成功すれば3点獲得することができます。
- ・このプレイを行えば、成功失敗に関らず、自動的に攻守交替となります。
- ・攻撃中いつでも使えますが、使えるのは1度だけです。

SPECIAL PLAY (SP) : スペシャルプレイ

- ・フィールドゴールと同じく、ファーストダウンができそうにない時、あるいはタッチダウンができそうにない時に、スペシャルのカードを使って行うプレイです。
- ・成功すれば、それぞれファーストダウン、タッチダウンまでコマを進めることができます。
- ・フィールドゴールのカードと同じく、攻撃中に1度だけ使うことが出来ますが、失敗すると攻撃の回数が1つ減ります。攻守交替する必要はありません。

ゲームの流れ

- ・自分が選んだ色の台紙の TOUCH DOWN がスタート地点となります。攻守交替時も同じです。
- ・スタート地点に目印になるコマを置きます。
- ・スタート地点 (TOUCH DOWN) →FIRST DOWUN→TOUCH DOWN と進んでいきます。

攻める/Offense

- ・攻める/Offense カードから、Field Goal と Special 以外の8枚のカードから4枚選びます。
- ・攻撃に使うのは、選んだ4枚のカードと2枚のカード (Field Goal と Special) 計6枚のカードです。
- ・それ以外のカードは、攻撃に使うカードと混じらないように少し離して置いておきます。
- ・選んだカードや使わないカードは、相手に見られないように注意してください。
- ・攻撃の準備が整いました。いよいよゲーム開始です。
- ・4回続けて攻撃します。
- ・攻める側は手持ちの“作戦カード”から1枚ずつカードを裏向きにして出します。

- ・守る側も同じように1枚カードを選んで裏向きにして出します。
- ・お互いに出すカードを選び終えたら、同時に選んだカードを見せます。
- ・周りにチームメイトやギャラリーがいる場合は、すべての人へ見せてください。
- ・そのあと、攻める側がサイコロを振ります。
- ・出た目とその場にある作戦カードの条件を確認します。
- ・攻める側は一度使用した作戦カードは、手元に戻すことはできません。
その場に出したままです。守る側は作戦カードを回収して使うことができます。
- ・**FIRST DOWN** にコマが到達する、もしくは**FIRST DOWN** を超えてコマを進めることが出来れば、『ファーストダウン成功!』となり、更に4回攻撃することができます。出したカードを手元に戻して、改めて4枚の攻撃カードを選びます。
- ・4回の攻撃で**FIRST DOWN** に到達できそうにない場合は、**Field Goal** か**Special** のカードを使用してもかまいません。
- ・**Field Goal** 成功の場合は、3点得点することができますが、そこで攻守が交替します。
- ・**Special** 成功の場合は、さらに**TOUCH DOWN** に向けて更に4回の攻撃をすることができます。
- ・同じく**TOUCH DOWN** に到達できそうにない場合は、4回目の攻撃の際に**Field Goal** か**Special** のカードを使用してもかまいません。

守る/Defense

- ・コマは使いません。
- ・攻める側が作戦カードを選んでいるときに、守る側も作戦カード8枚(**Field Goal** カード含む)の中から1枚を選び、攻める側と同じタイミングで“場”にカードを出し相手に見せます。
- ・“場”に出した作戦カードは、1回の攻撃が終わるたびに手元戻します。
守る側の場合、手持ちの8枚のカードは何度でも繰り返し使えます。
- ・守る側の**Field Goal** カードについて
攻める側が**Field Goal** カードを使用して、**Field Goal** をチャレンジした時に、守る側も同じ**Field Goal** カードを選択していた場合、攻める側がサイコロを振り成功させた場合のみ、守る側もサイコロをふります。
攻める側が出したサイコロの目と同じサイコロの目を守る側が出せば、攻める側のポイント獲得を無効にすることが出来ます。

守りのカードの見方

- Field Goal 以外のカードには、R (Run) P (Pass) LP (Long Pass) S (Special) 4つの攻撃に対抗する、守りの条件が書かれています。
- このカードを例にして説明します。



- R-1 攻める側が獲得したコマ数から1コマ マイナスすることができます。
- P 偶数 守る側がサイコロを振って偶数が出たら、攻める側の攻撃を無効にすることができます。パス失敗となります。
- LP 守る側がサイコロを振って1か5を出せば、攻める側の攻撃を無効にすることができます。ロングパス失敗となります。さらに、攻める側の攻撃がこの時点で終了し、攻守が交替します。
- S--- 「---」は攻める側の攻撃を、防ぐことができないという意味です。