

# recess !

## (お昼休み)

### 公認和訳ルール

Ver. 1.00

成長するってことはいつだって簡単じゃあない。特に校庭ですべての決着を付ける乱暴な教区立学校なんかじゃね。校庭で他の男の子からお昼代を巻き上げ、お気に入りのあの子にキスするのにお昼休みは30分しかないんだ。お昼休みが終わった時にお昼代が一番持ってた奴が勝つ。注意しなけりゃいけないのは、教師の尼さんの目につかないように悪事を働かなきゃいけないこと。尼さん連中が君の悪事を見つかけたり、他の子に告げ口されると放課後の居残りは確定さ…

#### 内容物

recess は8歳以上3〜5人用ボードゲームで、1回のゲーム時間は10〜30分です。このルールの他に以下の物が同梱されています。

ゲームボード4枚、L型エントランスボード2枚、セーフティスクエア2枚、お昼休み時計1個、男の子フィギュア5色各2個、女の子フィギュア5色各2個、尼さんボーン2個、コイン50枚、砂時計(1分)1個。

#### セットアップ

ゲームを始める前に、以下のステップに従って準備を行います。

テーブル中央にゲームボード4枚を真四角になるように置きます。

男の子用エントランスをゲームボードの角に置き、対角線上の角に女の子用エントランスを置きます。

プレイヤーは1色を選び、その色の男の子フィギュア2個と女の子フィギュア2個を取って、それぞれ男の子用エントランスと女の子用エントランスに置きます。

セーフティスクエアがそれぞれ男の子用エントランスと女の子用エントランスに接し、かつ○がゲームボードの一番端になる様に、ゲームボードの角に重ねて置きます(箱裏絵参照)。それぞれの○の上に尼さんを1人ずつ置きます。

お昼休み時計の上に、尼さんの腕ポインターを30と1の間を指す様に置きます。お昼休み時計と砂時計はゲームボードの隣に置きます。

各プレイヤーはコインを10枚ずつもらいます。

在学期間が一番長かったプレイヤーからゲームを始め、その後時計回りに進みます。

#### ゲームプレイ

recess では30分しかゲーム時間はありません。毎ラウンド、プレイヤーは彼らのターンとして、お昼休みのうちの1分を使うこととなります。各ターンの開始時にお昼休み時計を1分ずつ進め、砂時計で時間を計ります(実際には考え込む様になるゲーム後半にならないと、砂時計を使う必要はないでしょう)。時間内にターンを終えられない場合、時間が尽きた時点で駒配置で確定となります。

各ターンは以下の「3、2、1、尼さん」の順番で進行します。

- ・お昼休み時計を1分進め、砂時計をひっくり返します。
- ・あなたの子供の1人を3スペース移動させます。
- ・あなたの子供の1人を2スペース移動させます。
- ・あなたの子供の1人を1スペース移動させます。
- ・尼さんを1人移動させます。
- ・砂時計を次のプレイヤーに渡します。

プレイヤーは自分のターンを完全にパスすることもできますが、ターンの一部だけをパスすることはできません。

#### 移動

校庭は自由に移動できますが、遊具(障害物)があるスペースは通り抜けることができません。

毎ターン、プレイヤーは自分の子供3人を動かしてから、尼さんを1人移動させます。1番目の子供は必ず3スペース、2番目の子供は必ず2スペース、3番目の子供は必ず1スペース移動しなくてはなりません。子供たちの移動が終わった後で、尼さんを前後左右の一方に好きなだけ移動させます。

子供は1ターンで複数回移動することはできません。ただし、同じプレイヤーが動かすのであっても、子供が移動を終えた後で尼さんに捕まって小突かれることは可能です。

子供はいずれの方向であっても、縦横にのみ移動できます。移動の途中で方向を変えたり、元に戻ることもできます。ただし、対角線上を移動することはできません。他の子供や尼さんがいるスペースであっても、自由に通り抜けることができます。同じスペースに留まることができるのは、他の子供とけんかする場合か、尼さんに告げ口する場合だけです。ただし、セーフティスクエアにいる時はけんかも告げ口もできません。セーフティスクエアはすべての子供も尼さんも仲良くしないといけないのです。けんかしているスペースに3人目の子供が着地すると、そのけんかは中止されます。

尼さんは前後左右の一方に好きなだけ移動できます。尼さんは、子供がいるスペースや他の尼さんがいるスペースも、自由に通り抜けることができます。尼さんが子供や他の尼さんがいるスペースに着地すると、セーフティスクエアでない限り、相手は小突かれます。子供がけんかしているスペースに尼さんが着地すると、けんかは中止されます。

#### 小突く

尼さんの移動終了時に、すでに子供や他の尼さんがいるスペースに着地すると、相手を小突きます。小突かれた相手は、小突いた尼さんを動かしたプレイヤーによって誰もいない隣接スペースに移動します。誰もいないスペースがない場合は、誰かがいるスペースに着地します。小突くルールに従って、その誰かはさらに隣接するスペースに移動します。小突きは最も混んでいない経路を取らなければならぬので、2番目に小突かれた相手は誰もいないスペースに向かいます。セーフティスクエアでは小突くことはできません。

#### けんか

いつでも、ある子供が他の子供がいるスペースにぴったり着地した場合、移動してきたプレイヤーはけんかを仕掛けます。移動してきたプレイヤーは攻撃側となり、攻撃されたプレイヤーは被害者になります。被害者の子供フィギュアを倒し、その上に攻撃側の子供フィギュアを置きます。攻撃側は被害者から直ちにコインを1枚巻き上げます。

被害者のプレイヤーのターンになっても、その被害者の子供は移動できません。そのプレイヤーの複数の子供が被害者になっていれば、残りの子供に自由に「3、2、1」の移動を割り当てることができます。よって、3スペース移動を強制されることはありません。

以降のターンで、攻撃側のプレイヤーは移動してけんかを止めるか、移動を使って留まり、さらにコインを1枚巻き上げるか選択します。留まれば、攻撃側のプレイヤーの移動は「2、1、尼さん」になります。3スペース移動を、けんか相手を釘付けにするために使っていることになるのです。攻撃中の子供が2人いる場合、移動は「1、尼さん」になります。1人のプレイヤーの子供のうち、攻撃側になれるのは3人までです。この場合、このプレイヤーのターンには尼さんしか動かすことができません。プレイヤーが同じ子供同士では、けんかはできません。

尼さんとLOS(視線。Line of Sight。Recess では前後左右の4方向のみ)が通っている子供はけんかできません。遊具はLOSを遮蔽しますが、子供は遮蔽しません。また、セーフティスクエアでもけんかはできません。

#### 仲裁

ある子供が、けんかしているスペースにぴったり着地した場合、けんかを仲裁することができます。仲裁した子供はけんかしている両方の子供を小突いて、隣接する別々のスペースに強制移動させます。被害者の子供もこの時起き上がった、次のターンから移動できるようになります。

尼さんの移動の結果、けんかしているスペースとLOSが通っても、尼さんは直ちに仲裁するわけではありません。攻撃側が尼さんをLOSが通らないように移動させる前に、他のプレイヤーがターンを行い、尼さんをLOSに従って移動させるかもしれないし、尼さんをけんかしているスペースに着地させるかもしれません。しかし、攻撃側のターンに尼さんとけんかしているスペースにLOSが通っている場合、攻撃側を移動させてけんかを止めるか、そのままけんかを続行してコインをさらに1枚巻き上げるかを選択しなければなりません。けんかを続行した場合、攻撃側は尼さんをLOSから外れる様に移動させることはできません。手持ち時間があるか否かにかかわらず、尼さんを必ずけんかしているスペースに着地させなくてはなりません。プレイヤーの子供が複数、尼さん達からLOSが通ってい

るスペースでけんかしている場合、いずれを仲裁させるかそのプレイヤーが選択します。

尼さんが、けんかしているスペースに着地した場合、被害者の子供は小突かれ、立ち上がった状態で次のターンから行動できます。攻撃側の子供は、その子供と同じ性別のエントランスにフィギュアを倒した状態で戻され、罰を受けます。この子供は次の攻撃側のターン中何もできません。罰を受けている子供が1人であれば、そのプレイヤーの移動は「2、1、尼さん」となります。2人罰を受けていれば「1、尼さん」となり、3人以上罰を受けていれば尼さん1人しか移動させられません。1ターンの間罰を受けた後で、その子供のフィギュアを立った状態に戻します。次のターン以降で、その子供はセーフティスクエアに移動することができます。

## 告げ口

いつであれ、校庭上でけんかが起きている場合、子供を尼さんと同じスペースにぴったり着地させると、その尼さんは通常移動時の制限を無視して直ちにけんかしているスペースに現れます。複数のけんかが起きている場合、告げ口をしたプレイヤーがどのけんかを仲裁させるか選択します。仲裁は通常のルールに従って処理します。

## ゲームの終了

ゲームは以下の条件が満たされれば終了します。

- ・お昼休み時計が30分を指す(=30ターン経過する)。
- ・あるプレイヤーの男の子と女の子が、いずれの尼さんのLOSも通っていない状態で、同じスペースにいてキスをする。そのプレイヤー以外のプレイヤーは、損プレイヤーにコインを2枚ずつ渡します。

ゲーム終了時に最もコインを多く持っているプレイヤーが勝利し、「ブラケットツップ校の支配者！」と褒め称えられます。タイの場合は、キスをした子供のプレイヤーが勝利します。キスをした子供がいない場合、ゲーム終了時点で罰を受けている子供が少ない方のプレイヤーが勝利します。それでも決着がつかない場合は腕相撲で勝負するか、引き分けとなります。

Translated by Atsushi Moriike with permission from Atlas Games.

Recess Copyright 2006 Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. Recess is a trademark of Trident, Inc. All right reserved. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher.