

# Gaslands Kart

v1.0: 2021/01/04 公開

**v1.1: 2021/01/10 ゲート1通過までの武器使用禁止、ワイプアウト、キノコ、イナズマ**

Gaslands KartはGaslandsおよびGaslands Refuelledのバリエーションルールで、どこかで見たことのあるゆるいカートレースを再現するためのものです。GaslandsのDeath Raceシナリオをベースとしています。

## コンセプト

実力50%運50%ぐらいのビリでも逆転可能なパーティーゲーム。

## Gaslands通常ルールからの変更点

### ハルダメージなし

Gaslands Kartのカートは不死身で、絶対に破壊されません。通常ルールでハルダメージを受ける場面ではハルダメージを無視します(フリップチェック失敗時、コリジョン発生時など)

### アップグレード、チームなし

Gaslands Kartではアップグレードとチームのルールは使用しません。ハンドガンも使用できません。代わりにレース中にコースに設置されたアイテムボックスから入手したアイテムを使用できます。

### オーディエンス・ヴォートなし(アイテム使用ステップ)

Gaslands Kartではオーディエンス・ヴォートのルールは使用しません。オーディエンス・ヴォートの使用のタイミングで代わりにアイテムを使用することができます(アイテム使用ステップと呼びます)

### ワイプアウトが発生するハザードトークン数の変更

通常ルールでは6つハザードトークンがつくとワイプアウトが発生していましたが、Gaslands Kartではカートごとに設定された安定度以上のハザードトークンがつくとワイプアウトが発生するように変更します。

### ゲート1通過まで武器使用禁止ルール

Gaslands Kartでは無視します。

## ワイプアウトルール

ワイプアウト時のカードの向きは次のプレイヤーが決定するのではなく、ランダムで決定します。1d8で決定します。

ダイス目	向き
1	元の向き
2	右45度
3	右90度
4	右135度
5	180度
6	左135度
7	左90度
8	左45度

8面ダイスがない場合は1d6で決定することもできます。

ダイス目	向き
1	元の向き
2	右60度
3	右120度
4	180度
5	左120度
6	左60度

## Gaslands Kart追加ルール

### カート

Gaslands Kartでは以下の4タイプのカートを使用します。全てMiddleweightとして扱い、最大ギア、ハンドリング、安定度に違いがあります。ハル、クルー、ビルドスロットは設定がありません。他に特殊ルールはありません。

タイプ	最大ギア	ハンドリング	安定度
-----	------	--------	-----

標準性能カート	5	3	6
加速重視カート	4	4	6
軽量機敏カート	5	4	5
高速安定カート	6	2	7

## アイテム

Gaslands Kartではコースに設置されたアイテムボックスからアイテムを入手し、パワーアップや敵カートの妨害のために使用できます。

### アイテムゾーン

コース中にアイテムゾーンを3か所設定します。アイテムゾーンにはアイテムボックストークンがレースに参加したカート数だけ設置してあります。

### アイテムボックストークン

アイテムボックストークンは一辺2cmの正方形です。カートの移動ステップにテンプレートがアイテムボックストークンの上を通過するか、あるいは最終的なカートの位置がアイテムボックストークンの上になったときにアイテムボックストークンを取り除き、アイテムデッキからアイテムカードを1枚引き、表向きで自分の前に置いて手持ちアイテムとします。すでに手持ちアイテムがある時は、アイテムボックストークンを取ることはできません。1つのアイテムゾーンからはアイテムボックストークンを1つだけ入手できます。1回の移動で複数のアイテムボックストークンを通過したときは、最初に通過したアイテムボックストークンを取り除きます。

### アイテムデッキ

アイテムデッキは以下のアイテムカードから構成されます。枚数のXはレースに参加するカート数を表します。たとえば4台のカートがレースに参加する時、キノコ、ミドリこうら、バナナの皮が各4枚、スター、アカこうら、イナズマが各3枚の計21枚でアイテムデッキが構成されます。アイテムデッキはレース開始前にシャッフルしておきます。

アイテム種類	枚数
キノコ	X
ミドリこうら	X
バナナの皮	X
スター	X-1
アカこうら	X-1
イナズマ	X-1

## アイテムの使用

手持ちアイテムはアイテム使用ステップに使用できます。また、ミドリこうら、バナナの皮、アカこうらの攻撃用アイテムは移動ステップの後の攻撃ステップにも使用できます(つまり、攻撃用アイテムは入手した**アクティベーション**中に即使用することができます)。使用したアイテムカードは捨て札にします。アイテム使用ステップには不要な手持ちアイテムを使用せずに捨て札にすることもできます。

## 各アイテムの説明

アイテムはビリの時に使用すると効果が強くなります。”ビリ効果:”に強化内容が書いてあります。

### キノコ

**使用タイミング:** アイテム使用ステップ

**効果:** ギアを1上げるか1下げます(**この効果により**、ギアが不足していてアクティベートできないはずだったギアフェイズにもアクティベートできる可能性があります)。**カートの最大ギアを無視してギア上げることができます(最大でも6)。最大ギアを超えた場合、アクティベーションの終了時に最大ギアまで下がります。**これによりハザードトークンは受けません。

**ビリ効果:** 代わりにギアを2まで上げるか2まで下げます。

### ミドリこうら

**使用タイミング:** アイテム使用ステップ、攻撃ステップ

**効果:** カート前面のダブルの範囲に4d6の攻撃を行います。この結果のダメージの代わりに同じ数のハザードトークンを与えます。

**ビリ効果:** 代わりに6d6の攻撃を行います。

### バナナの皮

**使用タイミング:** アイテム使用ステップ、攻撃ステップ

**効果:** 自分のカートに接触する任意の位置(他のカートとは重ならない)にバナナの皮トークンを置きます。バナナの皮トークンはX-Wingのフォーカストークンと同じ大きさです。移動の際にテンプレートがバナナの皮トークンに重なるか、最終的なカートの位置がバナナの皮トークンに重なったカートはバナナの皮トークンを取り除き、バナナの皮効果を受けます。バナナの皮効果はスピンの出目と同じ効果ですが、最終的な位置の決定はアクティブプレイヤーではなく、バナナの皮トークンのコントローラーが行います。同時にアクティブプレイヤーのスキッドダイスにスピンの目が出ていた場合、そのスピン効果は無視します。(ハザードトークンは累積して受け取る)

**ビリ効果:** 代わりに任意の方向のダブル範囲の任意の位置(他のカートとは重ならない)にバナナの皮トークンを置きます。

### スター

**使用タイミング:** アイテム使用ステップ

**効果:** ハザードトークンをすべて取り除きます。

**ビリ効果:** 通常の効果に加え、この**アクティベーション**中、ハザードトークンを受け取りません。

## アカこうら

**使用タイミング:** アイテム使用ステップ、攻撃ステップ

**効果:** 任意の方向のダブルの範囲に4d6の攻撃を行います。この結果のダメージの代わりに同じ数のハザードトークンを与えます。

**ビリ効果:** 代わりに6d6の攻撃を行います。

## イナズマ

**使用タイミング:** アイテム使用ステップ

**効果:** 他のすべてのカートはハザードトークンを1つ受け取ります。イナズマの効果ではハザードトークンは最大でも安定度-1までにしかありません。

**ビリ効果:** 代わりに2つ受け取ります。