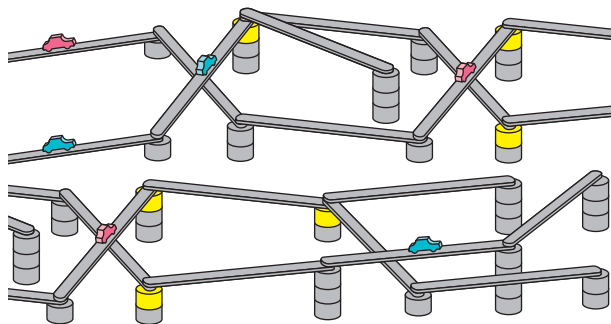


# TOKYO HIGHWAY

## ハイウェイのはじまり

東京首都高速道路は、1962年に、都内の交通渋滞の解消を目的として、わずか4.5kmの距離で開通しました。そこから2年後に控えたオリンピックを目標に突貫工事が進められ、距離を33kmに伸ばしました。しかし、短期間のミッションを実現するために、容易で安価な建設立地をチョイスした結果、都市をぬうように走る、とてもカーブの多い線形となったのです。その後、環状線の完成や各線との接続によって立体交差が多用され、複雑怪奇なフォルムが出現していきました。現在、全長は310kmを超え、世界でも類をみない都市型高速道路となっています。



Language JP/EN time 30min age 8↑ players 2



itten

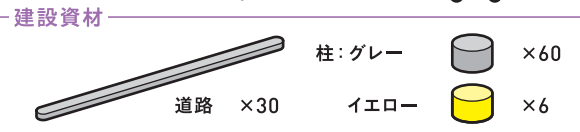
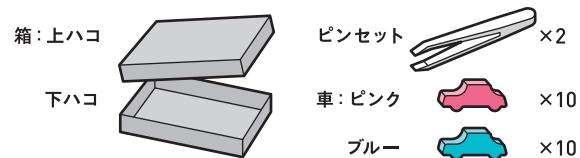
www.itten-games.com

©2016 itten

game concept : Naotaka Shimamoto  
 game design : Naotaka Shimamoto / Yoshiaki Tomioka  
 art direction : Yoshiaki Tomioka  
 game tuning : itten  
 transration and support : Hiroshi Ashikaga  
 special thanks : Meg / Chiyo / Uemura family / Yatsuka-san

## 1. ゲームの準備

① ゲームセットを確認しましょう。

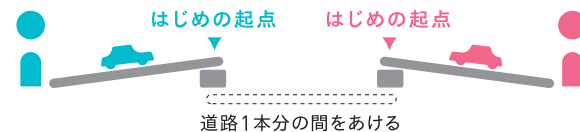


② プレイヤーはテーブルをはさんで向かい合って座ります。

③ 車の色を決め、コマを半分に分けます。

車10、道路15、柱(グレー)30、柱(イエロー)3、ピンセット1、箱1  
 ※上ハコと下ハコにそれぞれ分けて入れると便利です。

④ テーブル中央に、下図のように「柱(グレー)+道路+車」を設置します。これは自分のハイウェイのインターチェンジ入口となり、柱を起点につなげていきます。



⑤ ジャンケン等で、先手を決めます。

## 2. ミッションと勝利条件

プレイヤーは自分のハイウェイをつなぎ、相手のハイウェイと立体交差させながら、車を走らせます。効率よく道路を建設して、相手より早くすべての車をハイウェイ上に走らせたプレイヤーが勝ちとなります。  
 ※車をハイウェイにおくことをこのゲームでは「車を走らせる」と言います。

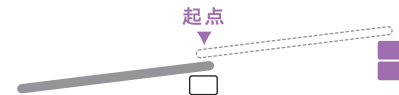
## 3. ゲームの進め方

各プレイヤーが手番でできることは以下の3つです。

① 柱を建設する

道路を設置するための柱を一ヶ所建設します。柱の位置は道路がつながれば自由です。柱の高さは起点(前の手番で設置した柱)より1つ増やすか、減らさなければいけません。同数や2つ以上の増減はできません。[ただし以下の場合は例外となります]「6.ジャンクションをつくる」「8.インターチェンジ出口をつくる」

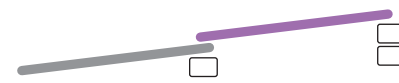
柱の位置は、道路で起点との距離を計測しながら進めましょう。



② 道路を設置する

起点(前の手番で設置した柱)と①の柱に道路を置きます。[置き方については「4.道路の設置方法と注意点」]

道路を設置するときに、柱の位置を調整して構いません。



③ 車を走らせる

条件を満たせば、②の道路に車を走らせることができます。[車を走らせる条件については「5.車を走らせる条件と注意点」]



手番は相手プレイヤーのジャッジを得て完了とします。問題があった場合は、速やかに調整を行います。

以上を交互に繰り返してゲームは進みます。相手が次の柱を建設した時点で、自分の柱の位置や車の位置を変えることはできません。

## 4. 道路の設置方法と注意点

道路の置き方は勝負に影響します。以下の点に注意してください。

### ① 道路の端を柱にのせる

道路の端が柱にのっていないとダメです。

◎OK!



×BAD!



▲はみ出している

### ② 柱の上で道路をつなげる

落ちないように、バランスよく道路の端を柱にのせます

◎OK!



端と端を重ねる

◎OK!



端と端を並べる

### ③ 相手の柱の上を通過しない

相手の柱の上をまたぐように置いてはいけません。

◎OK!

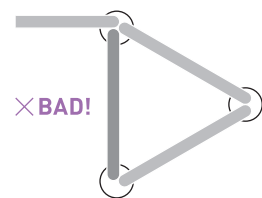


×BAD!



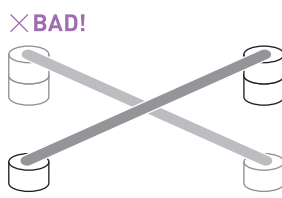
### ④ 以下のようなつなげ方はしない

道路を囲むようにつなげてはいけません。



×BAD!

他の道路や柱に触れてはいけません。



×BAD!

建設資材をうまく使って、走りやすいハイウェイを建設しましょう。

## 5. 車を走らせる条件と注意点

車を走らせるチャンスは、自分の手番でつなげる「新しい道路」だけが持っています。チャンスをもにするためには、まず自分の道路を相手の道路に立体交差させる必要があります。立体交差の方法は「こえる」「くぐる」の2通りです。さらに、相手の道路[対象となる1本の道路だけを指します]が以下の状態であることが条件です。

### こえようとするとき

相手の道路の上方に、ハイウェイが一切存在していない。

### くぐろうとするとき

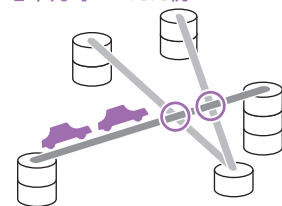
相手の道路の下方に、ハイウェイが一切存在していない。

どちらかの条件を満たせば、新しくつなげる自分の道路の上に車を走らせることができます。条件を満たしていない場合、車は走らせられません。道路はつなげることはできます。

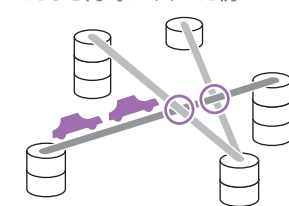
### 複数の交差例

上の条件を満たす複数の道路と交差した場合は、同数の車を走らせることができます。

2本同時にこえた例



こえると同時にくぐった例



## 6. ジャンクションをつくる

自分の道路と交差しても車はおけません。

すでに配置されていた道路に、後から車をおくことはありません。交通ルールを守って、楽しく走行しましょう。

## 6. ジャンクションをつくる

イエローの柱はジャンクションです。ジャンクションを使うと以下のことができます。

### ① 柱の数をいくつでも増減させることができる

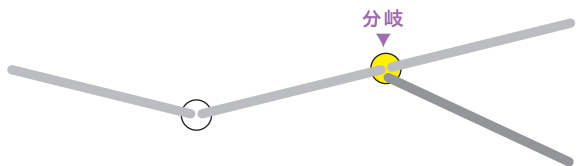
柱の一番上にイエローの柱を配置してください。起点の数に関係なく、自由に柱の数を決められます。ただし、単独で使うことはできません。必ずグレーの柱1つ以上とセットで使います。ジャンクションの次に設置する柱の数は、再び1つ増やすか、減らした数でなければいけません。

あまり傾斜がきつくなると、車をおきにくくなります。



### ② 道路を2つに分岐させることができる

ジャンクションを起点に分岐させることができます。ジャンクションを含む柱を建設した直後に限らず、ゲーム中いつでも分岐させることができます。



## 7. インターチェンジ出口をつくる

道路の端をテーブルに着地させ、インターチェンジ出口をつくることもできます。これを実現した道路はボーナスとして1台の車を走らせることができます。相手の道路と交差して5.の条件をクリアしていれば、2台以上の車を走らせることも可能。なお、出口を起点に道路につなげることはできないので、ゲームの最後、またはジャンクションと組み合わせて使うなどの工夫が必要です。

## 8. ペナルティ

ゲーム中に相手の車や道路をずらしたり落したりしたときは、自分の柱(グレーでもイエローでも可)を一つ相手に渡さなければなりません。複数をずらしたり落した場合は、その数の柱を渡します。ずらしたり落したりしたコマは修正してからゲームを進めます。自分のコマについてはペナルティは適用されません。

## 9. ゲームの終了と勝敗の決め方

### 車をすべてハイウェイ上においたとき

どちらかのプレイヤーが車をすべておき終わった時点で、そのプレイヤーの勝ちになります。

### 建設資材がなくなったとき

どちらかのプレイヤーのゲームに必要な建設資材がなくなった時は、相手の手番を待ちます。相手がペナルティなく手番を終えた時点で、資材不足のプレイヤーの負けになります。