

# Vortick ～コインを弾いて、回して、数字を狙え!

2009/05/27 ver.1.00

あらし

数字を狙って、コインを弾け!回せ!  
勝つも負けるも腕次第!?  
真剣勝負の熱気が渦を巻く!

## ゲーム概要

内 容:カードの指示に従って、コインを弾いて、回して、数字を狙います。  
勝つと、カードを獲得できます。全部で8回行います。  
最も多くカードを手に入れた人の勝ちです。

参加人数:2～4人用

所要時間:30分

## 内容物

- (1)「ルール」のカード(以下の①～④のカード、以降「ルールカード」と呼びます。)
- |   |           |
|---|-----------|
| ① TOPカード(TOPと記されているカード、以降、「TOP」と呼びます。)          | ……………2枚   |
| ② SNIPEカード(SNIPEと記されているカード、以降、「SNIPE」と呼びます。)    | ……………2枚   |
| ③ VORTEXカード(VORTEXと記されているカード、以降、「VORTEX」と呼びます。) | ……………2枚   |
| ④ COUNT0カード(COUNT0と記されているカード、以降、「COUNT0」と呼びます。) | ……………2枚   |
|   | ……………合計8枚 |
- (2)「コイン」(赤、青、黄、緑の指の柄のあるコイン、以降「コイン」と呼びます。)
- (3)「プレイマット」(数字の書いてあるマット、以降「マット」と呼びます。)
- (4)「スティック」(木製の棒、以降「スティック」)
- (5)「サイコロ」
- (6)説明書(今、読まれている説明書がそうです。)

## 遊び方

### 0.ゲームの用意

- 1番前転が好きな人が用意を行います。決め難い場合は、最年少の人が用意を行います。
- 各人に「コイン」を配ります。
- 「マット」を広げて、その脇に「スティック」を置きます。
- 「ルールカード」をよく混ぜて、裏向きにし、一つに重ねて「マット」の横に置きます。  
(以降、このカードの山を「山札」と呼びます)
- 各人コインを1度ずつ弾き、最も高い点数を獲得した人が「世話役」になります。  
ゲームは「世話役」から開始します。順番は時計回りに移動します。

### 例)コインの弾き方

- 「マット」の端の白地の場所に、指の先で押さえながら「コイン」を立てて置きます。
- そして、鉛筆の要領で「スティック」を握り、「スティック」の先端で「コイン」の端を弾きます。
- 「コイン」が回転しながら「マット」の上を進めば成功です。
- 「コイン」の動きが完全に止まった際に、「コイン」が乗っている数字の得点を獲得します。
- 「コイン」が2つ以上の数字にまたがって乗っていた場合は、常に高い点数が優先されます。

## コインの弾き方図解



### 1. ゲームの開始 「狙って、弾いて、大回転! Let's Vortick!

(1) 初めに、「世話役」が「山札」の一番上のカードを表にして、「山札」の脇に置きます。

(2) めくった「ルールカード」は何でしょう?ここで、今回のルールが決まります。

#### ①「COUNT0」だった場合は、

a. まずサイコロを振り、その出目に、「10」を足した点数を目標点数にします。

例) サイコロの出目は「6」。その場合の目標店は10+6で16点になります。

b. 数字を狙って、「コイン」を弾きます。「コイン」が止まった数字の得点を獲得します。

例1) コインを弾いた所、マットの外に「コイン」が出てしまいました。

その場合、獲得点数は0点になります。

例2) コインが「5」と「6」に跨って止まった場合は、

獲得点数は「6」点になります。常に高い点数が優先されます。

例3) 「中心のマーク」に跨って「コイン」が止まった場合は、

獲得点数は10点になります。「中心のマーク」は10点です。(全体に反映)

c. 次の人の順番になります。

d. 順番が1周した時に、目標点数を獲得出来ていた人が、「Count0」を獲得し、目の前に表向きに置きます。

例1) 目標点数を獲得した人がいない場合は、目標点数はそのままで、もう1周行きます。点数は、各人、獲得毎に足っていきます。

例2) 目標点数が11点で、獲得点数は、前회가6点、今回も6点、でした。

その場合、目標点数超過(以降、「バースト」と呼びます。)となり、今回の獲得点数は0点になります。

例3) 2人以上同時に目標点数を獲得した場合は、

その人達だけで、サイコロを振るところから、やり直します。

#### ②「VORTEX」だった場合は、

a. 「中心のマーク」を狙って「コイン」を弾きます。

b. 次の人の順番になります。

c. 順番が1周した時に、「中心のマーク」を獲得出来ていた人が、「Infinity」を獲得し獲得し、目の前に表向きに置きます。

例1) 「中心のマーク」に跨って「コイン」が止まった場合でも、「中心のマーク」は獲得出来ています。

例2) 2人以上同時に「中心のマーク」を獲得した場合は、

その人達だけで、やり直します。

例3) 全員「中心のマーク」を獲得出来なかった場合は、全員で、やり直します。

#### ③「SNIPE」だった場合は、

a. まずサイコロを振り、その出目を目標点数にします。

b. 目標点数を狙って「コイン」を弾きます。

- c. 次の人の順番になります。
- d. 順番が1周した時に、目標点数を獲得出来ていた人が、「Snipe」を獲得し、目の前に表向きに置きます。。
- 例1) 2人以上同時に目標点数を獲得した場合は、その人達だけで、サイコロを振るところから、やり直します。
- 例2) 全員、目標点数を獲得出来なかった場合は、全員で、サイコロを振るところから、やり直します。
- 例1) 「中心のマーク」に跨って「コイン」が止まった場合は、今回の獲得点数は10点になります。

④「TOP」だった場合は、

- a. できるだけ高い点数を狙って「コイン」を弾きます。  
2回行い、合計した点数を獲得します。
- b. 次の人の順番になります。
- c. 順番が1周した時に、目標点数を獲得出来ていた人が、「Top」を獲得し、目の前に表向きに置きます。
- 例1) 2人以上同時に目標点数を獲得した場合は、その人達だけで、サイコロを振るところから、やり直します。
- 例2) 全員「中心のマーク」を獲得出来なかった場合は、全員で、サイコロを振るところから、やり直します。

(3) 「挑戦」をするか、しないか選べます。

- ① 今回「ルールカード」を獲得した人は、既に「ルールカード」を獲得している人に、「挑戦」が出来ます。
- ② 最初に「挑戦」する相手を決め、今回獲得した札を、「マット」の横に、表向きで置きます。
- ③ 「挑戦」された人は、獲得している「ルールカード」から1枚を選び、「マット」の横に表向きで置きます。
- ④ 「挑戦」された人が出した「ルールカード」のルールで、1対1で、戦います。
- ⑤ 勝った人が、「マット」横の2枚の「ルールカード」を獲得します。
- ⑥ 「挑戦」が終わるか、挑戦をしない場合は、「ゲーム開始」から、繰り返します。

## 2. ゲームの終了

- (1) 「世話役」が表にする「山札」が無い場合は、そこでゲーム終了です。
- (2) 「ルールカード」の獲得枚数を数えます。
- (3) 同枚数を獲得していた人がいた場合は、
- ① 「世話役」が各人の「ルールカード」を全て集め、裏向きにして、よく混ぜ、1枚を表にします。
- ② 表向きの「ルールカード」に従い、同枚数を獲得していた人のみで決勝戦を行います。

(4)最も多く「ルールカード」を獲得した人の勝ちです。

### 3.さらに深い遊び方

(1)棒の代わりに指で弾く。

・微妙な力加減が楽しめます!

(2)「ルールカード」は「Count0」のみで、目標点数を50点でスタートする。

・さらにシビアなコントロールが要求されます!

製作:GOTTA2    ゲームデザイン:ばろぬ    美術:ROD、たにし  
感想、質問等はこちらへどうぞ。 [gotta2@gotta2.jp](mailto:gotta2@gotta2.jp)  
ホームページはこちら → <http://gotta2.jp/>