

(続き)

ルート7：位置点のルートです。各プレイヤーはマーカーの置かれているマスの色に応じて得点を獲得します。③～⑤が4点、⑥～⑧が8点、⑨～⑪が12点・・・となります。

※①②のマーカーは得点を獲得できません。

ルート8：順位点のルートです。5人が得点可能です。得点計算時に上位からミニトレイを用いてダイスロールをおこない、その結果が得点になります。

1位は1d8の出目に4点を加えた得点(5～12点)を獲得します。

2位は1d8の出目(1～8点)を獲得します。

3位は1d6の出目(1～6点)を獲得します。

4位と5位は1d4の出目(1～4点)を獲得します。

3人プレイ時、4位・5位の得点は無視します。同様に4人プレイ時、5位の得点は無視します。

※ダイスロールの出目を変える方法はありません。

ゲームの終了

3・4人プレイでは12ラウンド目のすべてのプレイが完了した時点で、5人プレイでは15ラウンド目のすべてのプレイが完了した時点でゲームは終了し得点計算をおこないます。

得点計算

ルート1から順にマーカーの位置・順位を確認・判定しながら各プレイヤーの得点を合計しましょう。より数字の大きなマスに置かれてるマーカーがより上の順位となります。最後にルート8の得点を決定します。ルート8の1位から順にミニトレイを用いてダイスロールして下さい。

ゲームの勝者

すべての得点を合計し、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。

最高得点のプレイヤーが複数いたなら、ルート1の得点がより高いプレイヤーが真の勝者となります。ルート1の得点が同点なら、ルート2の順位がより上位のプレイヤーが真の勝者となります。

万が一、最高得点のプレイヤーがルート1で同点かつルート2にどちらもマーカーを置いてないなら、ルート3の順位がより上位のプレイヤーが真の勝者・・・という流れでルート1→2→3→4→5→6→7→8の順でいずれかのルートで順位が決した時点で真の勝者が必ず決まります。

レアケースの処理

- ◆すべてのプレイヤーがd8ピックをおこなわず、2d4ロールをおこなった場合
 - ・次のラウンドはd8ロール&仕分けフェイズを省略して、ラウンド開始フェイズ→ピックフェイズと進めます。
 - ・次のラウンドの親がルート4の④以上のマスにマーカーを進めているなら、自分専用1d6ロールはできます。
- ◆⑩のマスに複数のマーカーが置かれた場合の順位判定
 - ・通常のマスの順位判定同様、より上に置かれてるマーカーがより上位となります(後置き優位)。
- ◆ルート6のラウンドチップの裏返し
 - ・出目6のd8をピックし、オモテ向きのラウンドチップを裏返し、ルート6のマーカーをさらに1マス進めることも可能です。
 - ・追加アクションでルート6のマーカーを1マス進めたとき、親の【自分専用1d6ロール】で出目が6だったとき、いずれもd8ピックではないのでラウンドチップの裏返しはできません。

(続く)

(続き)

◆ルート3・5のマーカー離脱・再進入について

・ルート3とルート5のマーカーは追加アクションによってルートから離脱することがあります。離脱したマーカーはプレイヤーの手元に戻り、機会があれば再び離脱したルートのマスに進めます。

さいごに

ここまで読んでいただきありがとうございます。サイコロをたくさん振ってみんなで仲良く遊びましょう！楽しんでいただければ幸いです♡

参考にしたゲーム

『もっとホイップを！』

『メディバルアカデミー』

スペシャルサンクス

「たまちゃん」さん ステキなミニトレイをありがとうー！



★★★ 問い合わせ先 ☆☆☆

やすらぎ企画 作った人 オヨット twitter @oyotto

やすらぎ企画 メールアドレス yasuragikikaku@gmail.com

やすらぎ企画 HPアドレス <https://yasuragikikaku.jimdofree.com/>