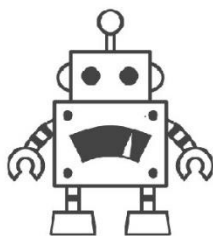


# でじたす



# BINGO

プレイ人数:2~4人 プレイ時間:15~30分 対象年齢:7歳~

~遊び方マニュアル~

## 概要

ゲームボード上のデジタル数字タイルを、タテ・ヨコ・ナナメに足し算して、一の位が0(ナナメは0か5)になる様に数字タイルを配置してBINGOを狙おう!!

時には既に配置されている数字を別の数字にしたりして・・・

一番早く多くのBINGOを揃えたプレイヤーの勝利だ!!

※じっくり考えたい方向けの【スタンダードルール】とゲーム性が高い【エキスパートルール】があります。(※4人で遊ぶ時は2vs2のチーム戦となり、交互に手番を行っていきます)

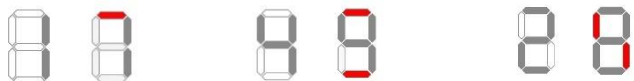
## セグメントチップの使い方

数字タイルはセグメントチップを追加して、別の数字へ変換出来ます。

セグメントチップは黒色の表面・木目色の裏面どちらでも使うことが可能です。

表面  裏面 

●表面使用例)



●裏面使用例)



※セグメントチップを使う際は下箱横の表記通りに変換する必要があります。

## 【スタンダードルール】

### ゲームの準備

- プレイヤー全員の手の届く場所にゲームボードを置き、ゲームボードの周りにタイル置き場として数字タイルを裏面(数字が印字されていない面)を上にして広げます。
- 各プレイヤーはいずれかの色のおはじき(2人プレイ時:同色5枚、3人プレイ時:同色3枚、4人プレイ時:各チーム同色5枚)を取り、初期手札としてタイルを1枚引きます。
- ゲームボードの中心に数字タイルを1枚引き表(数字が印字されている面)向きで配置します。
- 任意の方法でスタートプレイヤーを決めます。

### ゲーム開始

- ① 手番のプレイヤーは以下の3つのアクションからいずれか1つを実行しなければなりません。

●手札をゲームボードの好きな位置に配置する。

●手札をタイル置き場に表向きで戻して、セグメントチップ1本を獲得する。

(※セグメントチップを持てる上限は2本まで!!2本獲得した後に手札をタイル置き場に戻してもセグメントチップは獲得出来ない)

●タイル置き場の表向きのタイルを好きな枚数ゲームボードに配置する。

(※手札と組み合わせて配置する事は出来ない。また、②のタイル獲得はパスとなる)

※セグメントチップを使用する際は、セグメントチップのみで使用することは出来ないが、手番で配置するタイル・既にゲームボード上に配置されているタイル関係なく使用可能。

また、手番でセグメントチップを使用して変換できるタイルは1枚のみだが、1枚のタイルに複数のセグメントチップを使用することは可能。

- ② タイル置き場から手札上限1枚となる様に裏向きのタイル1枚を引く。

- ③ 時計回りに左隣のプレイヤーに手番が移動して手番終了。

(※4人で遊ぶ時は2vs2のチーム戦となり、交互に手番を行っていきます)

## 勝利条件

- タテ・ヨコ・ナナメの1列を完成(1列の数字の合計数の一の位が0、ナナメのみ0もしくは5)させた、プレイヤーはゲームボードの完成させた列に自分のおはじきを置く。
- いずれかのプレイヤーの手番終了時に以下の条件を満たしていれば、そのラウンドの最後のプレイヤーの手番終了時にゲーム終了。

	2人プレイ時	3人プレイ時	4人プレイ時
完成させたライン(列)の数	5列	3列	1チームで5列

- ゲームボード上にタイルを全て配置しても上記のライン数に満たない場合は下記の基準で勝敗を決定します。
  - 完成させたライン(列)の数が多いプレイヤーもしくはチーム。同数の場合は・・・
  - 所有しているセグメントチップの総数。それも同数の場合は・・・
  - ナナメのライン(列)を獲得しているプレイヤーもしくはチーム。
  - 上記全て同数の場合は引き分け。

## 【スタンダード4×4】

※小さなお子様と遊ばれる場合や、通常のスタンダードルールで計算が難しい場合は、ゲームボードの上1列・左1列を使用しない事で、4×4ルールでも遊ぶ事が可能です。

基本ルールはスタンダードと同じですが、異なる点のみ記載します。

## ゲームの準備

- 各プレイヤーはいずれかの色のおはじき(2人プレイ時:同色4枚、3人プレイ時:同色3枚、4人プレイ時:各チーム同色4枚)を取り、初期手札としてタイルを1枚引きます。
- ゲームボード上にタイルは配置せずにゲームを開始します。

## 勝利条件

- いずれかのプレイヤーの手番終了時に以下の条件を満たしていれば、そのラウンドの最後のプレイヤーの手番終了時にゲーム終了。

	2人プレイ時	3人プレイ時	4人プレイ時
完成させたライン(列)の数	4列	3列	1チームで4列

- ゲームボード上にタイルを全て配置しても上記のライン数に満たない場合の勝敗基準も同様。

# 【エキスパートルール】

※エキスパートルールを楽しむ為には『ラミータイマー』が必要となります。スマホアプリ等で『ラミータイマー』と検索して頂くと複数HITすると思われるので、恐れ入りますが、お好みのタイマーをご用意お願い致します。

## ゲームの準備

- プレイヤー全員の手の届く場所にゲームボードとラミータイマーがインストールされたガジェットを置き、ゲームボードの周りにタイル置き場として数字タイルを裏面(数字が印字されていない面)を上にして広げます。
- 各プレイヤーはそれぞれセグメントチップ5本といずれかの色のおはじき(2人プレイ時:同色5枚、3人プレイ時:同色3枚、4人プレイ時:各チーム同色5枚)を取り、初期手札としてタイルを1枚引きます。
- ゲームボードの中心に数字タイルを1枚引き表(数字が印字されている面)向きで配置します。
- 任意の方法でスタートプレイヤーを決め、ラミータイマーを2分にセットします。

## ゲーム開始

- ① スタートプレイヤーはラミータイマーをスタートします。
- ② 手番のプレイヤーは以下の3つのアクションからいずれか1つを実行しなければなりません。
  - 手札をゲームボードの好きな位置に配置する。
  - 手札をタイル置き場に表向きで戻す。  
(※エキスパートルールでは手札をタイル置き場に戻してもセグメントチップは獲得出来ません!!)
  - タイル置き場の表向きのタイルを好きな枚数ゲームボードに配置する。  
(※手札と組み合わせて配置する事も出来ます!!)

※セグメントチップを使用する際は、セグメントチップのみで使用することは出来ないが、手番で配置するタイル・既にゲームボード上に配置されているタイル関係なく使用可能。

また、手番でセグメントチップを使用して変換できるタイルは1枚のみだが、1枚のタイルに複数のセグメントチップを使用する事は可能。(エキスパートルールでは初期からセグメントチップを5本獲得している為、比較的自由に数字の変換が可能ですが、セグメントチップの補充は基本出来ません)

- ③ タイル置き場から手札上限1枚となる様に裏向きのタイル1枚を引く。
- ④ ラミータイマーのリセットボタンを押し、時計回りに左隣のプレイヤーに手番が移動して手番終了。(※4人で遊ぶ時は2vs2のチーム戦となり、交互に手番を行っていきます)  
※2分以内に②~④の手番を終了できない場合は手番終了の上・・・
  - 1:終了出来なかったプレイヤーは自身のセグメントチップを1本捨てる。セグメントチップが0本の場合は・・・
  - 2:終了出来なかったプレイヤー以外のプレイヤーがセグメントチップ獲得。  
(2vs2のチーム戦の場合は相手チームのみ1本ずつ獲得)

## 勝利条件

- タテ・ヨコ・ナナメの1列を完成(1列の数字の合計数の一の位が0、ナナメのみ0もしくは5)させた、プレイヤーはゲームボードの完成させた列に自分のおはじきを置く。
- いずれかのプレイヤーの手番終了時に以下の条件を満たしていれば、そのラウンドの最後のプレイヤーの手番終了時にゲーム終了。

	2人プレイ時	3人プレイ時	4人プレイ時
完成させたライン(列)の数	5列	3列	1チームで5列

- ゲームボード上にタイルを全て配置しても上記のライン数に満たない場合は下記の基準で勝敗を決定します。
  - ① 完成させたライン(列)の数が多いプレイヤーもしくはチーム。同数の場合は・・・
  - ② 所有しているセグメントチップの総数。それも同数の場合は・・・
  - ② ナナメのライン(列)を獲得しているプレイヤーもしくはチーム。
  - ④ 上記全て同数の場合は引き分け。

## ルール補足

- ゲームボードに数字タイルを配置する事で複数のライン(列)が完成(1列の数字の合計数の一の位が0、ナナメのみ0もしくは5)する場合、完成したライン全てにおはじきを置く。
- ライン(列)が完成(1列の数字の合計数の一の位が0、ナナメのみ0もしくは5)しない形でゲームボードに5枚目の数字タイルを配置する事は出来ない。(1列でも完成すれば全てのラインが成立する必要はありません)
- セグメントチップによって変換された数字は、それ以降変換された数字として扱う。
- 一度変換された数字タイルを再度変換する事は出来ない。

## 【ヴァリエントルール】

※以下のヴァリエントルールは【スタンダードルール】【エキスパートルール】共に選択・追加して楽しむ事が可能です。計算の難易度は上がりますが、よりスリリングなゲーム性となります。

### ● 【マイナスルール】

セグメントチップをマイナス記号に見立てる事で、足し算だけでなく引き算も可能となるルールです。既に配置されている2枚のタイルの間にセグメントチップを置く事で、その2枚のタイルにのみ引き算が成立(例:7と4のタイルの間にセグメントチップを置いた場合は $7-4=3$ となる)します。ただし、各ラインごとにマイナスとして置けるセグメントチップは1本まで。

### ● 【一発逆転ルール】

タテ・ヨコ・ナナメ、どのライン(列)でも次の数字タイル5枚とセグメントチップ1本を揃える事で、獲得しているライン(列)に関わらず揃えたプレイヤーの勝利でゲームが終了します。

『35070+セグメントチップ(裏)』を上下逆転し『U LOSE』を揃える事が出来れば勝利!!

(※タイルの順番は順不同でも可)



## 内容物



- 数字タイル：(0~8各5枚)計45枚
- ゲームボード：1枚
- セグメントチップ：25本
- おはじき：赤・青・黄・緑、各5個
- 遊び方マニュアル(本書)：1冊

【ゲームデザイン】 Dice-K

【Special Thanks】 テストプレイにお付き合い頂いた皆様m(\_\_)m ; ; ; ;



製作：Dice-Knot(PR)

[dice.knot.pr@gmail.com](mailto:dice.knot.pr@gmail.com)