

ソロルール

洞窟には隠れている魔法使い（隠れ魔法使い）がもう一人いるようです。隠れ魔法使いより多くの魔力を得ることができるでしょうか。

【ゲームの準備】の変更点

プレイヤーは好きなダイスの色を1色選び、自色とします。そして、選ばれなかったダイスの内1色のダイスを全て箱に戻します。また、選ばれずに残った2色のダイスをそれぞれ2個ずつ箱に戻します。その後、自色のダイス2個を振り、手元に置きます。

残っている自色のダイス6個と、選ばれずに残った2色のダイス6個ずつの合計18個を振り、中央に置きます。

【準備フェイズ】の変更点

通常ゲームの準備フェイズを以下のステップに全て変更します。

① 予言カードを出す

手札から1枚のカードを手元に出します。このカードを「予言カード」と呼びます。

予言カードを手元に出した結果、手札が無くなった場合は中央から好きな目のダイス1個を取って手元に置き、手元のカードを全て手札に戻します。つまり、通常ルールの「カードを全て出し切った場合」と同様の処理を行ってください。

② ダイスの振り直し

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。その後、以下のいずれかを処理します。

A. ダイスを振り直した時、予言カードに書かれているメインアクションのダイスの目と一致したダイスは、中央から取り除きます。この取り除いたダイスはダイスの目を変えずに脇に避けておきます。その後、予言カードのメインアクションを実行します。メインアクションの実行の仕方は、通常のルールと同様です。

B. ダイスを振り直した時、予言カードに書かれているメインアクションのダイスの目と一致しているダイスが存在しない場合、振り直した結果のダイスの中で最も大きな目のダイスを全て中央から取り除きます。この取り除いたダイスはダイスの目を変えずに脇に避けておきます。この時、予言カードのメインアクションは実行しません。

A,B共に中央から取り除く対象となるダイスは、振り直したダイスのみとなります。振り直していないダイスは目が一致していても中央から取り除きません。

【獲得フェイズ】の変更点

【他プレイヤーのノゾクアクション】は行いません。それ以外は、通常ルールと同様に行います。

【得点計算 / 勝利条件】の変更点

ゲームの終了条件は、通常ルールと同様です。

プレイヤーは、ダイスの目の合計の魔力のみを獲得します。隠れ魔法使いの獲得する魔力は、「ゲーム中に取り除いたダイスの目の合

計」となります。隠れ魔法使いは見習いではないため、全てのダイスを洞窟から持ち出すことが出来るのです。

プレイヤーの魔力が、隠れ魔法使いの魔力より大きい時、プレイヤーはゲームに勝利します。同数の場合は、プレイヤーの敗北となります。

また、プレイヤーは獲得した魔力に応じて自分の魔法使いのレベルを評価することが出来ます。

獲得魔力	評価	獲得魔力	評価
20魔力以下	ほぼ人間	40~49魔力	上級者
20~24魔力	初心者	50~59魔力	熟練者
25~29魔力	初級者	60~69魔力	伝説級
30~34魔力	中級者	70魔力以上	神の領域
35~39魔力	見習い卒業		

アクションの詳細

	Exchange コウカン	手元にある持っているダイス1個と中央にある自色のダイス1個を交換する。
	Flip ハンテン	手元にある持っているダイス1個を反転させる。 (例えば1→6など)
	Reroll フリナオン	手元にある持っているダイス1個を振り直す。
	Distribute アンバイ	手元にある持っているダイス1個の目を任意の数減らし、減らした分だけ手元にある他のダイスの目を増やす。複数のダイスの目を増やすことも出来ます。
	Up アゲル	手元にある持っているダイス1個の目を1増やす。6の目をそれ以上増やすことは出来ません。
	Down サゲル	手元にある持っているダイス1個の目を1減らす。1の目をそれ以上減らすことは出来ません。
		手元にある持っているダイス1個の目を4にする。4の目を4にすることも出来ます。

お問い合わせ / クレジット

ゲームデザイン 久慈とら (@kujitora)
 アートワーク 別府さい (@allotment31)
 説明書校正 / DTP Sui Works (@SuiWorks_dtp)
 制作 金沢小立野ゲームズ (@GameKanazawa)

ルールの不明点 / 内容物の欠品などがございましたら、下記までご連絡ください。
 kanazawa.kodatsuno.game@gmail.com

ノゾクダイス

Nozoku Dice

ダイスコントロール 1~4人用 12歳から 20~80分

ゲームの目的

プレイヤーは見習い魔法使いとなり、魔力を生むダイスを手に入れるために魔法の洞窟を訪れます。見習い魔法使いが洞窟に散らばるダイスを獲得したとき、ダイスから溢れ出す魔力によって、持っているダイスの目は変化します。そして、近くで様子を覗いている見習い魔法使いにも溢れ出した魔力は影響を及ぼします。

洞窟から持ち帰ることのできるダイスの目は1種類だけ。最も多くの魔力を得ることができる見習い魔法使いは誰でしょうか？



内容物

魔法カード (1~6 × 4色) ----- 24枚



ダイス (8個 × 4色) ----- 32個 説明書 ----- 1枚

リファレンスシート ----- 4枚

※リファレンスシートは、スタートプレイヤーマーカーとして使うことや、得点計算時の2魔力分として使うことが出来ます。

魔法カードの見方

メインアクションのダイスの目

サブアクションのダイスの目

獲得したダイスを置く場所

メインアクション

サブアクション

ゲームのおおまかな流れ

準備フェイズ

このラウンドの準備を行います。スタートプレイヤーを決め、中央にあるダイスの状況が変わります。

獲得フェイズ

各プレイヤーがダイスの獲得を行います。各プレイヤーが手札のカードを出し、ダイスを獲得してアクションを行います。

確認フェイズ

ゲームの終了条件を確認します。中央にあるいずれかの色の1色のダイスが全て無くなったならゲームを終了します。

得点計算 / 勝敗判定

各プレイヤーは、獲得した魔力を確認します。獲得した魔力が最も多いプレイヤーがゲームに勝利します。

ゲームの準備

① プレイヤーは好きなダイスの色を1色選び、自分の色とします。以後、自分の色を「自色」と呼びます。また、プレイヤーの人数に応じて使うダイスの色と数が異なります。以下を参照しながら準備をしてください。

4人プレイの場合、4色各8個の全てのダイスを使います。

3人プレイの場合、3色各8個のダイスをゲームで使います。選ばれなかった色のダイスは全て箱に戻します。

2人プレイの場合、3色各6個のダイスをゲームで使います。選ばれなかった色のダイスや使わないダイスは全て箱に戻します。

② プレイヤーは、自色の魔法カード6枚を受け取り「手札」とします。この手札は非公開情報となります。以後、魔法カードを「カード」と呼びます。

③ 自色のダイス2個を振り、各プレイヤーの前に置きます。以後、この各プレイヤーの前を「手元」と呼びます。この時、2個のダイスがゼロ目になった場合は片方を選び、反転(例えば1→6など)します。

※各プレイヤーが出したカードや獲得したダイスは「手元」に置きます。そして、手元に置かれているダイスを「持っているダイス」と呼びます。また、手元に置かれたカードは一番上のカードのみ公開情報となります。

④ プレイヤーの「手元」に無い残りのダイスを全て振り、テーブル中央に置きます(ダイストレイ内でふり、出目ごとに分けるとわかりやすいです)。プレイヤーの手元に無いダイスは全てのプレイヤーの手が届くところに置きます。以後、このダイスを置いているテーブル中央を「中央」と呼びます。

