

TOKYO



HIGHWAY

Game Concept : Naotaka Shimamoto
Game Design : Naotaka Shimamoto / Yoshiaki Tomioka
Art Direction : Yoshiaki Tomioka
English Translation and Support : Nozomi Obinata
Game Tuning : itten
Instagram / Twitter : #tokyohaighway
www.itten-games.com



©2018 itten, LLC. All rights reserved. AJ01-2018

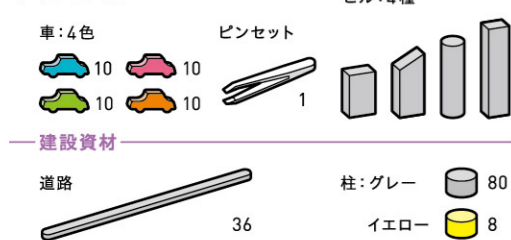
time ⌚ 30min~ age 8↑ players 2👤~4👤 Language JP



itten

TOKYO HIGHWAY

1 内容物

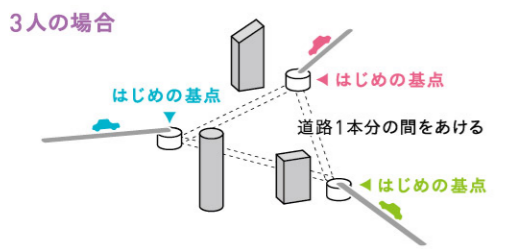
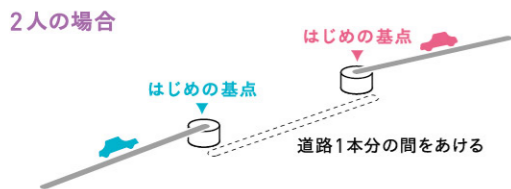


2 ゲームの準備

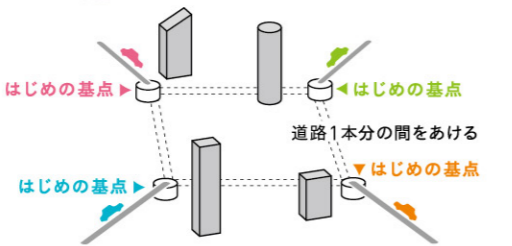
① ジャンケンで、手番、車の色を決め、プレイヤーの人数に応じて、コマを次のように分けます。

	2人の場合	3人の場合	4人の場合
	10	8	7
	30	25	20
	3	2	2
	15	12	9

② プレイヤーの人数に応じて、テーブル中央に図のように「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ます。この柱をはじめの基点として、ハイウェイをつなげていきます。



4人の場合



③ 一番後手の人から順番でビルをひとつ選び、テーブルの任意の場所に立てて配置します。このビルは道路をつなげる際の障害物となり、ゲーム中に移動することはできません。道路がビルに接触してはいけません。

※2人用はビルを使用しません。

3 ゲームの目的

プレイヤーは自分のハイウェイをつなぎ、他のプレイヤー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、早くすべての車をハイウェイに走らせましょう。

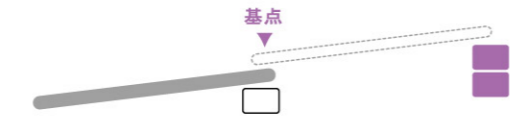
※車をハイウェイに置くことをここでは「車を走らせる」と言います。

4 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。

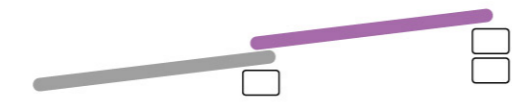
① 柱を建設する

道路をつなげるための柱を一カ所建設できます。柱の位置は、基点(前の手番で建設した柱、またはジャンクション)から道路がつながる距離であれば自由です。柱の高さは、基点より1つ増やすか、減らさなければなりません。同数や2つ以上の増減はできません。(例外については「7 ジャンクションをつくる」)柱の位置は、道路を使い、距離を計測しながら進めましょう。



② 道路を設置する

基点と①の柱に道路を置きます。(置き方については「5 道路の設置方法」)道路を設置するときに、①の柱の位置を調整して構いません。



③ 車を走らせる

詳しくは「6 車を走らせる条件」を確認してください。



手番は他の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。

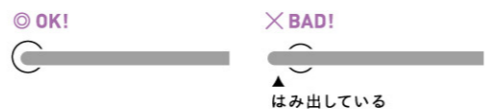
以上を交互に繰り返してゲームは進みます。他のプレイヤーが次の柱を建設した時点で、自分の柱の位置や車の位置を変えることはできません。

5 道路の設置方法

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。

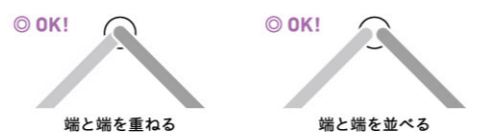
① 道路の端を柱にのせる

道路の端が柱にのっていないとダメです。



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。



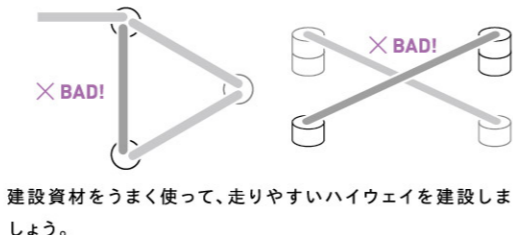
③ 柱の上を通過しない

柱の上をまたぐように置いてはいけません。



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。他の道路や柱に触れてはいけません。



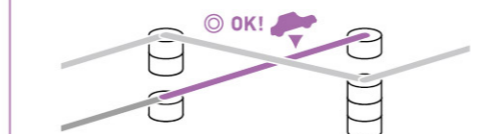
6 車を走らせる条件

自分の手番でつなげる新しい道路が、他のプレイヤーの道路(スティッカー本だけを指す)に対して、以下のような条件で立体交差ができたとき、車を走らせることができます。

上方にっさいの道路が交差していない他のプレイヤーの道路をはじめてこえたとき



下方にっさいの道路が交差していない他のプレイヤーの道路をはじめてくぐったとき



走らせる車の数は、条件を満たして交差した他のプレイヤーの道路1本につき1台です。車は新しい道路上の任意の位置に置くことができます。条件を満たせず、車を走らせられない場合でも、道路はつなぐことができます。

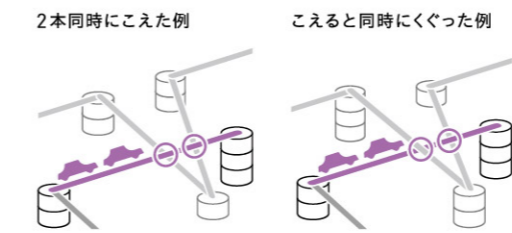
【注意】

- ・自分の道路と交差させても車を走らせることはできません。
- ・前の手番で自分が置いた道路に車を走らせることはできません。

例1

効率的に車を走らせることができると勝利に近づきます!

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

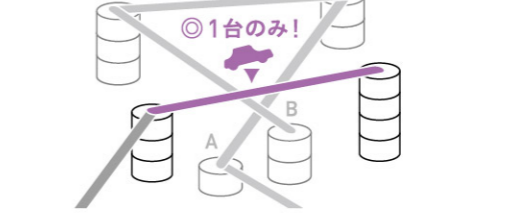


例2

条件を満たす道路なのか、よく確認しましょう!

他のプレイヤーの道路を2本こえた場面です。「A」は「B」がすでにこえていました。まだ上方にっさいの道路が交差していないのは「B」のみだったので、走らせることができる車は1台のみです。

7 ジャンクションをつくる



7 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。「4-① 柱を建設する」のときにジャンクションを使うことができます。

① 柱の高さをいくつでも増減させることができる

基点の高さに関係なく、柱の高さを決められます(同数も可)。イエローの柱が一番上に配置し、1つ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高さは、再び1つ増やすか、減らした数でなければいけません。(連続してジャンクションを設置することも可能です。その場合は高さを自由に決められます。)傾斜がきつくなると、車を置きにくくなるので気をつけましょう。



② 道路を2つに分岐させることができる

ジャンクションを基点に分岐させることができます。分岐させるタイミングは、ジャンクションを建設した次の手番以降のどの手番でも可能です。ただし、ひとつのジャンクションから分岐できるのは一回です。



8 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。他のプレイヤーの道路と交差して「6 車を走らせる条件」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、出口を基点に道路を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戦略が必要です。

9 ペナルティ

ゲーム中に他のプレイヤーの車や道路を落としたときは、自分の柱(グレーでもイエローでも可)を、その相手に一つ渡さなければなりません。複数を落とした場合は、その数の柱を渡します。落と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。

10 終了と勝敗の決め方

① 車をすべてハイウェイに走らせたとき

いずれかのプレイヤーが車をすべて走らせ終わった時点で、そのプレイヤーは勝ち抜け、他のプレイヤーはゲームを続けます。

② 建設資材がなくなったとき

ゲームに必要な建設資材がなくなったときは、他のプレイヤーの手番を待ちます。全員がペナルティなく一回ずつの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。他のプレイヤーはゲームを続けます。

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年後に控えた東京五輪を目標に突貫工事は進められ、距離を約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、安価で入手しやすい建設地地を選択していった結果、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した。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途され、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。このゲームは、そんな首都高速をモチーフにした作品です。進めて行くうちに卓上に現れてくる不思議な立体空間は、きっとプレイヤーを魅了することでしょう。息をつめ、震える手をおさえながらコマを積み上げていく緊張感と臨場感、そして達成感を楽しんでください!