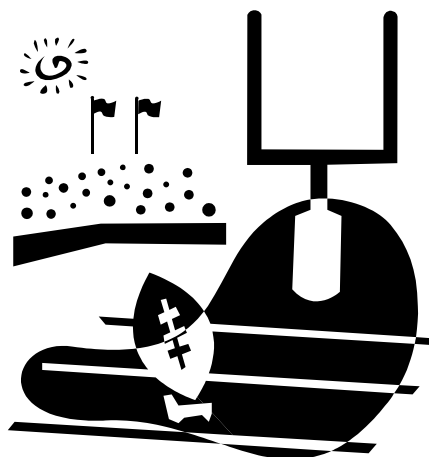


PAPER BOWL

ペーパー・ボウル 公式ルール・ブック

第 1.10 版

ペーパー・ボウル製作委員会



PAPER BOWL

ペーパー・ボウルは、カードとサイコロによってアメリカン・フットボールをシミュレートするゲームです。

よって、ゲームの進行とルールは、アメリカン・フットボールを元にしてあります。このルール・ブックに記載されていない事項に関しては、実際のアメリカン・フットボールを参考にしてください。

1. 準備	2
1.1 ゲームに必要なもの	2
1.2 カードの種類	2
2. ゲームの進行	3
2.1 ゲームの開始	3
2.2 ゲームの流れ	3
2.3 1回のプレイ	3
2.4 ゲインの求め方	4
2.5 クォーター	5
3. 状況ごとのルール	6
3.1 前半、後半、最後のプレイ	6
3.2 キックオフ	6
3.3 パント	7
3.4 リターン	7
3.5 ポイント・アフター・タッチダウン	7
3.6 フィールド・ゴール	8
3.7 チャレンジ	8
3.8 ハーフ・ディスタンス	8
4. オフェンス、ディフェンス・カード	9
4.1 オフェンス・カード	9
4.2 ディフェンス・カード	10
5. プレイ・カードの詳細	11

1. 準備

1.1 ゲームに必要なもの

- カード
ゲームの中心となる 34 枚のカードとタイムアウトを数えるための 6 枚のカード
- サイコロ 2 個
一般的な 1～6 の目のサイコロが 2 個必要です。
- ゲーム盤とボールのマーカ―
99 マスが一直線上に並んでいて、その上に現在のボール・ポジションを示すマーカ―
(駒) が置けるようになっているもの。
ファースト・ダウンを示すマーカ―も用意した方が良いでしょう。

1.2 カードの種類

- オフェンス・カード(5 枚)
攻撃側のプレイを選びます。
- ディフェンス・カード(5 枚)
守備側のプレイを選びます。
- プレイ・カード(24 枚)
そのプレイで発生するイベントです。
- タイムアウト・カード(6 枚)
タイムアウトの数を数えるために使用します。

※ オフェンス、ディフェンス・カードは攻守交替のたびに交換します。2 組用意して交換の必要が無いようにしても良いでしょう。

2. ゲームの進行

2.1 ゲームの開始

1. コイントス、ジャンケンなどでキックオフ側、レシーブ側を決めます。
2. プレイ・カード 24 枚から無作為に 4 枚を除き、残りの 20 枚を場に山にして置きます。
3. レシーブ側はオフェンス・カードを、キックオフ側はディフェンス・カードを持ちます。
4. キックオフでゲームの開始です。

2.2 ゲームの流れ

1. オフェンス・カード、ディフェンス・カード、プレイ・カードそれぞれ 1 枚ずつと、振ったサイコロの目によって 1 回のプレイを行います。
2. プレイを繰り返すことによって得点が入ります。
3. 攻守が交代したら、オフェンス・カード、ディフェンス・カードを交換します。

2.3 1 回のプレイ

1. オフェンス、ディフェンスは手持ちの 5 枚のカードの中から、1 枚を選んで裏にしたまま場に置きます。
2. オフェンス、ディフェンス双方が選んだら、カードを表にします。
3. オフェンスの選んだカードが“Field Goal”または“Punt”以外であればプレイ・カードの山から一番上の一枚を取り、表を出します。
4. オフェンスが 2 個のサイコロを振ります。
5. 場にある 3 枚のカード（オフェンス、ディフェンスのカードとプレイ・カード）とサイコロの目にしたがってゲインが決まります。
6. ゲインした距離だけゲーム盤上のボール・ポジションを移動します。
7. 使用したプレイ・カードは山に戻さず、除いておきます。

※ “Punt”、“Field Goal”の場合は別の流れになります。3.3、3.6 を参照してください。

2.4 ゲインの求め方

5枚のオフェンス・カードのうち、“Run”、“Short Pass”、“Long Pass”の3枚が通常のプレイに使用するカードです。

オフェンスが振った2個のサイコロの目とオフェンス、ディフェンスのカードによって距離が決まります。

ラン・プレイのゲイン(オフェンス・カードが“Run”の場合)

ゼロ目以外とゼロ目で距離の計算方法が異なります。

▶ ゼロ目以外

出た目の合計からディフェンス・カードの Run 項目に記述されている数値を引いた距離。

例えば、サイコロの目が 2-5 でディフェンス・カードの Run 項目に -4 yard と記述されている場合には、3 yard のゲインです。

▶ ゼロ目

出た目の合計をゲインとします。ディフェンス・カードに記述されている数値は関係しません。

例えば、サイコロの目が 3-3 の場合、ディフェンス・カードの Run 項目に -4 yard と記述されていても、6 yard のゲインです。

パス・プレイのゲイン(オフェンス・カードが“Short Pass”、“Long Pass”の場合)

パスによるゲインは、Short Pass の場合は目の合計、Long Pass の場合は目の合計の2倍ですが、パスに失敗すると 0 yard です。

ディフェンス・カードの対応するパス項目 (“Short Pass”または“Long Pass”) に記述されているサイコロの目によってパスの成功、失敗が決まります。

サイコロの目が次の場合、パス失敗となります。

- ゼロ目以外で、どちらか1個でもディフェンス・カードの目が出た場合。
- ゼロ目以外で、パスした距離がエンドラインを超える場合。

例えば、オフェンスが Short Pass を選択し、サイコロの目が 3-5 で、ディフェンス・カードの Short Pass 項目に 4,5 と記述されていた場合、パスは失敗です。

また、ゴールラインまで 2 yard の地点から Long Pass で攻撃し、3-6 が出た場合、18 yard のパスですから、エンドラインを超えるのでパスは失敗です。

ゼロ目の場合には、常にパス成功です。

|| ゾロ目の場合

ラン・プレイ、パス・プレイに共通し、ゾロ目が出た場合には、もう一度サイコロを振ります。振った結果は1回目と同様に距離を計算しゲインに加えます。

ただし、

- ラン・プレイの場合、ディフェンスの数は無視します。
- パス・プレイの場合、パスの成功失敗には関係しません。

単純に距離を加えるだけです。

ゾロ目が続く場合には、さらにサイコロを振ります。

上記による距離と、プレイ・カードの内容によって最終的な距離が決まります。

|| 2.5 クォーター

プレイ・カードの山が無くなったらクォーターの終了です。

前半、後半の最後でタイムアウトを取らなければ、1クォーター、20プレイです。

次のクォーターを始める前に、プレイ・カードを準備します。

24枚のプレイ・カードから無作為に4枚を取り除き、残りの20枚を良く切って場に山にして置きます。取り除いた4枚は、タイムアウトでプレイの回数が増えた場合に使用します。

1試合は、実際のアメリカン・フットボールと同様に、4クォーター制で行います。

3. 状況ごとのルール

3.1 前半、後半、最後のプレイ

プレイ回数の増加

前半、後半、最後のプレイでは、プレイの直前でタイムアウトを取ることで、残りプレイの回数を増やすことができます。

取り除いてある4枚のプレイ・カードの中から1枚を選び、残りのプレイ・カード(1枚)に追加します。最大で4回までプレイを増やせます。

※ プレイ・カードの指示に関係なくタイムアウトを使用するのは、この時だけです。

フィールド・ゴール

プレイ・カードがなくなった後(最後のプレイが終了した後)で、オフェンスにフィールド・ゴールの可能性がある場合、フィールド・ゴールを行うことができます。

3.2 キックオフ

キック側は、オンサイド・キックか通常のキックを選択します。

1) オンサイド・キックを選択した場合

- キック側が1個だけサイコロを振り、自陣 30 yard 地点から目の2倍進みます。
- 目の2倍が10以上の場合、キック側が攻撃権を得ます。
10未満であれば、レシーブ側の攻撃となります。

2) オンサイド・キックを選択しなかった場合

- キック側が2個のサイコロを振り、自陣 30 yard 地点から、目の合計 $\times 2 + 50$ yard 進みます。
ただし、ゴールラインを超えた場合には、ゴールラインまでとします。
- レシーブ側は、以下のどちらかを選びます。
 - A) タッチバックとし、20 yard 地点から攻撃開始。
 - B) リターンした地点から攻撃開始。(3.4 リターンを参照)

※ セーフティで得点した後のフリー・キックでは、得点を与えた側、自陣 20 yard 地点からのキックとなります。

3.3 パント

オフェンスがパントを選択した場合、オフェンスはサイコロを振りません。また、プレイ・カードを使用しません。

ボール・ポジションから 50 yard の地点でディフェンスは、以下のどちらかを選びます。ただし、ゴールラインを超えた場合には、ゴールラインからとします。

- A) タッチバックとし、20 yard ラインから攻撃開始。
- B) リターンした地点から攻撃開始。(3.4 リターンを参照)

3.4 リターン

キックオフ、パントの場合に、レシーブ側はリターンを選択できます。レシーブ側が 2 個のサイコロを振ることによって、リターンの距離が決まります。

- ゼロ目以外

リターン = 目の合計 × 2 yard

- ゼロ目

リターン = 目の合計 × 4 yard

ゼロ目の場合には、もう一度サイコロを振り、上記の計算に従って距離を加えます。ゼロ目が続く場合には、さらにサイコロを振ります。

3.5 ポイント・アフター・タッチダウン

オフェンスは以下のどちらかを選びます。

- A) キック

サイコロを振り、合計が 4 以上であれば成功で 1 点。

- B) ツー・ポイント・コンバージョン

2 yard 地点から攻撃し、成功すれば 2 点。

プレイ・カードは使用しません。

3.6 フィールド・ゴール

ゴールラインまで 35 yard 以内で、オフェンスはフィールド・ゴールを選択できます。フィールド・ゴールが選択されたらプレイ・カードは使用しません。

ゴールラインまでの距離に従って、以下の目が出れば成功です。

- 20 yard 以下 : 1 2 3 4
- 25 yard 以下 : 1 2 3
- 30 yard 以下 : 1 2
- 31 yard 以上 : 1
- または、ゼロ目が出れば成功（距離に関係なく）

フィールド・ゴールに失敗した場合には、ボール・ポジションから相手側の攻撃になります。

3.7 チャレンジ

プレイ・カードの内容によって、チャレンジが行われる場合があります。チャレンジは次のように行います。

- チャレンジした側が、2 個のサイコロを振る
- 目の合計が奇数であればチャレンジ成功、偶数ならチャレンジ失敗

チャレンジに失敗した場合にはタイムアウトを 1 つ失います。また、タイムアウトが無い場合にはチャレンジできません。

3.8 ハーフ・ディスタンス

ゴールラインの近くで反則があり、ハーフ・ディスタンス（ゴールまでの距離の半分）の罰退となる場合です。

もし、距離が奇数であれば、端数を切り上げて計算します。例えば、ゴールまでの距離が 13 yard の場合に、ハーフ・ディスタンスは 7 yard になります。

ただし、ゴールまでの距離が 1 yard の場合には、0 yard とします。

※ 罰退は、規定のヤード数とハーフ・ディスタンス（ゴールまでの距離の半分）の短い方が適用されます。

4. オフェンス、ディフェンス・カード

4.1 オフェンス・カード

■ Run

基本ゲイン	目の合計 - ? yard ✓ 目の合計から Defense の数を引く
ゼロ目の場合	<ul style="list-style-type: none"> ● Defense の数を無視する ● もう一度サイコロを振る

■ Short Pass

基本ゲイン	目の合計 × 1 ✓ Defense の目が出た場合はパス失敗 ✓ エンドラインを超えた場合はパス失敗
ゼロ目の場合	<ul style="list-style-type: none"> ● Defense の数を無視する ● エンドラインを超えても良い ● もう一度サイコロを振る

■ Long Pass

基本ゲイン	目の合計 × 2 ✓ Defense の目が出た場合はパス失敗 ✓ エンドラインを超えた場合はパス失敗
ゼロ目の場合	<ul style="list-style-type: none"> ● Defense の数を無視する ● エンドラインを超えても良い ● もう一度サイコロを振る

■ Field Goal

※ 3.6 フィールド・ゴールを参照

■ Punt

※ 3.3 パントを参照

4.2 ディフェンス・カード

■ Defense 1

- Run - 0 yard
- Short Pass -----
- Long Pass **4 5 6**

■ Defense 2

- Run -1 yard
 - Short Pass **1 2 3**
 - Long Pass **6**
- ※ Red-Zone では**5 6**（ゴールラインから 20 yard 以内）

■ Defense 3

- Run - 2 yard
- Short Pass **6**
- Long Pass **3 4**

■ Defense 4

- Run - 4 yard
- Short Pass -----
- Long Pass **1 2 3**

■ Defense 5

- Run - 6 yard
 - Short Pass **4 5**
 - Long Pass **1**
- ※ Red-Zone では**1 2**（ゴールラインから 20 yard 以内）

5. プレイ・カードの詳細

■ 01 Intercept

パス・プレイの場合のみ適用されます。

- ディフェンスの目は無視します。
- パス成功の状況で、1または6が出ていたらインターセプトです。
キャッチした地点（ゲインした位置）でターンオーバーとなります。
- 結果について、オフェンス側がチャレンジできます。
チャレンジに成功すると、パス失敗となり、ターンオーバーにはなりません。
- ✓ ゴロ目ではなくエンドラインを超えた場合にはパス失敗ですから、1または6が出ていてもインターセプトにはなりません。
- ✓ インターセプトの場合、ゴロ目が出ていても2回目は振れません。
- ✓ ゴロ目の場合、2回目以降に振った目に1または6が出てもインターセプトにはなりません。
- ✓ エンドゾーンでインターセプトになった場合には、タッチバックとし、20 yard 地点から攻撃を開始します。

■ 02 Intercept

パス・プレイの場合のみ適用されます。

- ディフェンスの目は無視します。
- ゴロ目であればインターセプトです。
キャッチした地点（ゲインした位置）でターンオーバーとなります。
- インターセプトの場合、ディフェンス側がサイコロを振り、出た目の合計×2 yard の距離をリターンします。ゴロ目の場合には、目の合計×4 yard とし、続けてサイコロを振ることができます。
- ✓ エンドゾーンでインターセプトになった場合には、ゴールラインからリターンするものとします。

※ “01 Intercept” と異なり、チャレンジは出来ません。

■ 03 Fumble

- 既定の通りゲインします。
 - 1 または 6 が出ていたらディフェンス側、それ以外はオフェンス側がボールを確保。ディフェンス側がボールを確保した場合にはターンオーバーとなります。
 - 結果についてオフェンス側がチャレンジできます。チャレンジに成功すれば、ターンオーバーにはなりません。
- ✓ エンドゾーンでターンオーバーになった場合には、タッチバックとし 20 yard 地点から攻撃を開始します。
- ✓ ゴロ目の場合、2 回目以降に振った目に 1 または 6 が出てもターンオーバーにはなりません。

■ 04 Fumble

- 既定の通りゲインします。
 - ゴロ目が出ていたらディフェンス側、それ以外はオフェンス側がボールを確保。ディフェンス側がボールを確保した場合にはターンオーバーとなります。
 - ターンオーバーとなった場合、ディフェンス側がサイコロを振り、出た目の合計×2 yard の距離をリターンします。ゴロ目の場合には、目の合計×4 yard とし、続けてサイコロを振ることができます。
- ✓ エンドゾーンでターンオーバーになった場合には、ゴールラインからリターンするものとします。

※ “03 Fumble” と異なり、チャレンジは出来ません。

■ 05 Challenge

パスが成功した場合のみ適用されます。

- ディフェンス側がチャレンジできます。
- チャレンジに成功すれば、パスは失敗となります。

■ 06 Challenge

パスが失敗した場合のみ適用されます。

- オフェンス側がチャレンジできます。
- チャレンジに成功すれば、パスは成功となります。

■ 07 Delay of Game

オフense側が勝っている場合のみ適用されます。

- 1か6が出た場合にはオフense側の反則となり 5 yard 罰退です。
 - それ以外は通常のプレイです。
- ✓ ダウンは進みません。

■ 08 False Start or Offside

- 以下の目が出たら、フォルス・スタートまたはオフサイドの反則で 5 yard 罰退です。
 - 1の場合、オフense側の反則
 - 6の場合、ディフェンス側の反則
 - 1-6の場合は反則なしで通常のプレイ
- ✓ ダウンは進みません。

■ 09 Holding

- 以下の目が出たら、ホールディングの反則で 10 yard 罰退です。
 - 1の場合、オフense側の反則
 - 6の場合、ディフェンス側の反則
 - 1-6の場合は反則なしで通常のプレイ
- ✓ ダウンは進みません。

■ 10 Face Mask

- 以下の目が出たら、フェイス・マスクの反則で 15 yard 罰退です。
 - 1の場合、オフense側の反則
 - 6の場合、ディフェンス側の反則
 - 1-6の場合は反則なしで通常のプレイ
- ✓ ダウンは進みません。

■ 11 Run-Play Bonus

ラン・プレイの場合のみ適用されます。

- 通常の 2 倍のゲインを得ます。

$$\text{ゲイン} = (\text{目の合計} - \text{ディフェンス値}) \times 2$$

- ✓ (目の合計 - ディフェンス値) がマイナスになった場合にも 2 倍になります。
- ✓ ゼロ目の場合、2 回目以降も 2 倍になります。

■ 12 Pass-Play Bonus

パスが成功した場合のみ適用されます。

- 通常の 2 倍のゲインを得ます。

- ✓ ゼロ目の場合、2 回目以降も 2 倍になります。

■ 13 Run-Play Bonus

ラン・プレイの場合のみ適用されます。

- ディフェンス・カードの値を減じないでゲインします。

$$\text{ゲイン} = \text{目の合計}$$

■ 14 Pass-Play Bonus

パス・プレイの場合のみ適用されます。

- ディフェンスの目を無視します。

- ✓ ゼロ目ではなくエンドラインを超えた場合を除いてパス成功となります。

■ 15 Run-Play Bonus

ラン・プレイの場合のみ適用されます。

- ゼロ目が出た場合には、目の合計×4 yard のゲインです。

- ✓ 2 回目以降も同様に×4 yard になります。

■ 16 Pass-Play Bonus

パスが成功した場合のみ適用されます。

- 通常のゲインに加え、さらにランで 20 yard のゲインを得ます。
ゲイン = パスの距離 + 20 yard
- ✓ ゼロ目の場合、2 回目以降も 20 yard を加えます。
- ✓ 20 yard を加えた結果、エンドラインを超えてもパス成功です。

■ 17 Defense Bonus

- 既定のゲインから 5 yard 引き戻します。

■ 18 Defense Bonus

- 既定のゲインを半分(1/2)にします。
- ✓ マイナスの場合も半分にします。
- ✓ 余りは切り捨てます。
- ✓ ゼロ目の場合、2 回目以降も半分にします。

■ 19 QB-Sack

パス・プレイの場合のみ適用されます。

- 1 または 6 が出たらクォーター・バック・サックです。
- パスは投げられず、オフェンス側は 5 yard 後退します。
- ✓ 後退した結果、エンドゾーンに入ったらセーフティとなり、ディフェンス側の得点です。
- ✓ 1 または 6 が出なければ、通常通りのプレイです。

■ 20 QB-Sack

パス・プレイの場合のみ適用されます。

- ズロ目が出たらクォーター・バック・サックです。
- パスは投げられず、オフェンス側は 15 yard 後退します。
- ✓ 後退した結果、エンドゾーンに入ったらセーフティとなり、ディフェンス側の得点です。
- ✓ ズロ目が出なければ、通常通りのプレイです。

■ 21 Timeout

- プレイの前に、オフェンス側がタイムアウトを取ることができます。
- タイムアウトを取った場合には既定のゲインを 2 倍にします。
- ✓ ズロ目の場合、2 回目以降も 2 倍にします。

■ 22 Timeout

- プレイの前に、ディフェンス側がタイムアウトを取ることができます。
- タイムアウトを取った場合には、既定のゲインを半分 (1/2) にします。
- ✓ 余りは切り捨てます。
- ✓ ズロ目の場合、2 回目以降も半分にします。

■ 23 Timeout

- プレイの前に、オフェンス側がタイムアウトを取ることができます。
- タイムアウトを取った場合には、既に出したオフェンス・カードを変更できます。

■ 24 Timeout

- プレイの前に、ディフェンス側がタイムアウトを取ることができます。
- タイムアウトを取った場合には、既に出したディフェンス・カードを変更できます。

改定記録

第 1.00 版	2009 年 11 月 11 日
第 1.10 版	2010 年 7 月 7 日

ペーパー・ボウル 公式ルール・ブック
第 1.10 版

2010 年 7 月 7 日 発行

著者：ペーパー・ボウル製作委員会