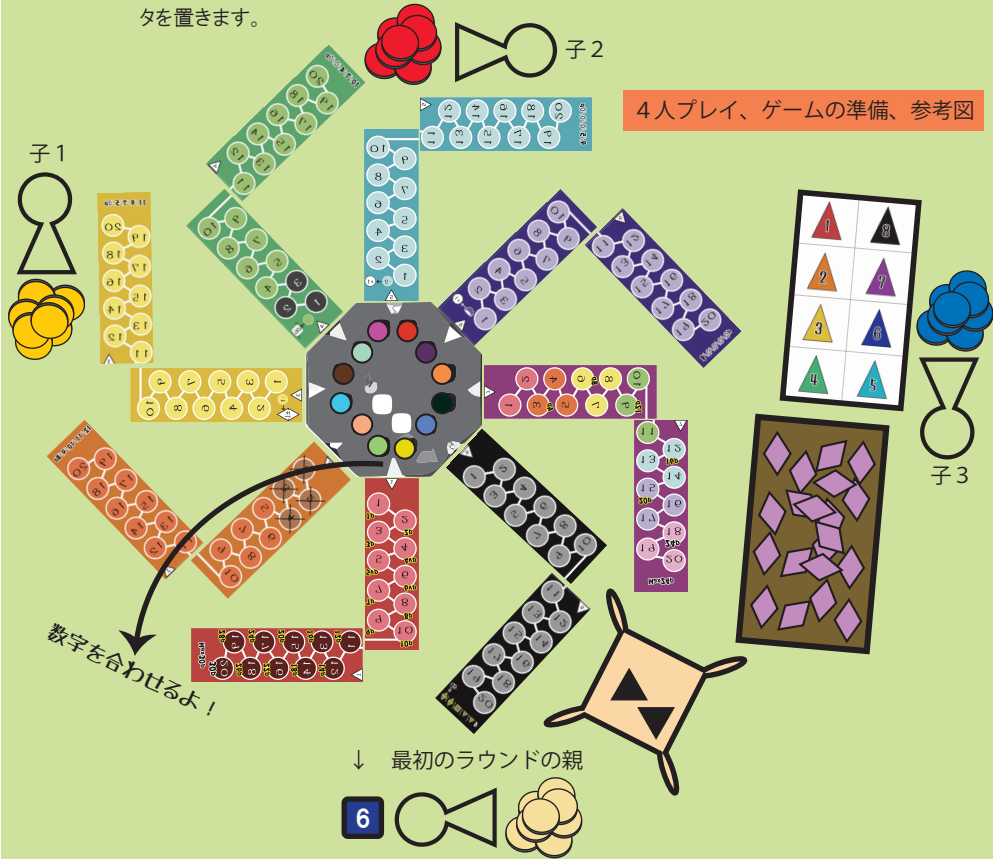


(続き)

8、オクタと配置されたルート脇にロール用ハコを置き20個の d8 をすべて入れます。その脇に仕分け用フタを置きます。



ラウンドの流れ

★『ラウンド開始フェイズ』→『d8 ロール&仕分けフェイズ』→『ピックフェイズ』の順にプレイします。

◆ラウンド開始フェイズ 親のラウンドチップ取得

親はオクタの今のラウンド数の数字の上に置かれたラウンドチップを取得し自分の前にオモテ向きで(模様が見えるように)置きます。最初のラウンドの親は①の上のラウンドチップを取得します。次の親は②のラウンドチップを取得します。

◆d8 ロール&仕分けフェイズ

親はロール用ハコの中の d8 をすべて取り出し、ドバーっ!とロール用ハコにロールします。その後、仕分け用フタの数字に対応したそれぞれの仕切りに、対応した出目の d8 を入れます。最初のラウンドは20d8 すべてをロールし、仕分け用フタに入れます。2ラウンド目以降はピックされて仕切り用フタからロール用ハコに移された d8 のみをロールし、その d8 を仕分け用フタに入れます。

◆ピックフェイズ 子1 必須アクション (+追加アクション)→子2 必須アクション (+追加アクション)→・・・親 必須アクション (+追加アクション)の流れ

ピックフェイズはこのゲームの中心部分です。ひとつの出目の d8 を選び「出目に対応するルート」の「d8 の数に対応するマス」に自分のマーカーを置き以降のラウンドでは進めます。詳細は次頁で説明します。(続く)

(続き)

◆ピックフェイズの概要

- ・親の左隣のプレイヤーから時計回り順におこなう。
- ・2つの必須アクションのうち、1つを選びおこなう。
- ・2つの追加アクションを任意で0~2つ選びおこなう。追加アクションは1ラウンドに各1回のみおこなえる。
- ・追加アクションと必須アクションの順番は手番プレイヤーが自由に決める。
- ・必須アクション(と任意で追加アクション)が終わったら左隣のプレイヤーに手番が移る。

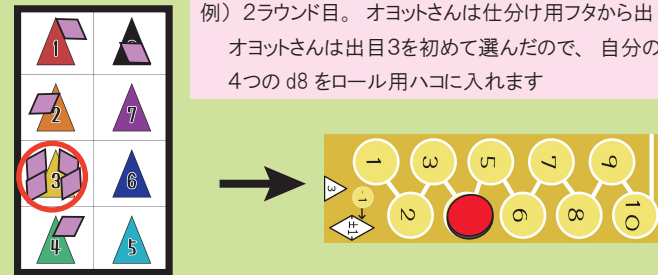
◆ピックフェイズの詳細

・必須アクション AorB (2つのうち1つを選び、おこなう)

A、d8 ピック

仕分け用フタの中の d8 からひとつの出目を選び、出目と同じ数字のルート、選んだ d8 の個数と同じ数字のマスにマーカーを置きます(以降は選んだ d8 の個数分マーカーを進めます)。選んだ d8 はロール用ハコに移します。必須アクションではマーカーは戻りません。

例) 2ラウンド目。オヨットさんは仕分け用フタから出目3を選びました。出目3の d8 は4つあります。オヨットさんは出目3を初めて選んだので、自分のマーカーをルート3の④に置きます。そして4つの d8 をロール用ハコに入れます

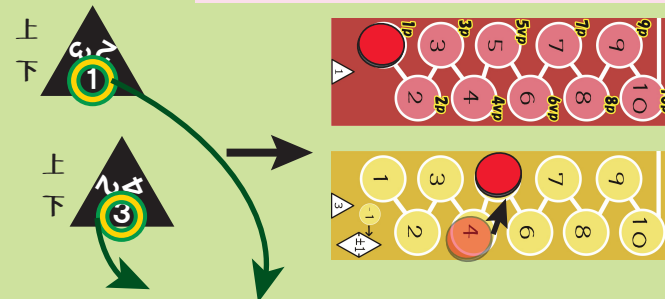


B、2d4 ロール

場合によっては順番の遅いプレイヤーにはピックする d8 が残っていなかったり、数が少なくて選びたくないときがあるかもしれません(ダイス目の偏りなど)。プレイヤーは d8 ピックの代わりに2d4 ロールを選択できます。2個の d4 をミニトレイにロールしましょう!

2d4 ロールの出目と同じなら対応するルートの②にマーカーを置くか、既にあるなら2マス進めます。異なる出目ならそれぞれのルートの①にマーカーを置くか、既にあるなら1マス進めます。

例) 3ラウンド目。オヨットさんは4番目で仕分け用フタには出目1がひとつ、出目6が1つしか残っていません。オヨットさんは2d4 ロールを選択し、出目は「1」「3」。オヨットさんは出目1を初めて選んだので、自分のマーカーをルート1の①に置き、つづいてルート3の④にある自分のマーカーを⑤に進ませます。



「下」にある数字が d4 (4面ダイス) の出目だよ!

★マーカーがより大きな数字のマスに進むほど、高得点の可能性が高まります!

(続く)