



ウィングスピリッツ / 作：大門 聖史・山口信太郎 2人～4人用 / 8歳以上 / 25秒～15分

鳥使いたちの翼に魂をかける異種族混合の鷹狩り大会、ウィングスピリッツが今年も開催！手塩にかけて育てた様々な「鳥」を使って、できるだけ遠くの獲物を持ち帰れ！ただし、飛ばしすぎると亜空間に飲まれて帰ってこれないぞ……。鳥使い達の魂をかけた戦いが、いま始まる。

ウィングスピリッツはどんなゲーム？

ウィングスピリッツは1つのゲームで5つの遊び方で楽しむことのできるアクション系アナログボードゲームです。

バースト・・・制限時間内で相手の陣地にコインを落としまくるリアルタイムわちゃわちゃゲーム (p.2～p.3)

タワー・・・コインを積み上げて作った塔を崩さないように出来るだけコインを獲得するだるま落とし風の緊張感抜群対戦ゲーム (p.4～p.5)

チキンレース・・・バックスピンをかけたピン球でゲームエリア内のギリギリ奥まで進めるかの距離を競うチキンレースゲーム (p.6～p.10)

罰ゲーム・・・チキンレースにおいて、コインの代わりにいろいろな罰ゲームを設定して遊ぶパーティーゲーム (p.11)

チャレンジ・・・ピン球を特定の位置にゴールさせる、ゴルフのようなステージクリア型のゲーム (p.12～p.14)

ピン球のスピンは無限の可能性が 있습니다。ぜひ5つのルール以外にもたくさん遊び方を開発してみてください。

内容物

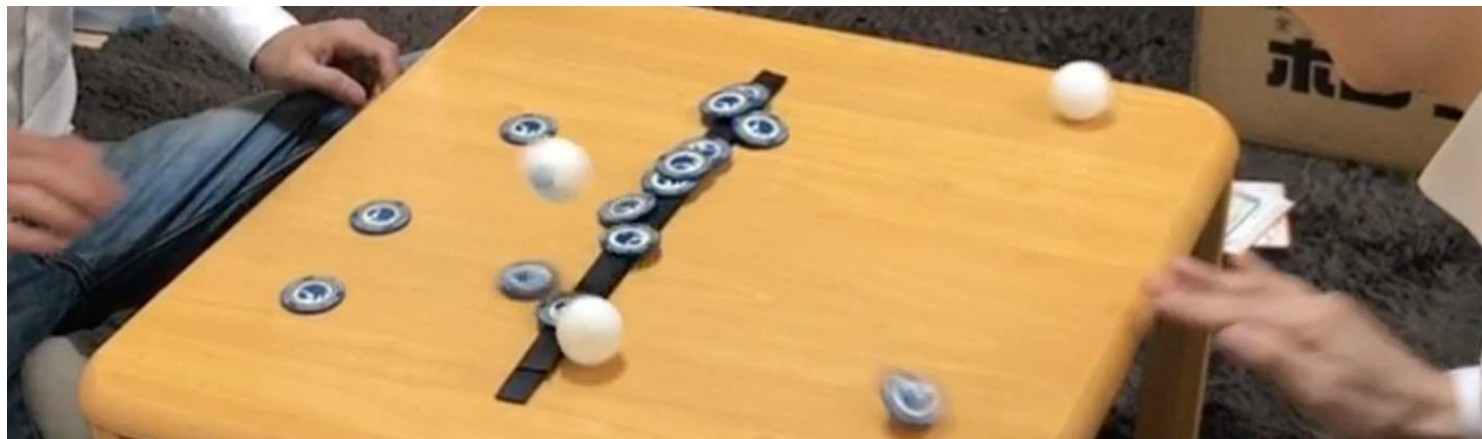


鳥球・・・プレイヤーが手番で利用するピン球です。
 コイン・・・主にゲームの勝利点になります。これを集めることが目的です。
 ライフチップ・・・各ゲームでプレイヤーのライフを示すものです。
 エリアマーカー・・・ゲームのプレイエリアフィールドを定めるマーカーなどに利用します

遊び方1 バースト

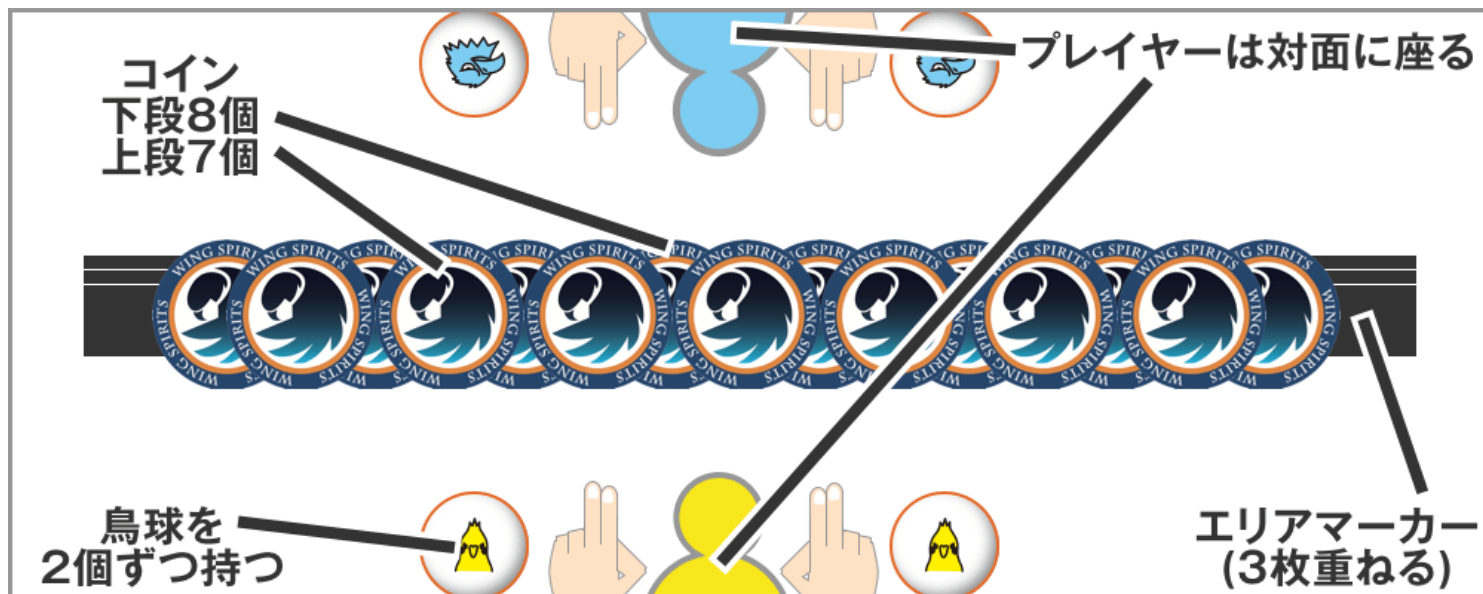
(2~4人用 / 25秒 / 6歳以上)

ウィングスピリッツ・バーストルールは、25秒間(任意)で、ピン球を使って相手の陣地に出るだけ中央のコインを弾き落とすアクションゲームです。



ゲームの準備

1. ラインマーカーを3枚重ねます。
2. ラインマーカーの上にコインを配置します。
下段8枚・上段7枚でコインを交互に重ねて置きます (※下図を参照)
3. プレイヤーを2チームに分けます。
(2人プレイなら1対1の個人戦、4人プレイなら2対2のチーム戦になります)
4. 1チームごとに2個ずつ好きな鳥球を受け取ります
スマートフォンなどを利用し、25秒間のタイマーをセットします。



ゲームの目的

コインを出来るだけ多く相手の陣地に落としたプレイヤーチームの勝利です。

ゲームの流れ／プレイ方法

バーストルールはリアルタイムアクションゲームです。

中央のコインを置いているラインマーカが、陣地の境界線となります。境界線より手前側が自分チームの陣地、奥側が敵チームの陣地となります。

25秒間のタイマーのスタートボタンを押したら、ゲームをスタートします。
※タイマーの時間は自由に調整してみてください。20秒でも30秒でも構いません。

自分の陣地から鳥球を弾き、中央のコインに当てて相手の陣地に落としましょう。時間中に鳥球を何度も回収し、何度も鳥球を飛ばしてどんどんコインに当てて落としましょう。

プレイ中に鳥球があちこちに飛んでいくと思いますが、回収できる鳥球は自分の陣地にある鳥球だけです。（転がっている鳥球を掴んで回収しても構いません）

なお、コインの獲得判定（相手の陣地に落とした判定）は「相手の陣地の地面にコインが接触していること」とします。



※コインが勢いよく飛んでいき、机から落ちて地面に落ちてしまったものも含みます。

注意点

手持ちの鳥球はすぐさま飛ばすようにしてください。
鳥球を持っているにも関わらず、3秒以上鳥球を飛ばさない場合、失格負けとします。

ゲームの終了と勝者

25秒のタイマーがなったらゲームは終了です。お互いの陣地に落ちているコインの枚数を数え、より多くの枚数のコインを相手の陣地に落としたチームの勝利です。

コイン枚数が同数の場合は、お互いを称え合ってください。

※もしくはもう一度対戦しましょう。

ゲームのコツや楽しく遊ぶヒント

バックspinをかけて鳥球を弾くことで、自分の陣地に鳥球が返ってきやすく、有利に戦いを進めることができます。

ウィングスピリッツ：タワーバトルルールは、コインを重ねて積み上げて作った塔にピン球をぶつけ、塔が倒れないようにコインを上手く抜き出して落としていく遊びです。落としたコインが勝利点になります。



ゲームの準備

1. プレイヤーはそれぞれ好きな鳥球（ピン球）を1つずつと、ライフチップを2枚ずつ受け取ります。
2. コイン15枚を重ねて積み上げ、塔をつくります。キレイに重ねてください。(右図参照)
3. ジャンケンなど適切な方法でスタートプレイヤーを決めます。



ゲームの目的

コインを多く獲得したプレイヤーの勝利です。

ゲームの流れ／プレイ方法

スタートプレイヤーから交互に手番を行います。

自分の手番が来たら、鳥球を【片手で】弾いてコインの塔に当てます。手番はコインの塔にピン球が当たるまで繰り返します。

鳥球をコインに勢いよく当て、コインを落とすことが出来たら、そのコインを勝利点として獲得します。一度に2枚落ちた場合、2枚とも獲得します。

「コインが落ちた」という判定は、「地面に少しでも接したら」落ちているとします。

地面についていたらコインは落ちている判定



手番中にコインを同時に3枚以上落としてしまった場合やコインの塔を崩してしまった場合、ペナルティとして自分のライフチップを1つ失います。

その後、各プレイヤーが獲得していないすべてのコインを集め、コインの塔を作り直します。塔は残ったコインをキレイに重ねて作ってください。

ゲームの終了条件

下記のどちらかの条件を満たしたとき、ゲームは終了します。

- コインの塔のコイン枚数が**3枚以下**になったとき
- いずれかのプレイヤーがライフチップを2枚とも失ったとき

得点計算と勝者

- コイン1枚=1点
- ライフチップ1枚=2点

として計算し、点数の多いプレイヤーの勝利です。

同点の場合は、コイン枚数が多いプレイヤーの勝利です。

それでも同数の場合は、お互いを称え合ってください。もしくはもう一度勝負しましょう。

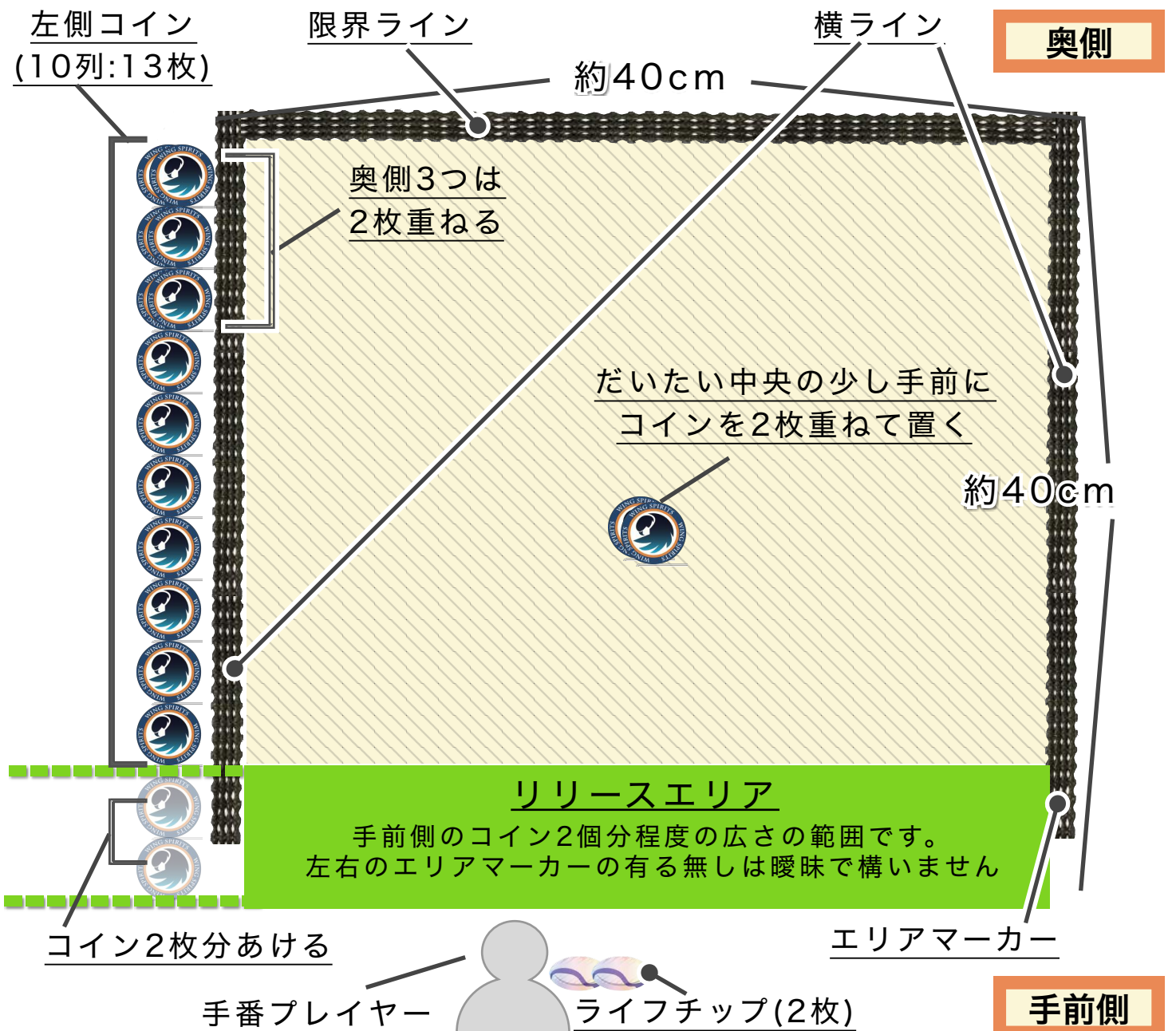
ゲームのコツや楽しく遊ぶヒント

- 鳥球を弾くとき、コインの塔との距離はどれだけ遠くても近くても構いません。
- どの方向から鳥球を当てるかは自由です。動き回ってプレイしてください。
- コインの獲得を狙うだけでなく、コインの塔が相手の手番で崩れるように鳥球を当てることも戦略のひとつです。
- 高回転のバックスピンをかけた鳥球を当てたほうが、塔を崩さずにコインを弾き出しやすい傾向にあります。

鳥球(ピン球)にバックスピンをかけ、できるだけゲームエリア内で遠い距離を往復することを目的にしたチキンレースゲームです。

ゲームの準備

ツルツルした場所でプレイしてください。布などの摩擦が強い場所ですと、うまく鳥球にバックスピがかからずプレイしづらい場合があります。

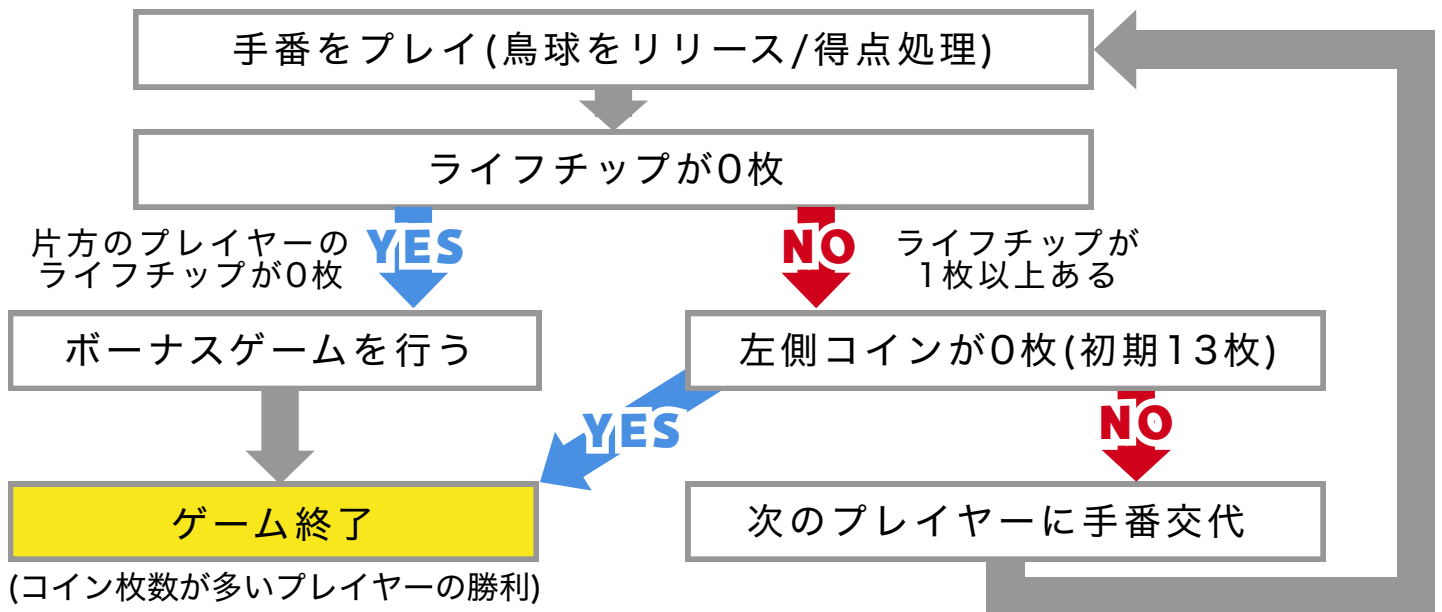


1. 上図のように、内容物を配置してセットアップします。
2. 各プレイヤーはそれぞれ好きな鳥球を1種類選び、受け取ります
3. 各プレイヤーはライフチップを2枚ずつ受け取ります
4. 一番最近、鳥類を1m以内の距離で見たプレイヤーから手番を開始します。
5. はじめてプレイする際は、まず鳥球にバックスピンをかける練習をしましょう。指で押さえつけることよりも、腕ごと引くことがポイントです



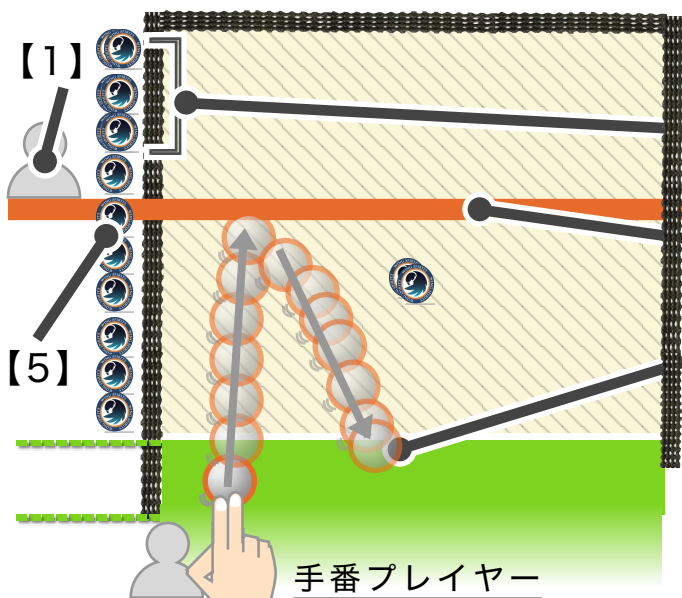
ゲームの目的・流れ

プレイヤーは交互に手番を行います。手番ではリリースエリアからバックスピンをかけて鳥球を1回弾きます。鳥球の先端到達ラインを見て、得点ルールに従って左側のコインを獲得します。ゲームの終了条件を満たすまで繰り返し、ゲーム終了時にコイン枚数が多いプレイヤーの勝利となります。



プレイヤーが手番に行くこと・得点の判定

手番プレイヤーは鳥球を一投します。得点の判定を行い、手番を交代します。



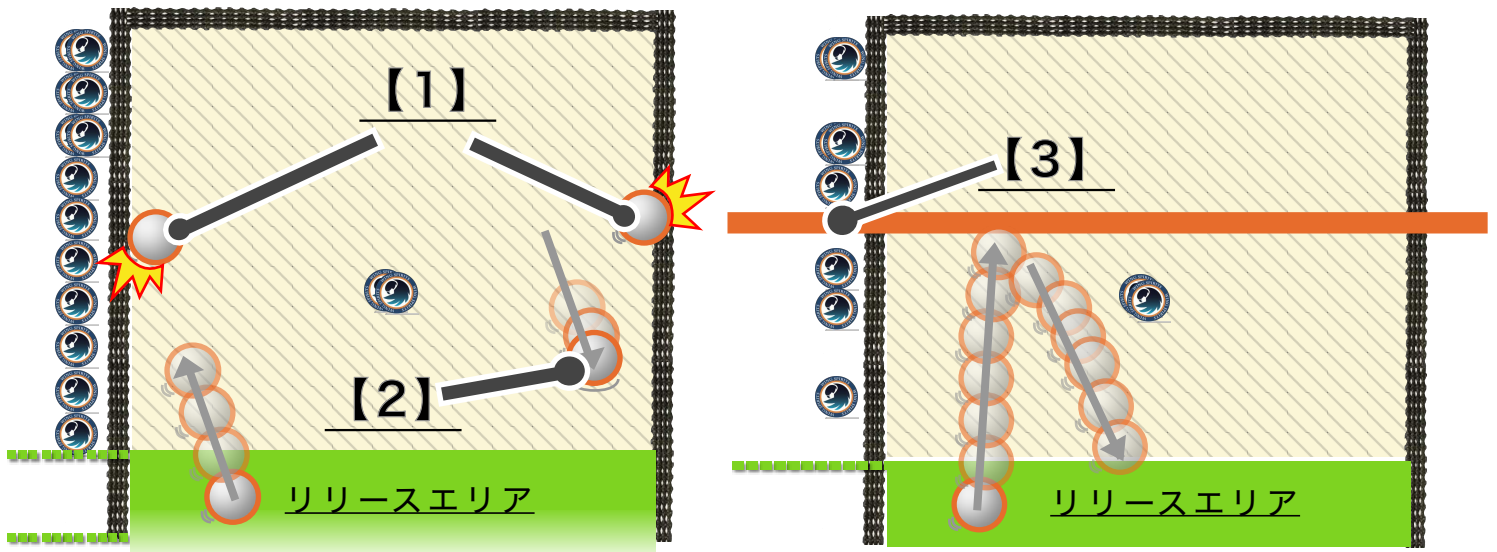
- 【1】手番ではないプレイヤーは、横に回り込み到達ラインを判定します。
- 【2】奥側3つはコインを2枚とも一度に獲得します。つまり点数が2倍です
- 【3】鳥球の先端到達ライン
- 【4】戻ってきた鳥球の先端がリリースエリア内に到達したか確認します。戻ってきた鳥球はコイン2枚分の広さであるリリースエリア内にピッタリ止まる必要はなく、より手前側に戻り過ぎて問題ありません。
- 【5】到達ラインのコインを獲得

鳥球の先端が到達したライン【3】を見て、該当場所の左側コインを獲得します。手番中、リリースエリア内から鳥球を弾くのであれば、手番プレイヤーはどこにいても構いません。横側や奥側からプレイしてもOKです。

得点のルール 1 : コインを獲得できないとき

次の場合、得点であるコインは獲得できません。

- 【1】 鳥球が両サイドのエリアマーカに接触したり飛び越えたりした場合。
- 【2】 鳥球がリリースエリアまで戻らず、ゲームエリア内で停止した場合
- 【3】 鳥球の先端到達ラインのコインがすでに獲得されていて存在しない場合



※ 【1】 【2】 【3】 どの条件の場合も、ライフチップは失いません。

※ リリースエリア内でエリアマーカに接触しても得点は獲得できます

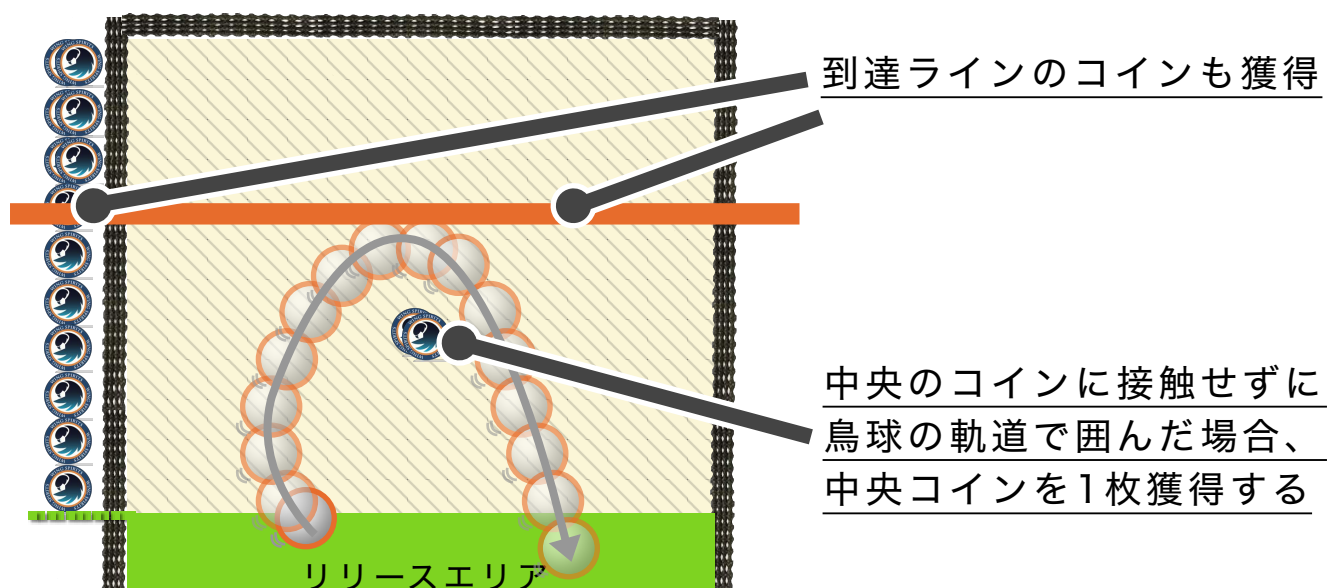


選択ルール

鳥球の先端到達ラインの左側コインがすでにない場合、それより手前側（リリースエリア側）のまだ獲得されていないコインを自由に選択して獲得する。

得点のルール 3 : 中央のコインの獲得

一発逆転の必殺技！鳥球が中央のコインに接触せずに、鳥球のスタートエリア・先端到達ライン・鳥球の戻ってきたリリースエリアの3点を結んだときに中央のコインが囲まれている場合、中央のコインを1枚獲得します。同時に、通常ルールどおりの先端到達ラインによる左側コインも獲得します。

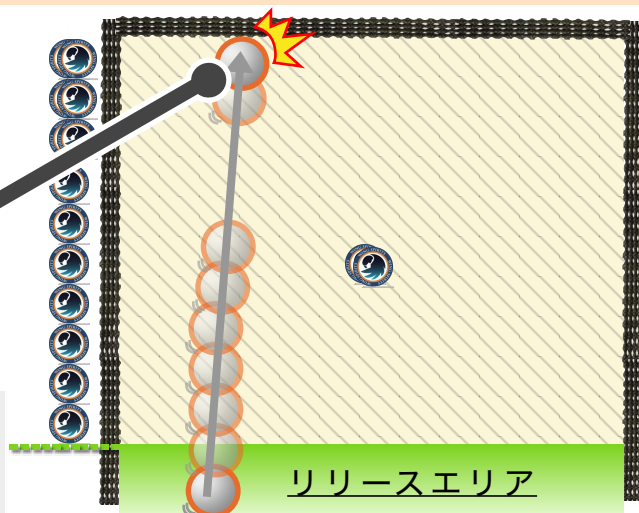


得点のルール4：得点を獲得できず、ライフチップを失うとき

鳥球が奥側のエリアマーカに接触したり、飛び越えたりした場合、コインを獲得できず、ライフチップを1枚失います。そう、鳥は遠くへ行き過ぎて戻ってこないのです……。

奥側のエリアマーカに鳥球が接触するとライフチップを1枚失う

いずれかのプレイヤーのライフチップが0個になったら、**すぐさまボーナスゲームへと移行**します。



ボーナスゲームについて

いずれかのプレイヤーが手番中に奥側のエリアマーカに接触してライフチップが0枚になった場合、ボーナスゲームを開始します。

ライフチップが1枚以上残っているプレイヤーは、**手番を3回連続で行い、通常の得点判定のルールどおりコインを獲得**します。ただし、ボーナスゲーム中は奥側のエリアマーカに接触してもライフチップは失いません。

※「両側のエリアマーカに接触するとコインがもらえない」といった得点ルールは通常と同様に処理します。

手番を連続で3回プレイしたら、ボーナスゲームを終了し、「ゲームの終了」に移行します。ルールに従って勝者を決定します。

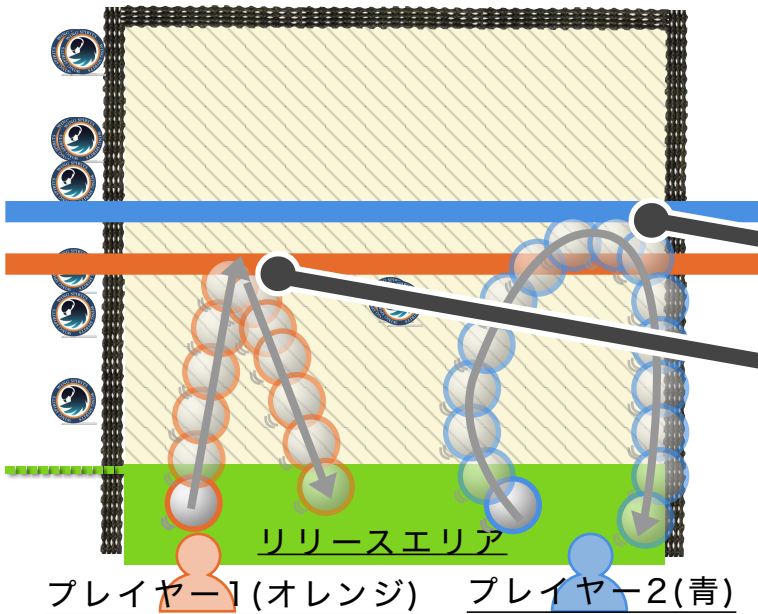
迷ったら読む！ゲームのコツ・注意点・戸惑いやすいルール

- はじめてプレイする場合、バックスピンをかける練習を5分程度行いましょう。1本指で弾く、2本指で弾く、両手の指を使う、指先だけでなく手のひらから滑らして弾くなど、いろんな方法でバックスピンをかけることができます。コントロールは落ちますが、**指と手のひらの全体で鳥球を押さえ、肘を後ろに引いてリリースすると、簡単にバックスピんがかかります。**
- リリースエリア内から鳥球を弾くのであれば、手番プレイヤーはどこからプレイしても構いません。横側や奥側からプレイしてもOKです。真横から手のひらを滑らし、人差し指と親指の間から鳥球をリリースする手法が意外とコントロールしやすく、ナナメ回転もかけられるので中央のコインも狙えます。
- **中央のコインに接触しても鳥球の先端到達ラインで判定する左側コインは獲得**できます。ただし、その手番中は中央のコインを獲得できません。中央のコインを獲得した際、左側のコインも同時に獲得できます。先端到達ラインの確認とコイン獲得を忘れないようにしましょう。
- **ライフチップを失うのは、奥側のエリアマーカに接触した場合だけです。**左右のエリアマーカに接触してもライフチップは失いません。
- 復路（鳥球がバックスピんで手前側に戻ってくる）とき、リリースエリア内以降で両側のエリアマーカに接触しても、問題なくコインを獲得することができます。また、復路では手前側に鳥球がいくら行き過ぎても構いません。つまり、**戻ってきた鳥球がコイン2枚分の広さであるリリースエリア内にちょうどピッタリ鳥球が止まる必要はありません。**

ジャッジレースについて

ゲームのプレイ中、次のような場合にはジャッジレースを行って判定します。

- 鳥球の先端到達ラインがあいまいで、どのコインを獲得するか揉めた場合
 - 両サイド・奥側のエリアマーカーに触れたかどうか判断がつかない場合
 - ゲーム終了時、コイン枚数が同数で引き分けになった場合
 - その他、ゲームプレイ中になんらかの判定が割れる揉め事が発生した場合
- ジャッジレースの勝者は、揉めた出来事の判決を自由に行うことができます。



ジャッジレースでは、プレイヤー2人が同時に鳥球をリリースし、鳥球の先端到達ラインの距離を競います。ジャッジレース中はコインの獲得やライフチップを失う処理は行いません。

プレイヤー1 (オレンジ)の
鳥球の先端
到達ライン < プレイヤー2 (青)の
鳥球の先端
到達ライン

プレイヤー2(青)の勝利。
揉め事の判決を行う

ジャッジレース中は、鳥球が両サイドや奥側のエリアマーカーに接触しても構いません。ただし、次の条件を満たす場合は、負け判定となります。

- 各エリアマーカーを飛び越え、ゲームエリア外に鳥球が出た場合
- 鳥球がリリースエリアまで戻らずにゲームエリア内で停止してしまった場合

プレイヤー2人が双方ともに上記の負け判定を満たしてしまったり、鳥球の先端到達ラインがほぼ同じ距離だったりして勝敗があいまいな場合は、もう一度ジャッジレースを行います。



選択ルール

各プレイヤーのゲーム中にジャッジレースを宣言できる回数に制限を付けたり、ジャッジレースを行う代わりに第三者の審判を用意しても良いでしょう。

ゲームの終了と勝敗の決定

左側の13枚のコインがすべて無くなるか、どちらかのプレイヤーのライフチップが無くなったあとに行うボーナスゲームの終了後、ゲーム終了となります。コインをより多く持っているプレイヤーの勝利です。

持っているコイン枚数が同数の場合、ジャッジレースで勝者を決定します。

いずれかのプレイヤーのライフチップが0枚

YES

ボーナスゲームを行う

ゲーム終了(コイン枚数が多いプレイヤーの勝利)

NO

左側コインが0枚(初期13枚)

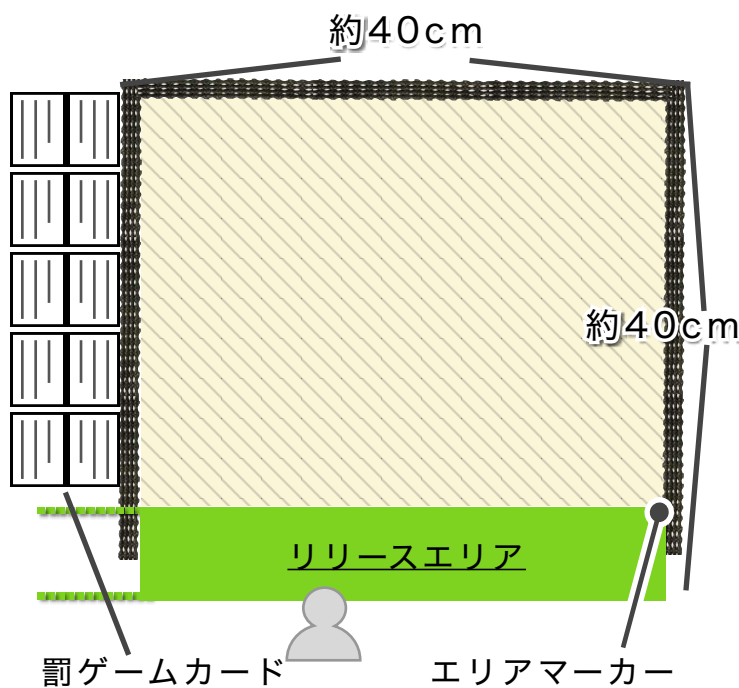
NO

次のプレイヤーに手番交代

YES

遊び方3「チキンレース」とほぼ同様のルールで、左側にコインを置く代わりにいろんなモノ・罰ゲームなどをセットして遊ぶパーティーゲームです。

ゲームの準備



基本的に、チキンレースと同様に盤面をセットしてください(左図)。コインの代わりに罰ゲームカードを任意に選択して並べます。※ライフチップは利用しません。

罰ゲームカードは1つのカードに上下裏表で4つのお題が書かれています。向きを変えて好きなものをご利用ください。

罰ゲームカードの代わりに違ったモノをセットしてプレイしても構いません(下記例)。

- オリジナルの罰ゲーム
- まっずいミックスドリンク(グラスを置く)
- お酒(※20歳以上のみ)
- ラブジェンガ(※◎タカラトミー)

ゲームの目的

パーティーゲームです。鳥級(ピン球)のチキンレースで勝負しながら、罰ゲームを通して盛り上がりましょう。ルールはゆるゆるでOKです。

ゲームの流れ・プレイ方法

※基本的なルールやバックスピンのコツは遊び方3「チキンレース」を参照してください。

スタートプレイヤーを任意に決め、順番に手番が来たプレイヤーから鳥球にバックスピンをかけてリリースします。

コインの代わりに罰ゲームカードを獲得することになります。

罰ゲームカードを獲得したら、自分以外の任意のプレイヤーに渡し、書かれている罰ゲームを実行させます。

奥側のエリアマーカーに接触したとき(ライフチップが無くなる条件を満たしたとき)、ペナルティとして、すでに獲得された全員の罰ゲームカードをシャッフルし、その中から一枚ランダムに選択して書かれている罰ゲームのどれかを実行します。※1枚も罰ゲームカードが獲得されていない時は、ペナルティはありません。

ゲームの終了条件

罰ゲームカードがすべて無くなるか、みんなが飽きたらゲーム終了です。

ウィングスピリッツ・チャレンジルールは、箱とエリアマーカで作られた各ステージ・課題をクリアしていくアクションゲームです。

ゲームの目的・流れ・プレイ方法

「箱に鳥球(ピン球)を入れる5種類のステージ」をクリアしてください。この時、コインは何枚でも自由に土台として利用して構いません。プレイする際、鳥球は必ず地面に設置した状態からリリースしてください。投げて入れることはできません。

遊び方のバリエーション

チャレンジルールは1人でどこまでステージをクリアできるかを競いますが、以下のような方法で対戦方式にするなど、いろいろな遊び方が可能です。

- ステージ5までのクリア時間を競うタイムアタック
- 2人でピン球を3つずつ持ち、いずれかのステージを選んでどちらが先に手持ちの3つすべてのピン球を箱に入れることが出来るかを競う対戦方式
- 上記方式は、もちろん3人対戦で鳥球を1人あたり2つずつにすることも可能です。
- 説明書に書かれている以外のステージを作り出しクリアするのも推奨しますぜひ面白いステージが出来上がったら、作者(Twitter:@economic_wars)までご報告頂いたり、「ウィングスピリッツ」で投稿して頂けると嬉しいです。

ステージ1 (難易度：★☆☆☆☆)



箱のフタを地面に置きます。箱の中に鳥球を入れるとクリアです。コインを1枚または2枚土台にし、バックspinさせた鳥球を当てることで、鳥球が跳ねます。その跳ねるチカラを利用して入れましょう。

ステージ2（難易度：★★☆☆☆）



箱のフタに、箱の内箱を重ねたステージです。2段目の内箱の中に鳥球を入れるとクリアです。高さが増すことと、中仕切りが邪魔をしてくるので少々難易度があがります。プレイ中に箱が崩れたり大きく動いた場合はステージを作り直してください。

ステージ3（難易度：★★★☆☆）



箱のフタを立てて、エリアマーカ―3本を重ねて囲いを作ってください。この囲いの中に鳥球を入れることでクリアです。

プレイ中に箱が倒れた場合、ステージを作り直してください。

バックスピンをかけなければ鳥球は跳ねづらいですが、勢いよくスピンをかけすぎると、跳ねた鳥球が箱にあたって戻ってきて、なかなか囲いの中に収まりません。あえて遠くからリリースして2バウンド目を狙うなど、力加減の調節が重要です。

ステージ4（難易度：★★★★☆）



箱のフタに、縦・ナナメ・ナナメに3本のエリアマーカーを乗せてください。箱の中に鳥球を入れるとクリアです。エリアマーカーの上では鳥球がよく滑るため、鳥球がうまく入っても弾かれて外に出ます。うまく隙間を狙いましょう。プレイ中にエリアマーカーが沈んでも構いません。このステージは写真のように、縦の方向からのみプレイしてください。

ステージ5（難易度：★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★）



箱の内箱を立て、その上に箱のフタを置いてください。上段の箱の中に鳥球を入れたらクリアです。プレイ中に箱が崩れたらステージを作り直してください。コツはコインを複数枚少しづつ重ねてナナメの発射台を作り、コインに接触するぐらいの至近距離からピン球をリリースすることです。非常に難しいのでぜひクリアしたらTwitterでご報告ください。

あとかき

ピン球にバックスピンをかけると面白い。この一点のみでウィングスピリッツは制作されました（マジです）。最初はひとつだったルールも、5つまで増えました。

ウィングスピリッツのコンポーネントであるピン球、エリアマーカ、コインを利用すれば、まだまだたくさんの遊び方ができると思います。可能性は無限大です。

たとえば、バックスピんで戻ってこれる最大距離を競ったり、エリアマーカでプレイヤー同士の陣地をきめ、ピン球をぶつけあってエリアマジョリティを楽しむゲームを作っても良いでしょう。

ウィングスピリッツは自由なゲームです。いや、自由なおもちゃです。ゲームエリアの大きさを変更したり、箱を利用したり、アナログボードゲームならではのローカルルール、ハウスルールを作って楽しめる点を最大限に活かしてみてください。

大門 聖史



ウィングスピリッツ(WING SPIRITS)
2人～4人用 / 25秒～15分 / 対象年齢8歳以上

ゲームデザイン
山口 信太郎、大門 聖史

イラストレーター
はじめ しゅう

グラフィックデザイン
新井 謙二

プロデューサー
大門 聖史

制作サークル
グランドアゲームズ

GRAND DOOR
POWER BY BIG GATE.INC GAMES
<http://big-mon.com/granddoor/>



販売元
株式会社BigGate
〒540-0010
大阪府大阪市中央区材木町2-14-602

Mail : info@big-mon.com
Twitter : @economic_wars

スペシャルサンクス
光崎、里村くん、新田、愛ちゃん、すみ
ださん、まえしゅ、かずおさん、きの
ー、カンキツ、セガくん、森下さん、リン
ちゃん、ウリヤ、吉田、堀さん、下田
さん、野中くん、momiさん、盤上遊戯製作
所様、ヤポンブランドの皆様、SPIEL'17
にご一緒した皆様、and you.

© 2017 BigGate inc.



http://big-mon.com/grandoor/wing_spirits/

ゲームのルール解説動画やプレイ動画を公式サイトで公開しています。様々な鳥球の弾き方、ワザ、遊び方5「チャレンジ」のクリア動画も公開していますので、ぜひご覧ください。

GRAND DOOR
POWERED BY BIG GATE.INC GAMES

© 2017 BigGate Inc.