

すげーダイスゲー

ストーリー

めくるめくダイス（サイコロ）遊びのゲームへようこそ！

プレイヤーはダイスを振ったり出目を選んだりしながら、幸運と強運と戦略で8本の道を進みましょう。もっとも効果的に自分のコマを進めたプレイヤーがゲームの勝者となります！

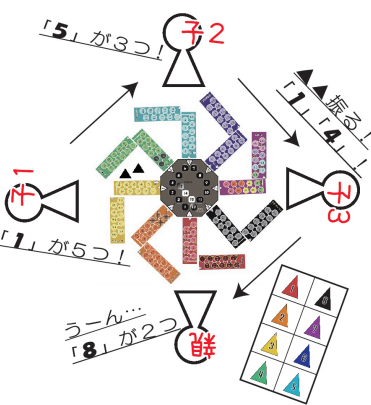
概要 ≪3~5人用、30~45分、10歳以上推奨≫

プレイヤーはひとりの「親」とそれ以外の「子」に分かれてプレイします。

「親」は最大20個の8面ダイスを振り、出目ごとに仕分けします。「親」の左隣の「子」から順番に出目を選びます。そして出目に対応するルート、選んだダイスの個数に等しい数字のマスにマーカーを置き、以降は置いたマスからさらに進めます。

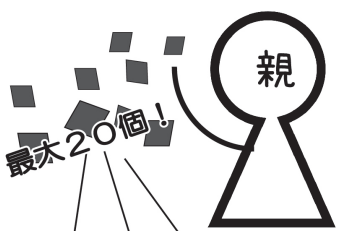
「親」も「子」も8面ダイスの出目を選ぶ代わりに4面ダイスを2つ振り、その出目と数に応じたルートのマスにマーカーを置いたり進めることもできます。

以上のアクションを規定ラウンド回数繰り返します。各プレイヤーはゲーム終了時に各ルートの順位（マーカーの進行度合）に応じた得点を得ます。そしてもっとも得点の高いプレイヤーがゲームの勝者となります。




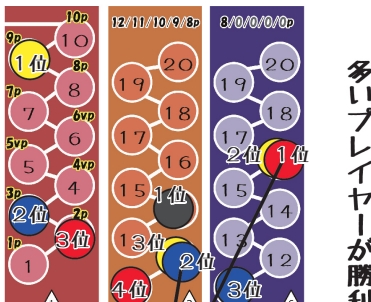
8面ダイスを選ぶ代わりに
4面ダイス2つ▲▲を振ってもいいよ

② 子1から順番に出目を選び、対応するルートのマスに出目のダイスの数だけマーカーを進ませよう。




最大20個!





同じマスに複数のマーカーがあるときは、**より上にある**マーカーが上の順位だよ。

④ 順位で得点が決まるルートや、マーカーの位置で得点が決まるルートがあるよ。終了時に合計点のもっとも多いプレイヤーが勝利するよ!

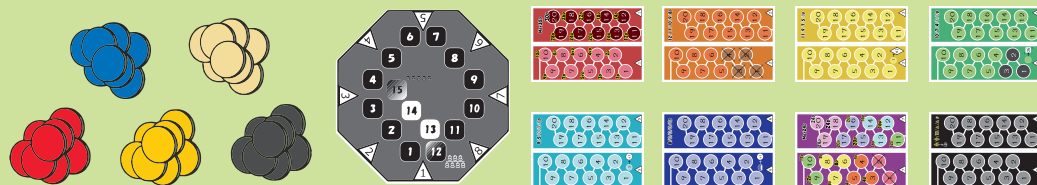


全部で8つのルートがあるよ!


ルート「3」: 1マス戻すとひとつの8面ダイスの出目を変える
 ルート「5」: 2マス戻すと他のルートを1マス進める
 ルート「8」: 順位が上なほど強いダイスを振って出目自分の得点を得る

内容物

- ・マーカー（円盤型）→5色、各8枚。 ・オクタ（八角形ボード）→1枚。 ・ルート（長方形）→8種、各2枚。 ・ロール用ハコ（ゲーム箱の〔身〕のほう）→1個。 ・仕分け用フタ（ゲーム箱の〔フタ〕のほう）→1個。 ・8面ダイス→20個、6面ダイス→1個、4面ダイス→2個。 ・ミニトレイ→1個。
- ・ラウンドチップ（ドーム型）→15個（色柄はプレイと関連がありません）。 ・サマリー→5枚。
- ・ルール→1部。



用語の解説

- 以下の文章では、8面ダイスを **d8**、6面ダイスを **d6**、4面ダイスを **d4** と表記します。
- ダイスを振ることを**ロールする**と表記します。特にダイスの種類と数が決まっている場合は「ダイスの数 d ダイスの種類」と表記します。例えば8面ダイスを2つロールするときは**2d8 ロール**となります。
- 8種類のルートはそれぞれ記された数字と共に表記します。例えば  と記されたルートは**ルート1**となります。
- ロールされた d8 の出目をひとつ選び、それに応じてマーカーを動かすことを**ピックする**と表記します。
- 各ルートのマスはマスに記された数字を○で囲んで表記します。例えば**ルート1**の最初のマスは**ルート1の①**となります。

ゲームの流れ

『すげーダイスゲー』はラウンド制です。3・4人プレイではゲームは12ラウンド、5人プレイではゲームは15ラウンドから成ります。

ゲームの準備

- プレイヤーは5色のマーカーのうち1色を選び、その色のマーカー8枚すべてを手元に置きます。
- オクタを中心にルートを参考図のように配置します。プレイヤーはそれを囲むように座ります。
- ゲーム中、プレイの順番に関わるのでプレイヤーは席を変えることはできません。
- いずれかのルートの脇にミニトレイと2個の d4 を置きます。
- ラウンドチップを3・4人プレイではオクタの1~12に、5人プレイでは1~15に配置します。
- プレイヤーはミニトレイを用いてそれぞれ2d8 ロールします。もっとも出目の大きいプレイヤーを1人選出し最初のラウンドの親になります。
- 親は d6 を自分の前に置きます。以降のラウンドの親も自分の前に d6 を置いてそのラウンドの親が誰か分かるようにしましょう。

(続く)