

ゲームの進行

このゲームは、確認フェイズでゲームの終了条件を満たすまで、以下の3つのフェイズからなるラウンドを繰り返します。

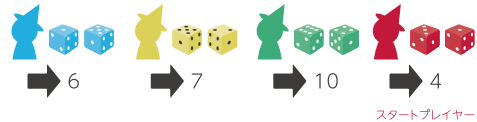
準備フェイズ 獲得フェイズ 確認フェイズ

準備フェイズ

準備フェイズでは、以下の2つのステップを順番に行います。

①スタートプレイヤーの決定

手元のダイスの目の数の合計が最も小さいプレイヤーが、このラウンドのスタートプレイヤーとなります。同数の場合は、前回のラウンドのスタートプレイヤーに手番順が最も近かったプレイヤーが、ラウンドのスタートプレイヤーとなります。



(ゲーム開始時に同数の場合は、任意の方法でスタートプレイヤーを決めてください。)

②ダイスの振り直し

ラウンドのスタートプレイヤーが、中央のダイスの内、**個数が最も多い目のダイス**を全て振り直します。個数が最も多い目が複数ある場合はその全てのダイスを振り直します。

獲得フェイズ

獲得フェイズでは、スタートプレイヤーから順番に手番を実行します。自分の手番になったら、以下の4つのステップを順番に行います。自分の手番が終了したら左隣のプレイヤーに手番を移します。この一連の流れを、プレイヤー全員が1回ずつ手番を行うまで続けます。

①ダイスの獲得

手札からカード1枚を手元に出します。この時、既にカードが手元に置かれている場合、そのカードの上に重ねて出します。カードを出したら、カード上部に描かれているメインアクションと同じ目で、**白色と異なる色のダイス**を中央から獲得します。



獲得したダイスはカード上部に描かれているメインアクションの場所に置きます。この時、**ダイス手前の側面**をカード下部に描かれているサブアクションの目に合わせます。



もし、ダイスを獲得する時に中央に獲得することが出来るダイスが無い場合、カードを手元に出すことは出来ません。この場合、「手札のカードを出すことが出来ない場合」の項を参照してください。

②手番プレイヤーのアクション

ダイスを獲得するために手元に出したカードについて、メインアクション→サブアクションの順番で処理を実行します。この時、**メインアクションとサブアクションの両方を必ず実行しなければなりません。**

●メインアクションの実行

プレイヤーの手元にある「**持っているダイス**」1個を選択します。その後、そのダイスに対して手元に出しているカードのメインアクションを実行します。詳しいメインアクションの説明は、アクションの詳細の項を参照してください。



●サブアクションの実行

プレイヤーの手元にある「**持っているダイス**」1個を選択します。その後、そのダイスに対して手元に出しているカードのサブアクションを実行します。詳しいサブアクションの説明は、アクションの詳細の項を参照してください。



【②手番プレイヤーのアクション】時、アクションの対象に出来るダイスはそのラウンドで獲得してカードの上に置いてあるダイスではなく、**前ラウンドまでに獲得して手元にある「持っているダイス」**となることに注意してください。また、サブアクションの対象となるダイスを選択する時、既にメインアクションを実行したダイスを選択することが出来ます。

このゲームでは、カードの上に置いてあるダイスと手元にあるダイス(=持っているダイス)は別物として扱います。混同しないように注意してください。

アクションを実行することが出来ない場合

【②手番プレイヤーのアクション】時には、メインアクションとサブアクションの両方を順番に実行しなければなりません。そのため、【①ダイスの獲得】時には、白色と異なる色のダイスを獲得することが出来て、かつ、メインアクションとサブアクションの両方を実行することが出来るカードを出さなければなりません。

もし、【①ダイスの獲得】時にメインアクションとサブアクションの両方を実行することが出来ないカードしか手札に無い場合、カードを手元に出すことは出来ません。この場合、「手札のカードを出すことが出来ない場合」を参照してください。

また、【②手番プレイヤーのアクション】時の途中で、メインアクションやサブアクションを実行することが出来ないことに気付いた場合、【①ダイスの獲得】からやり直してください。

手札のカードを出すことが出来ない場合

【①ダイスの獲得】時にルールに従ってカードを手元に出すことが出来ない場合、手札を全て公開してカードを手元に出せないことを他プレイヤーに示します。その後、既に手元に出している全てのカードから好きな1枚を選択し、そのカードのメインアクションかサブアクションのいずれかを実行します。この時、どちらも実行しないことも出来ます。

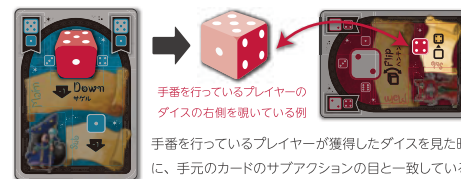
上記のアクションの実行が終わったら、手元のカードを全て手札に戻し、【①ダイスの獲得】から手番を再開します。【①ダイスの獲得】が終わったら、通常通り【②手番プレイヤーのアクション】へ移行し、ゲームを続けます。

また、上記のアクションの実行が終わって手元のカードを全て手札に戻しても【①ダイスの獲得】を行うことが出来ない場合(中央に白色のダイスしかない、メインアクションとサブアクションの両方を実行することが出来ない場合など)は、ダイスの獲得が出来ずに自分の手番を終了します。

③他プレイヤーのノゾクアクション

手番を行っているプレイヤーの左隣のプレイヤーから時計回りの順番に、ノゾクアクションを実行するかどうかを選択します。ノゾクアクションとは、カードの下に描かれているサブアクションの効果と同じアクションのことを指します。ノゾクアクションを実行するプレイヤーは、手札からカードを1枚選びます。この時、カードの下に描かれているサブアクションの目が、手番を行っているプレイヤーが**獲得したダイスを見た時の側面に一致している場合のみ**、ノゾクアクションを実行することができます。

ノゾクアクションを実行する時は、手札からカードを手元に出します。この時、既にカードが手元に置かれている時はそのカードの上に重ねて出します。その後、出したカードのサブアクションを実行します。



手番を行っているプレイヤーの右隣のプレイヤーまで、ノゾクアクションを実行するかどうかを選択してアクションの実行が終わったら、【④手番の終了】に移行します。

ノゾクアクションでのダイスの見方

このゲームでは、プレイする人数に応じてノゾクアクションに使用するダイスの側面の目が変わります。ダイスの正しい側面を使用してください。



※矢印に書かれている数字は、手番プレイヤーの左隣を1としたノゾクアクションを実行する順番を表しています。

手札のカードを全て出し切った場合

【①ダイスの獲得】や【③他プレイヤーのノゾクアクション】を行っている時に手札が0枚になった場合、【④手番の終了】のタイミングで中央から好きな目のダイスを取って手元に置きます。この時、白色のダイスを取ることも出来ます。その後、手元に出しているカードを全て手札に戻します。

もし、手札が0枚になったプレイヤーが複数いる場合は、手番を行っているプレイヤーから時計回りの順番でダイスを取って手元に置きます。

手元に置かれたカードが手札に戻るのは【手札のカードを出すことが出来ない場合】と【手札のカードを全て出し切った場合】だけになります。

④手番の終了

手番を行っているプレイヤーは**カードの上に置いたダイスを手元に移動させます**。ダイスを手元に移動させたら、左隣のプレイヤーへ手番が移ります。この時、プレイヤー全員が手番を1回ずつ行っていった場合、確認フェイズに移行します。

確認フェイズ

確認フェイズでは、ゲームの終了条件を確認します。終了条件を満たしていた場合、得点計算に移行します。終了条件を満たしていなかった場合、引き続き次のラウンドの準備フェイズからゲームを続けます。

ゲームの終了条件

中央にあるダイスの内、**いずれかの色1色のダイスが全て無くなった時**、ゲームを終了します。

得点計算 / 勝利条件

ゲームを終了したら、各プレイヤーはダイスの数字を1つ選択します。その後、自分の手元にある「**持っているダイス**」から、選んだ数字以外の目のダイスを脇によけます。この時、自分の手元に残っているダイスが最終的に洞窟から「**持ち帰ったダイス**」になります。プレイヤー全員の持ち帰ったダイスが決まったら以下の2つを計算します。

- ① **持ち帰ったダイスの目の合計**を計算します。プレイヤーはこの合計数と等しい魔力を獲得します。
- ② **洞窟から持ち帰ったダイスの数が1番多いプレイヤーが2魔力**を獲得します。1番多いプレイヤーが複数存在した場合、全員が2魔力を獲得します。

①と②で獲得した魔力の合計が最も多いプレイヤーがゲームに勝利します！魔力の数が同数だった場合、持ち帰ったダイスの内、白色のダイスの数が多いプレイヤーがゲームに勝利します。白色のダイスの数も同数だった場合、持ち帰らずに脇によけておいたダイスの目の合計が大きいプレイヤーがゲームに勝利します。それも同数だった場合、勝利を分かち合うか、もう1ゲーム行って勝敗を決めてください。