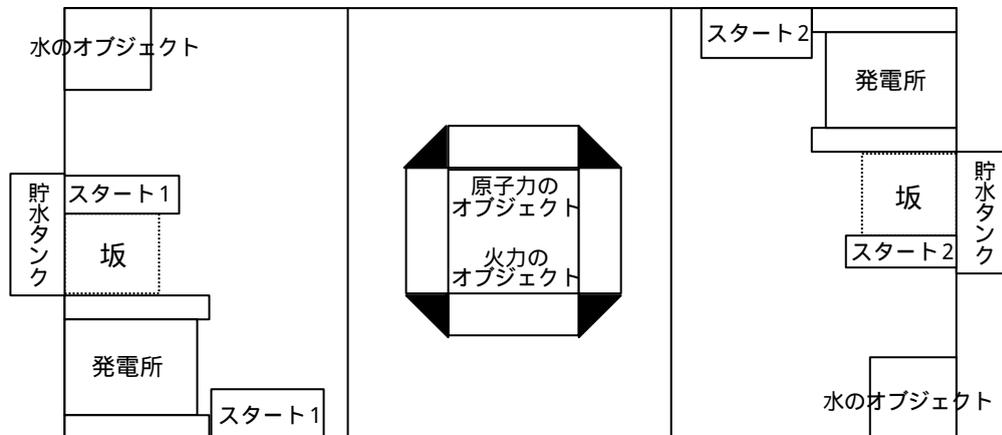


光雷SHOW PLUS

ルールブック

製作：K toys

<フィールドの上面図例>



<ルール>

- 2対2の対戦方式。
- 制限時間5分。
- 発電所の決め方は、まずジャンケンをして、クジを引く順番を決め、勝った方からクジを引いて決める。
- マシンの規格はマシンが進む方向に長さ40cm、幅30cm。
- マシンはスタート位置についたら審判からスタートの合図があるまで動かせない。
- スタート位置は自分のチームの発電所近くと坂の近く。またどちらからどのマシンがスタートするかはチームで選べる。
- マシン同士のぶつかりあいOK。
- 敵チームの発電所内への侵入OK、また発電所内から発電所外へオブ

ジェクトを出してもOK。

- 得点はオブジェクトが完全に発電所内に入っている時のみ得点となる。
- オブジェクトはフィールドの外に出してもよい。
- オブジェクトがフィールドの外に出た時はフィールドに戻さない。
- マシンが故障、または動かなくなったら手をあげて審判を呼ぶ。故障して修理が必要な場合は、審判にフィールドの外に出してもらい自分で修理した後に最初のスタート位置からゲームに戻る。マシンが溝などに入ったら動かなくなった場合は、審判にフィールド上に戻してもらう。
- 動けなくなったマシンが持っていたオブジェクトはフィールドに戻る。
- ゲームが終了したら、コントローラーを地面に置くこと。
- ゲームが終了した時に、得点がマイナスの場合は0点とする。
- ゲームが終了した時に、獲得している得点の多いチームの勝ち。獲得している得点がおなじ場合は、終了時のフィールドの状態のまま、マシンだけはスタート位置に戻して、2分間の延長戦を行う。延長戦が終了後、獲得している得点が多いチームの勝ち。延長戦でも勝敗がつかなかった時は、再度延長戦を行い、先に得点したチームを勝ちとする。

< 反則 >

- 敵の貯水タンクの前で停止し続ける、または前後させ続けると審判から警告を受ける。警告を受けてもまだ止めない場合は反則として - 10 点。

< 得点方法 >

～ 火力～

- 得点できる条件として貯水タンクに3つの水のオブジェクト（水色）を入れなければならない。
- 制限時間以内に条件を満たしていないと得点は0点。（制限時間内に条件を満たしていればよい）
- 火力のオブジェクト（赤）を火力発電所内に入れたら得点できる。
- 火力のオブジェクト（赤）は1つ10点。フィールド上に15個ある。
- 貯水タンクに水以外のオブジェクトを入れても得点に数えない。
- 火力発電所内に火力のオブジェクト（赤）以外が入った場合、どのオブジェクトでも5点マイナス。

すいりょく ～ 水力～

- 水のオブジェクト（水色）を発電所内に入れたら得点できる。
- 水のオブジェクト（水色）は1つ5点。フィールド上に30個ある。
- 高い位置にある貯水タンクに水のオブジェクトを入れると、1つ10点。
- 水のオブジェクト以外が入った場合は、得点に数えない。
- 水力発電所内に水のオブジェクト（水色）以外が入った場合、どのオブジェクトでも5点マイナス。

げんしりょく ～ 原子力～

- 得点できる条件として2つの貯水タンクに合計5個の水のオブジェクト（水色）を入れなければならない。
- 制限時間内に条件を満たしていないと得点は0点。（制限時間内に条件を満たしていればよい）
- 原子力のオブジェクト（黄）を原子力発電所内に入れたら得点できる。
- 原子力オブジェクトは1つ15点。フィールド上に10個ある。
- 貯水タンクに水以外のオブジェクトを入れても得点に数えない。
- 原子力発電所内に原子力のオブジェクト（黄）以外が入った場合、どのオブジェクトでも5点マイナス。