

# Tattoo Turtles

A board game for 2 players by Vincent Everaert

## はじめに

**Tattoo Turtles** (タトゥー・タートル) では、各プレイヤーはボード上の自分側にある8匹のウミガメを動かし、相手側に自分のウミガメを1匹でも送り込めた方の勝ちです。

ウミガメは1マス前進するか、他のウミガメを飛び越えることができます。相手のウミガメを飛び越えるとそのウミガメは無力化され、無力化されたウミガメを飛び越えるとそれがどちらのプレイヤーのウミガメであっても再びアクティブになります。

このバリエーションでは、タトゥーのあるウミガメを飛び越えることでいくつかの特殊効果が発生します。

**タトゥー・タートル**は、同じデザイナー(Vincent Everaert)の **Tortuga(トルトゥーガ)**のバリエーションです。最初に**トルトゥーガ**のルールを説明し、その次にバリエーションを説明します。

## 内容物

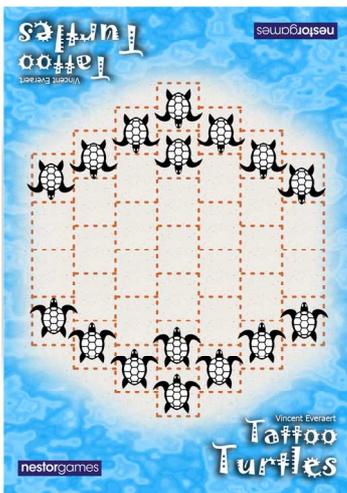
タトゥー・タートルには以下のものが含まれます:

- ボード
- 緑のウミガメ16匹 (分かりやすくするためにこのルールブックでは黒で示します)
- タトゥーのあるウミガメ8匹(4匹+4匹)
- キャリングケース

## 準備(基本ゲーム)

プレイエリアの中央にボードを置きます。

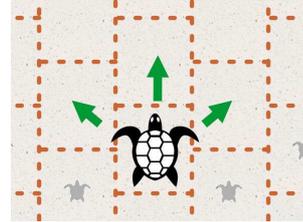
各プレイヤーはボード上の自分側の出発点に8匹のウミガメを置きます(図参照)。先手をランダムに決めます。ウミガメの向きでどちらのプレイヤーのものか決まります。プレイヤーAのウミガメはプレイヤーBの方を向き、逆も同様です。



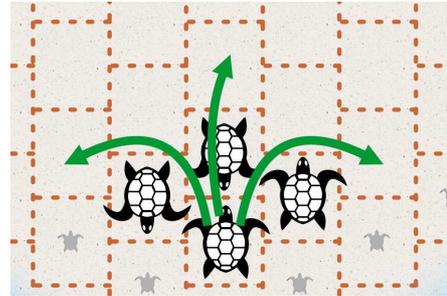
## 遊び方

ゲーム開始時には全てのウミガメが**アクティブ**(甲羅が見えている状態)です。プレイヤーは交互に手番を行い、手番では以下の2つのうち**1つ**を行います:

- ウミガメ1匹を前方か斜め前方に**前進**させます。後退はできません。



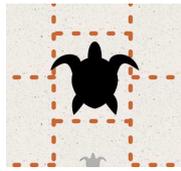
- 自分のウミガメ1匹を**ジャンプ**させます。
  - ウミガメは常に前方または斜め前方にジャンプします。後方にはジャンプできません。
  - ウミガメは図のように**他のウミガメ**(自分または相手)を飛び越えます。



- 相手のウミガメを飛び越えることができるならば必ずそれを行わなければなりません、自分のウミガメの場合は必須ではありません。
- ジャンプを始めたら、可能な限り多くのウミガメを飛び越えて完了しなければなりません。
- ウミガメは同じ一連のジャンプの中で**自分のウミガメと相手のウミガメの両方**を飛び越えることは**できません**。つまり自分のウミガメを飛び越えることから始めたら、その手番中に相手のウミガメを飛び越えることはできず、逆も同様です。
- ウミガメは「無力化された」ウミガメを飛び越えることができます(図参照)。

## ジャンプの効果

- 自分のウミガメを飛び越えた場合、そのウミガメは裏返しません。
- 相手の**アクティブ**なウミガメを飛び越えた場合、そのウミガメは直ちに裏返されて**無力化**されます。無力化されたウミガメは(飛び越えられることによって)再び裏返されるまで、どちらのプレイヤーも移動させることができません。

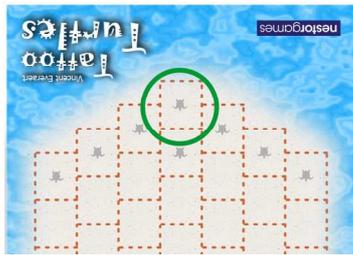


無力化されたウミガメ

- 無力化されたウミガメが(他のウミガメに飛び越えられて)裏返された場合、再び**アクティブ**になります。ジャンプしたプレイヤーは、このウミガメが自分と相手のどちらに属するかを選び、対応する方向に向けます。

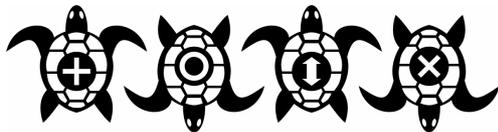
## ゲーム終了

どちらかのプレイヤーが自分から**最も遠いマス**に自分のウミガメを到達させたらゲームが終了し、そのプレイヤーの**勝ち**となります。あるいは手詰まりになったら**負け**です。



## タトゥー・タートルバリエント

このバリエントでは特殊なタトゥー入りウミガメを使います。



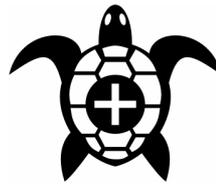
準備フェーズ後、各プレイヤーはタトゥー入りウミガメを各種1匹ずつ計4匹受け取り、ボード上にある自分の任意のタトゥーなしウミガメ4匹をそれらで置き換えます。置き換えられたウミガメは脇に置いておきます。これらはゲーム中に使用されることがあります。

備考: プレイヤーはタトゥー入りウミガメを少なくしてプレイすることもできますが、ウミガメの総数は常に各自8匹でなければなりません。

タトゥー入りウミガメは通常のウミガメのように移動します。ただし、**相手のジャンプによって無力化された**とき(ジャンプが完了した直後)に特殊効果が発動します。同一手番中(一連のジャンプ中)に複数のウミガメが無力化されるケースがあることに注意してください。

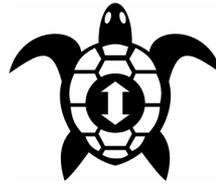
**無力化されたウミガメの所有者**は自分の手番開始前にその特殊効果を実行します。特殊効果の実行は必須ですが、任意の順番で実行することができます。

## 特殊効果



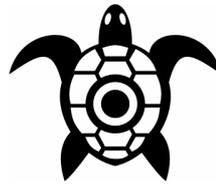
**生命:** 可能であれば、ボードの自分側の空いている「出発点」に新たなタトゥーなしウミガメを追加します。

この特殊効果を実行した後もこのウミガメはボード上から**取り除かれません**。

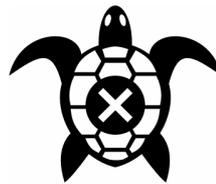


**交換:** 相手は相手のウミガメのうち1匹の向きを反転させなければいけません(所有者が自分に変わります)。どれを反転させるかは相手を選びます。

その後、このタトゥー入りウミガメはボードから**取り除きます**。



**不死:** このタトゥー入りウミガメをボード外にあるタトゥーなしウミガメ1匹と置き換えます(自分の方向で)。



**汚染:** 隣接するいずれかの相手のウミガメ1匹をボードから取り除きます。

その後、このタトゥー入りウミガメはボードから**取り除きます**。

## 孵化日バリエント

*The sun heats hard the Turtle Island. Today is the big day, the birth! Soar to the sea, while the laggards keep access to spawning grounds.*

For more variety in your games of **Tortuga**, the day of hatching allows players to start the race with a reduced number of turtles and maintain reserves to boost an attack or for extra defense.

The board starts empty. In addition to the rules above, players can add one or more new turtles to the board on their turn (on their starting points) instead of moving. Adding a new turtle in the first square is forbidden (your opponent's goal square). Remember that jumps over opposing pieces are mandatory.

In the first turn, the starting player must add one or two turtles. From now on, the difference between the number of turtles in the player's reserves cannot be bigger than two. Example: If the first player places 2 turtles, his opponent can place up to 4 on his turn.