

(B)2人～4人用ゲーム

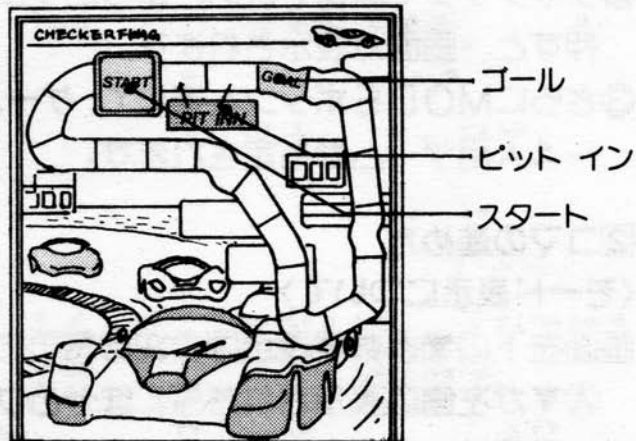
ゴールをめざして、2人～4人で、レーシングカーのスピードを競うゲームです。ゲーム盤上のコースを進み、なるべく早く3周して、最初にゴールに入ったレーサーが勝ちです。途中で「追い越しゲーム」や「ピット イン ゲーム」があります。

■ゲーム盤とLCDの使い方

LCDを使った「ドライブゲーム」の成績により、ゲーム盤上のコースで自分のコマを進めます。

●ゲーム盤上のコースで、ほかのレーサーのコマを追い越すときは、LCDで「追い越しゲーム」をして、成功しなければなりません。

●ゲーム盤上のコースを1周するたびに、「ピット イン」のマスで止まり、LCDで「ピット イン ゲーム」をしなければなりません。



①レース開始

- ①プレイヤーは自分のコマの色を決め、それをゲーム盤上の「START」のマスに置きます。
- ②ジャンケンで順番を決め、勝ったプレイヤーがMODEボタンを押します。ボタンを押すと、画面が表示されます。
- ③さらにMODEボタンを押して、ゲーム表示がG-2となるようにします。これで2人～4人用ゲームが指定されます。

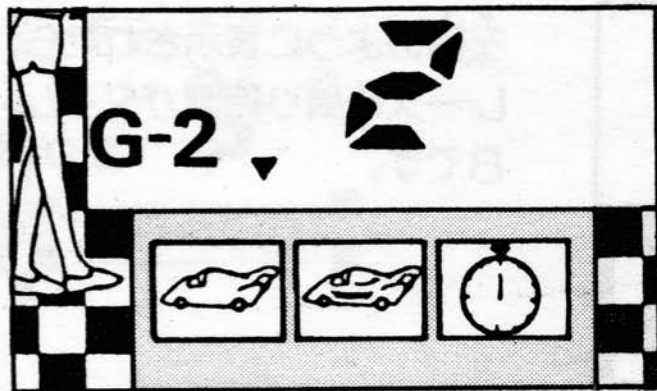
②コマの進め方

〈モード表示について〉

画面左下の▼と数字表示は、次の3つのうち、いずれかを意味します。

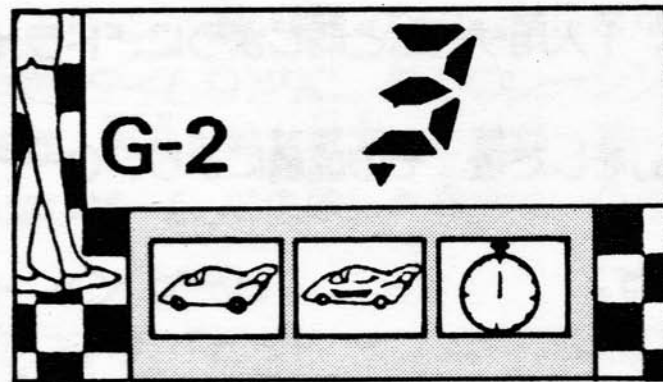
- ①▼が左側に表示されたら、ほかのプレイヤー全員のコマを進めます。
数字は、コマを何マス進めるかを表します。
- ②▼が中央に表示されたら、自分のコマを進めます。
数字は、コマを何マス進めるかを表します。
- ③▼が右側に表示されたら、レース(ドライブゲーム/追い越しゲーム/ピットインゲーム)中です。数字は、レースの残り時間を表します。

エーれい
①例

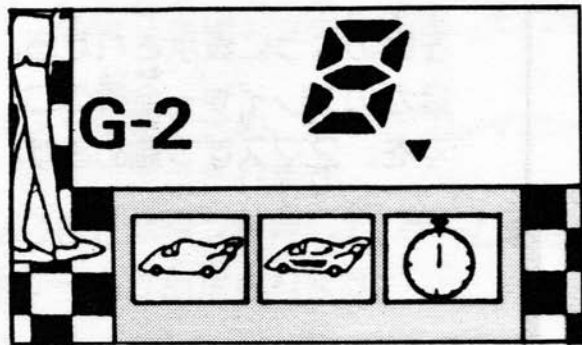


さずのように表示されたら、
ほかのプレイヤー全員のコマを、
2マスずつ進めます。

ビーれい
②例



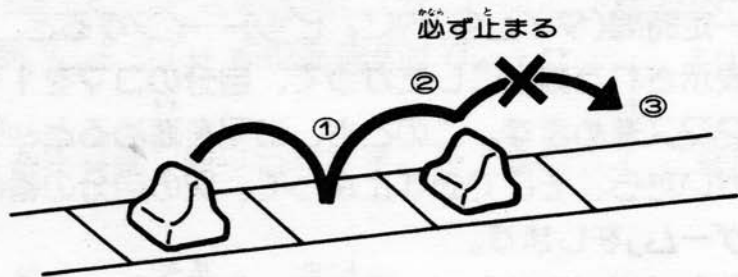
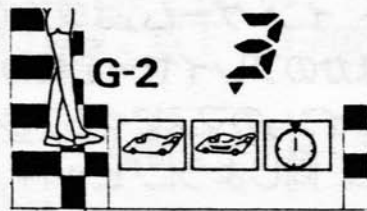
さずのように表示されたら、
自分のコマを、3マス進め
ます。



さす
ひょうじ
左図のように表示されたら、
レースの残り時間^{のこじかん}がタイム
8です。

- ①自分の番^{じぶん ばん}になったら、START^{スタート}ボタン^おを押します。
 - ②すぐに「ドライブ ゲーム」^{はじ}が始まります。1人用ゲーム^{ひとりよう}と同じように、「ドライブ ゲーム」^{おな}をします。
 - ③一定時間^{いっていじかん}(タイム9)、「ドライブ ゲーム」^{あと}をした後、その成績^{せいせき}により、0~6のうち、
いずれかの数字^{すうじ}が表示^{ひょうじ}されます。
 - ④自分のコマ^{じぶん}を、表示^{ひょうじ}された数^{かず}だけ進^{すす}めます。
- 追い越しゲーム
- ①自分のコマ^{じぶん}を、表示^{ひょうじ}された数^{かず}だけ進^{すす}めるとき、ほかのプレイヤーのコマ^とを飛び越^こえる

ことはできません。飛び越えようとするプレイヤーは、必ずそこで止まって、「追い越しゲーム」をします。



- ② ◀ **LEFT** ボタンを押すと、すぐに「追い越しゲーム」が始まります。「ドライブ ゲーム」と同じように、「追い越しゲーム」をします。
- ③ 一定時間(タイム9)内に、前方のレーシングカーを追い越すと、「追い越しゲーム」は成功です。表示された数字にしたがって、自分のコマを3マス進めます。
- ④ 「追い越しゲーム」に失敗した場合は、0と表示され、コマはそのままです。

●ピット イン ゲーム

- ① 自分のコマが、「ピット イン」のマスにきたら、進む数があまっても、必ずそこで止まって、「ピット イン ゲーム」をします。

②RIGHT▶ボタンを押すと、すぐに「ピット イン ゲーム」が始まります。「ドライブゲーム」と同じように、「ピット イン ゲーム」をします。

③一定時間(タイム9)内に、ピット インすると、「ピット イン ゲーム」は成功です。

④表示された数字にしたがって、自分のコマを1マス、ほかのプレイヤー全員のコマを2マス進めます。このとき、コマを進めると、「ピット イン」のマスに来るプレイヤーがいたら、そこで必ず止まって、次の自分の番のときに、同じように「ピット インゲーム」をします。

⑤「ピット イン ゲーム」に失敗した場合は、自分のコマはそのまま、表示された数字にしたがって、ほかのプレイヤー全員のコマを4マス進めます。そして、次の自分の番のときに、もう一度「ピット イン ゲーム」をします。

⑥以上を順番にくり返して、ゲームを進めていきます。ただし、1周目、2周目では、「ゴール」のマスに止まらないで、コマを進めます。

