

サイコロニー

Dicolony

1～6人用
20分
10才以上

あなたは開拓団の団長です
眼の前に広がる荒地を開拓し、
遅れてやってくる入植者たちのために土地を確保するのが任務です

的確にダイスを選択して入植者たちが望む建物を、
より良い開拓地環境を構築しましょう

内容物

- ダイス：4個（橙、赤、緑、黄色）
- 建物カード：8枚
- 景観カード：8枚
- 記録用紙：1冊
- ペン：6本

※追加で筆記具を用意すると7人以上でも遊べます

※小さな子供の近くで遊ぶときは誤飲などに注意してください

カードについて
建物と得点
指定された形に開拓したマスをつなげることで得点になります。ただし、○のマスは開拓してないマスでなければいけません。

オモテ
目標の図例
目標内容
達成状況と得点

ウラ
景観カード

ボーナス
指定された列を含んで建設できると点数が入ります

建物カード

ゲームの準備

- 各プレイヤーは記録用紙1枚とペン1本を受け取ります。
 - 建物カードを適当に混ぜ4枚選び、カード右下のアルファベット順（AB...GHの順に左から右）に横に並べます。
 - プレイヤーは用紙の「建築目標」にある4つの枠に建物カード上段に描かれている図形とダイス目をメモしておきます。
- 重要：すべての建物は回転や反転せずにマスを埋める必要があります。**

建築目標

準備と建築目標の記入例

- 景観カードを色ごとに分けてよく混ぜ、青2枚と黄色1枚をオモテにして建物カードの下に並べます。
 - 4個のダイスを全員の手が届くところに置きます。
 - 使用しないカード、記録用紙、ペンは箱に戻してください。
- ※箱のフタをダイストレイ代わりにするとよいでしょう

重要：マスの扱いについて

- マスは以下の4つに分類されます
- 荒地 □：開拓を行っていないマス
 - 開拓地 ⊠：開拓を行ったマス
 - 建物 ⊠：建物カードの指示に従い線で囲まれたマス
※荒地が直接建物になることもあります
 - 中心地 ⊙：中央の●が描かれたマス

ゲームの流れ

このゲームは「ダイスを振る」「開拓を行う」を1ターンとして10ターン行い、その後「建築」「得点計算」を行います

・ダイスを振る

- 誰でもいいので4個のダイスを振ります。
- ※他のダイスに引っかかるなどして目の判別が難しい場合はすべて振り直してください

この4個のダイスで全員が同時に開拓を行います

・開拓を行う

- プレイヤーはそれぞれ今振られたダイスから2個を使い開拓を2回行います。
- 開拓のルールは以下の通りです

1. 選択したダイスの色と目が交差するマスがまだ開拓されていなければ、そのマスに斜線を入れて開拓したことを示します。

2. すでに開拓されていた場合、「選択したダイスの色」「選択したダイス目」いずれかの列にある「★」のマスに斜線を入れてそこを開拓します。

2マス開拓を行ったプレイヤーは経過ターンのマスにも1つ斜線を入れてからペンを置いて、開拓が完了したことを示します。

全員が開拓が終了すれば次のターンに移ります。

ターンの例

3ターン目、ダイスは以下の目でした



このうち2個のダイスを使って開拓を2マス行います。

経過ターン

	1	2	3	★	4	5	6	7	8	9	10
1	○										
2		R		★							
3	★	○	★	★	●	G	★	★			
4					G						
5											
6											
7											
8											
9					★				Y		
10											

現在の開拓状況がこの状態であった場合、それぞれのダイスを選んだときに開拓できる場所は以下のとおりです。

- オレンジ：1がすでに開拓済みなので「オレンジの★」か「1の★」を開拓します(○)
- 赤：2があいているのでここを開拓します(R)
- 緑：オレンジ同様4が開拓済なので緑もしくは4の★を開拓します(G)
- 黄色：5が空いているのでここを開拓します(Y)

2マス開拓を行ったら最後に経過ターンの「3」に斜線を入れてターンは終了です。

ゲームの終了

10ターンが終了するとゲームは終了となります。
 「建物の建設」を行い、「得点計算」を行います。
 あとから追いかけていた入植者たちが到着し、新たな生活圏が生まれるのです。

建物の建設

一番左の建物カードから順に、建物のを建てる土地が確保できているかを以下の順で確認します。

- 1：上段に描かれた形を指定された列を含めて確保している
 - 2：上段に描かれた形を指定された列を含めずに確保している
- 重要：上段に描かれているマスのうち○のマスは「開拓地」ではなく「荒地」でなければいけません**
- 3：下段に描かれた形を指定された列を含めて確保している
 - 4：下段に描かれた形を指定された列を含めずに確保している

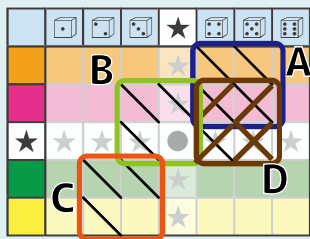
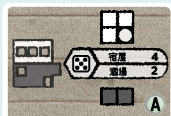
建物を建設できる場所があれば、建物となるマスに斜線を引き、枠を囲んで建物が完成したことを示します。

注意：建物カード1枚につき建設は1度だけしか行いません。

建設の例

- 宿屋の建設を行おうとした場合、
- A：右下のマスが荒地ではないので建設できません
- B：中心地は荒地として使用できないので建設できません
- C/D：カードに書かれている形を満たしていますが、カードに指定されている列を含むものを優先するためDに宿屋の建設を行い斜線を引きます。

宿屋の建設を行ったので、酒場の建設は行いません



得点計算

4つの建物の建設が終われば得点計算を行います

・建物の得点

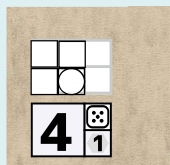
建設した建物の右に描かれている数字が得点となります（例：宿屋は4点、酒場は2点となります）。

また、指定された列を含めて建設した場合、記録用紙に描かれている数字が追加で得られます。

※列を含めずに建設した場合、記録用紙の数字を消してください

例

「建設の例」のDに宿屋を建設した場合、4点とともに指定された列への建設で1点が追加で入ります（計5点）。もしDに開拓地が足りずCに建設していた場合、宿屋の建設による4点だけが得られます。



・景観による得点

景観カードに指定された内容を満たすことで得点が得られます（詳細はカード例を参照）。

青：プレイヤーごとに条件を満たすことで得点を得ます

黄：プレイヤーの中で指定された条件をより多く満たしたプレイヤーが得点を得ます

それぞれについて記録用紙に得られた得点を書き込みます。

景観ボーナス



景観カード（個別）

指定された条件を満たしていると他のプレイヤーに関係なく得点がもらえる課題です。

このカードの場合「建物マス」と辺で接している「荒地マス」の数を数えて5マス以上あれば1点、8マス以上であれば3点、10マス以上あれば5点を得ます。

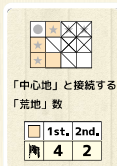


景観カード（競争）

指定された条件で満たした数が多い人だけが得点を得られます。

このカードの場合、中心地から辺で繋がっている荒地のマス数を数え、最も多い人が4点、2番目に多い人が2点を得ます。

最も多い人が複数いた場合、その全員が2点を得て、2番目に多い人が複数いた場合はその全員が得点を得られません。



ゲームの勝敗

建物による得点と景観による得点を合計し、最も得点の高い人が勝者となります。

最も得点の高い人が複数人いた場合、「建物のマス数が多い人」「景観の合計点の高い人」「最近開拓を行った人」の順で比較して勝者を決めてください。

一人で遊ぶ場合

一人で遊ぶ場合はより高得点になることを目指します。

また、競争相手がいないため景観カードは青2枚だけになります。

ルール補足など

- ・開拓の行えない（すでにそのマスと対応する2つの★マスが開拓済の）ダイスは選べません。可能な限り毎ターン2マス開拓しないとイケません。
- ・開拓できるダイスが1つ以下の場合、他の人に確認してもらった上で可能な限り開拓を行ってください。
- ・建設が複数箇所のできる場合、どこに建設するかは自分で選べます。
- ・ゲーム中他の人の開拓状況は確認できません。目の前の開拓に集中しましょう
- ・用紙へのメモは自由に行って構いません。特に荒地のままではいけないマスに印をつけておくとも良いでしょう
- ・（ヒント）どう開拓すればいいのかわからない場合、建設は左から順番に行いますので、それに合わせて最初は一番左の建物の開拓地を確保してから次の建物の土地を抑えるように開拓をするといいでしょ。

奥付

ゲームデザイン：K' nnon

(@K_nnon / knnon.ds@gmail.com)

印刷：グラフィック 様

(記録用紙) メモ帳王国 様

2018.11.24 nononon factory



nononon factory の
最新情報はこちらから

