



ゲーム概要

手札えらびと予想がカギを握る新感覚競馬ゲーム！
個性ゆたかな26体のウマが集うレースは、あなたの投票で結末が変わる！？
みんなの狙いを読みきって、ピタッと予想を当てられるか！？

ゲームの目的

レースの内容を予想し得点します。全4レース行い、最終レース終了時点で合計得点の最も高いプレイヤーの勝利です

内容物

- カード：合計38枚／ウマカード26、コースカード4（「直線」「コーナー」各2）、スタートカード1、ゴールカード1、得点ボード1、点数早見表2、数字カード3（「1」「2」「3」各1）
- チップ：合計58枚／+30チップ4（4色各1）、馬主チップ4（4色各1）、投票用チップ24（4色各6＝「1」1枚・「2」2枚・「3」3枚）、ウマチップ26
- ウマチップ用スタンド4個／得点カウントトークン4個／説明書（本書）1部

◆ウマカードの見方

- ① アルファベット
- ② ウマの名前
- ③ ウマの色：帯の色がそのウマの色を表します
白い帯：白ウマ
黒い帯：黒ウマ
※「Pパンダササダンゴ」のみ、白ウマかつ黒ウマとして扱います
- ※右の参考画像「Hヘッジホッグ」は白ウマです
- ④ ウマの能力：各ウマカードには「直線」と「コーナー」の2つの能力があり、一部のウマはこれに加えて投票終了時に発動する能力を持ちます



ゲームの準備

配置図

コースカード
山札

ウマカード
山札

数字カード
2

競馬場エリア

レースエリア

パドックエリア

得点ボード

25	26	27	28	29	30
24	23	22	21	20	19
18	17	16	15	14	13
12	11	10	9	8	7
6	5	4	3	2	1

ウマチップ

- ・各プレイヤー（「馬主・うまぬし」）は好きな色の馬主チップと投票用チップ、+30チップを受け取る
- ・配置図のとおりに配置する。ウマカードとコースカードはそれぞれ裏向きの山札にし、数字カードは表向きにする。得点ボードは全員から見える場所に置き、得点カウントトークンを得点ボードの近くに置く。ウマチップとスタンドは全員の手が届きやすいところにまとめる

ゲーム進行

第1～3レースと**最終レース**の合計4レースを行います。各レースは①出走準備／②パドック／③投票／④レース／⑤得点の5フェイズに分かれ、得点計算フェイズが終わると次のレースに進みます。次章は第1～3レースの手順です。最終レースは一部が異なるため、**最終レース**の章を参照してください

◆第1～3レース

- ① 出走準備フェイズ
 - ・各馬主は手札が3枚になるように、ウマカード山札からカードを引きます
 - ・コースカード山札から2枚引き、表向きで競馬場エリアに並べる。左から順に「コース1」「コース2」と呼びます
 - ・ウマカード山札からプレイ人数に応じた枚数を引き、表向きでパドックエリアに置く（2人:2枚／3人:1枚／4人:0枚）
- ② パドックフェイズ
 - ・各馬主は手札からウマカードを1枚選び、裏向きでパドックエリアに置き、その上に自分の色の馬主チップを置きます
 - ・全馬主が置いたらパドックエリアのウマカードをすべて表にし、馬主チップも表に置きます
 - ・手札交換：各馬主は全レース中に1回だけ、ウマカードをパドックに置く前に手札をすべて捨て、ウマカード山札から3枚引けます。捨てた手札はウマカード山札に戻してシャッフルします
- ③ 投票フェイズ
投票とは、ウマカードのレース終了時の着順を予想することを言います。得点が高い馬主から順番に投票し、同点の馬主がいた場合は、パドックエリアにより若いアルファベット（A>B>…>Z）のウマカードを出した馬主が先に投票します。第1レースは任意の方法で順番を決めてください（例：じゃんけんで勝った馬主から時計回り）
投票はウマカードに投票チップを置くことで行い、方法は次の2種類です

A・三連単

投票チップの「1」「2」「3」を1枚ずつ使用し、1-3位になるウマカードを着順通りに当てる方法。1位だと思ふウマカードに「1」、2位に「2」、3位に「3」を置く。チップを置く順番は自由

B・単勝

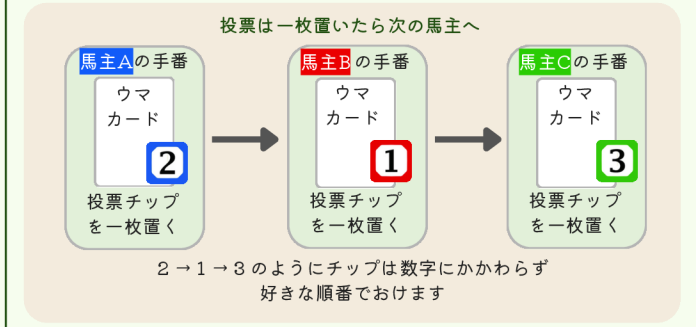
1位になるウマカードだけを予想する方法。使用する投票チップは1種類のみで、チップの数字が賭けられるウマの頭数になる（「1」…1枚を1頭に／「2」…2枚を別々の2頭に／「3」…3枚を別々の3頭に）置いたウマのいずれかが1位になれば的中。同じウマカードに複数枚を重ねて置くことはできない。数字が小さい投票チップを使用するほど、予想を当てたときの得点が高くなる

投票を行う際に宣言は必要はなく、置いたチップによって自動的に決まります（例）一回目の手番で「2」を置いた場合
・二回目の手番で「1」か「3」を置くと三連単。「2」を置くと単勝

単勝で投票チップの「1」または「2」を使用する馬主は、下表のとおり投票チップを置けない手番をスキップします

単勝で使うチップ	一回目の手番	二回目の手番	三回目の手番
1	「1」を置く	スキップ	スキップ
2	「2」を置く	「2」を置く	スキップ
3	「3」を置く	「3」を置く	「3」を置く

任意の数字の投票チップを**1枚**置いたら次の馬主に手番が移ります。自分の手番はパスできず、置ける場合は必ず投票チップを**1枚**を置かなくてはなりません
すでに自分が投票チップを置いたウマカードには投票できません。また、一度置いた投票チップを別のウマカードに移動することはできません
全員が投票を終えたら、レースフェイズに移ります
※「投票終了時」と書いてある能力があればこのタイミングで処理します（→「個別処理」）



④ レースフェイズ
各ウマカードに置かれた投票チップの枚数から人気順を決定します。優先度1から判定し、各優先度で同率のウマカードがある場合はその次の優先度を参照してください

- 【優先度】
- 投票チップ「1」が置かれた枚数の多いウマ
 - 投票チップ「2」が置かれた枚数の多いウマ
 - 投票チップ「3」が置かれた枚数の多いウマ
 - ウマカードのアルファベットの若い順（A>B>…>Z）

左図のように、ウマカードに対応するウマチップ（A～Z）をスタンドに立て、人気順でレースエリアの上に直線状に並べます（一番人氣が**先頭**、最低人氣が**最後尾**）
※このタイミングで人気得点の計算をしても構いません

レース中の順位は、レースエリアの上に置かれたウマチップで直線状に管理します。コース1の効果を、図のように先頭のウマから最後尾まで順に処理したらコース1は終了です。目印としてコース1のコースカードを裏向きにします。コース2も同様に処理します。すべてのコースの処理が完了したら、ウマの着順が確定します
※コースカードが3枚以上ある場合も、左から順に処理します
※効果に「カードを引く」とあるウマは「個別処理」を参照してください



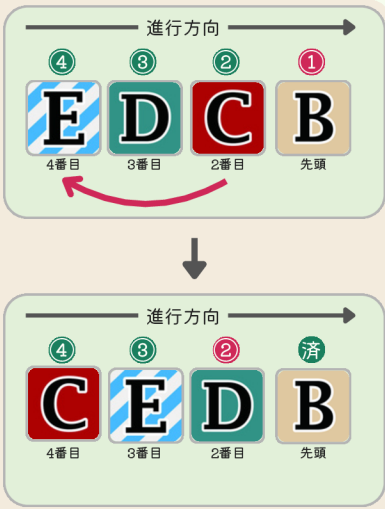
例) コース1がコーナーの場合

先頭のBから能力を発動します
Bのコーナーの能力でCを最後尾にし、Bは先頭に移動します

Bはすでに先頭にいたので移動しません

Cが最後尾に移動したので、Dが2番目、Eが3番目に移動します

Bの能力の処理が終わったので、次は2番目にいるDの能力を処理します



⑤ 得点フェイス

各馬主は得点ボード上に自身の色のトークンを置いて得点を管理します。30点を超えたら、+30チップを裏返して下さい。得点は以下の4種類です

○人気得点：投票の結果に応じて得点

○馬主得点：ウマカードの着順に応じて得点

※馬主のいないウマカード（出走準備フェイスで山札から置かれたウマカード）が該当した場合、その分の人気得点・馬主得点は誰も獲得しません

○投票得点：投票の結果、着順を当てれば得点

得点の種類	点数の内訳	備考
人気得点	一番人気のウマカードの馬主：3点 二番人気：2点 三番人気：1点	最終レースは除く
馬主得点	順位が1位のウマカードの馬主：3点 2位：2点 3位：1点	最終レースは除く
投票得点 三連単	1位・2位・3位の3つすべてを順位どおりに当てた場合10点	最終レース 15点 部分点なし
投票得点 単勝	「1」チップを置いたウマが1位：3点 「2」チップ：2点 「3」チップ：1点	全レース共通

レース終了後の処理

- 各馬主は、自分の投票チップをすべて回収します
 - 2位以下のウマカードは捨て札とします
 - 1位だったウマカードは、表にしてウマカード山札の横に置きます（最終レースで使用します）
 - コースカードはすべてコースカード山札に戻しシャッフルします
 - 得点処理が終わったら全員、手札が3枚になるまでウマカードを引きます
- ウマカード山札が不足する場合は、捨て札のカードをウマカード山札に加えてシャッフルします

◆最終レース

最終レースは今までのレースで1位だったウマたちと、最終レース開始時点で最も得点が高い馬主のウマがレースをします。進め方は第1～3レースと同じで、次の点だけが異なります

※最低得点の馬主が複数いる場合は、該当者同士で数字カードを引きます。その中で最も小さい数字を引いた馬主を「最も点数の低い馬主」と読み替えてください

※全馬主が同点の場合は、最終レースを第1～3レースとまったく同じ手順で行います。第1～3レースで1位だったウマカードは使わず、各馬主が手札から1枚を出し、山札からのウマカードも人数に応じて置きます
コースカードは2枚で、人気得点・馬主得点も獲得でき、三連単は10点です

① 出走準備フェイス

第1～3レースで1位だったウマカード（3枚）を表向きでパドックエリアに置きます。山札からウマカードは置きません。コースカード山札からは3枚引きます。得点が高い馬主だけが、手札が3枚になるようウマカード山札からカードを引きます

② パドックフェイス

得点が高い馬主が、ウマカードを表向きでパドックエリアに置きます

③ 投票フェイス

同点の馬主がいた場合は、該当者同士で数字カードを引き、より小さい数字を引いた馬主が先に投票します

④ レースフェイス

第1～3レースと同様に行います

⑤ 得点フェイス

人気得点、馬主得点はなく、投票得点のみ獲得できます

三連単：15点

単勝：「1」チップの場合3点、「2」チップの場合2点、「3」チップの場合1点

最終レース終了時点で、
合計得点の最も高い馬主の勝利です！



※最高得点の馬主が複数いる場合は、その全員が勝利です

◆個別処理

◆投票終了時の能力について

カードに「投票終了時」とある能力は、投票終了後、人気順を決定する前に発動します。パドックエリアを確認して該当する能力を処理してください。馬主のいないウマカードの能力も同様に発動します

「A エアセイサー」「F エフゴルーサー」…コースカード山札からカードを1枚引き、競馬場エリアの右端に表向きで並べます。このカードは、すでに並んでいるコースの次の番号（第1～3レースなら「コース3」、最終レースなら「コース4」）となり、最後に処理します

※2頭とも出走している場合は、アルファベットの若い順に1枚ずつ処理します

※コースカード山札にカードが残っていない場合、この能力は発動しません

◆能力の「カードを引く」について

数字カード3枚を裏向きにしてシャッフルし、1枚引いて数字を確認します。確認したら3枚を表向きに戻し、ウマカード山札の横に置きます

よくある質問

◆レースの進め方について

Q. 能力はどの順番で処理しますか？ A. 未処理のウマのうち、最も前にいるウマから処理します。能力で並び順が変わった場合は、変わった後の並びで判定してください。各ウマがそのコースで能力を処理するのは1回だけです（「抜かれたら毎回そのウマの後ろについていく」能力は除く）。処理が終わったウマは、ウマチップを手前にずらすなどして分かるようにしてください

Q. 「前のウマをO頭抜く」で、前にいるウマが足りない場合は？ A. いる分だけ抜きます。O頭の場合は何も起こりません（D・Sに投票チップが乗っていない場合も同様）

Q. 「すぐ後ろのウマ」に効果を与える能力で、後ろにウマがいない場合は？ A. 何も起こりません。最後尾のE・R・V・W・Xが該当します。ただし、Bは後ろにウマがなくても、先頭まで移動する効果は発動します

Q. 順位を条件とする能力は、いつの順位で判定しますか？ A. 自分が能力を処理する瞬間の順位です。K・H・M・Yが該当します

◆後ろについていく能力について

Q. どんなときに発動しますか？ A. 自分より後ろにいたウマが、自分より前に出たときです。ただし文言が「ワープ」の場合は発動しません。また、自分が後ろに下げられた結果として他のウマが前に出た場合（Bのコーナーの能力など）も発動しません

Q. 複数のウマにまとめて抜かれた場合は？ A. 抜かれたウマ同士の前後関係はそのままだに、抜いていったウマのすぐ後ろに並びます。この能力を持たないウマは、その場に留まります

Q. Kが「全てのウマが動き終わったとき、3位なら先頭まで移動」で先頭に出たときは？ A. 発動しません

◆ウマの色を参照する能力について

Q. ウマの白/黒はどこで見分けますか？ A. カードの帯の色です（白い帯=白ウマ/黒い帯=黒ウマ）。Pのみ、白ウマかつ黒ウマとして扱います

Q. 「一番近い白ウマ（黒ウマ）の前へ移動」は、前後どちらを探しますか？ A. 前後の両方を探し、一番近いウマの前へ移動します。前後が同じ近さの場合は前を参照します。自分自身は数えません

◆コピーする能力について

Q. コピーの対象が、同じくコピーする能力だった場合は何をコピーしますか？ A. その能力がコピーした能力を、コピーします

Q. コピー元の能力が、条件を満たさず不発だった場合はどうなりますか？ A. コピー後にあらためて条件を判定し、満たしていれば発動します

◆得点について

Q. 自分のウマが一番人気かつ、レースで1位になりました。得点は何点ですか？ A. 人気得点3点と馬主得点3点で合計6点です。ただし、最終レースは人気得点・馬主得点どちらももらえません

Q. 三連単で1位と2位だけ当たりました。部分的な得点はありますか？ A. ありません。3つすべてを順位どおりに当てた場合のみ得点します

Q. 最終レース終了時、最高得点の馬主が複数いたら？ A. その全員が勝利です