

# サイコロ

## ぽっくる

- Dice・pok・guru -

ホームページ：<http://fratgames.wix.com/home>



### 【内容物】

- 順番カード 6枚
- 能力カード 42枚
- サイコロ 13個
- トークン 11個
- お題&得点ボード 1枚
- 説明書 1枚

### 【ゲーム概要】

『サイコロぽっくる』とは、運をつかさどる精霊。私達がサイコロを振った時、出る目が異なるのは、この『サイコロぽっくる』がイタズラをしているからです。

そんな彼らが憧れるのは、運の上位精霊「ダイス・カムイ」。今日は、新しい「ダイス・カムイ」を決める試練の日。『サイコロぽっくる』達は自身の能力を發揮して、先代の「ダイス・カムイ」のお題を達成しましょう！  
ただし『サイコロぽっくる』の能力は周囲全体に影響するので注意が必要。  
うまく、周囲の力を利用してお題を達成しましょう。

P.1

### 【準備】

- ①各プレイヤーに同じ色の「トークン1個」と「サイコロ2個」を配ります。  
使用しない「サイコロ」と「トークン」は箱の中に戻します。  
※色が似ているトークンがあるので、注意してください。
- ②テーブルの中央に「お題&得点ボード」を配置します。  
また、近くに「水色トークン5個」と「水色のサイコロ1個」も置いておきます。
- ③「能力カード（裏が緑色）」を良くシャッフルし、各プレイヤーに「7枚」配ります。  
以後、このカードが手札になります。  
使用しない「能力カード」は、箱の中に戻します。

### 【ゲーム開始】

#### 1) 順番を決める

「順番カード（裏が紫色）」をよくシャッフルし、1枚ずつプレイヤーに配ります。  
「1」のカードを持っているプレイヤーが最初の手番を行います。  
※自分の手番が来るまで「順番カード」は伏せたままにし、他のプレイヤーには見えないようにしてください。

#### 2) お題を決める

「1」のカードを持っているプレイヤーは、このターンのお題を決定します。  
「お題&得点ボード」にある「水色のサイコロ」を振り、出た目のお題がこのターンのお題になります。決定したお題には、「水色のトークン」と「水色のサイコロ」を置いておきます。

P.2

### 【ゲーム開始（つづき①）】

※すでに「水色のトークン」が置いてあるお題が選ばれた場合は、サイコロを振り直しお題を決定しなします。  
このターンは、この「お題」を達成するようにゲームを進めます。

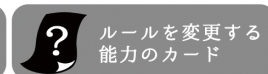
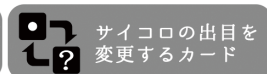
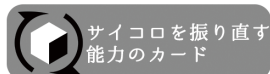
#### 3) サイコロを振る

お題が決定したら、すべてのプレイヤーは自分のサイコロ2個を1度振ります。

#### 4) 手番を行う

「1」を持っているプレイヤーから手番を行っていきます。  
手番プレイヤーは手札から「能力カード」を1枚使用しなければなりません。  
この時、使用したカードは「すべてのプレイヤー」に効果を及ぼします。  
※誰にも効果を及ぼさないカードを使用しても大丈夫です。

カードの効果をすべてのプレイヤーが処理したら、手番が終了します。  
手番が終了したら、次の番号を持っているプレイヤーの手番になります。  
以後、「順番カード」に書かれている順番に手番を行っていきます。  
カードの効果は1ターンの間、累積していきます。ルールを変更するカードが複数使用された場合、ターン終了まで効果を累積して扱います。



P.3

### 【ゲーム開始（つづき②）】

#### 5) ターンの終わり

すべてのプレイヤーが手番を終了したら、1ターンが終了になります。  
使用した「能力カード」は、捨て札置き場に置きます。

### 【得点計算】

1ターンが経過したら、得点の計算をします。得点を得たら「お題&得点ボード」の数字の個所に自分のトークンを置いて、現在の得点を表します。

#### ▼無条件で得られる得点

- ・ターン終了時点で、自分の出目がゾロ目になっているプレイヤーは【1点】を得ます。
- ・特定のカードには、追加で得点を得られるものがあります。  
カードの条件を満たしている全てのプレイヤーは追加で得点を得ます。

#### ▼誰もお題を達成していない場合

- ・全てのプレイヤーは【1点】を失います。得点は【0点】以下には上がりません。

#### ▼お題を達成したプレイヤーが1人の場合

- ・お題を達成したプレイヤーは【3点】を得ます。

#### ▼お題を達成したプレイヤーが2人の場合

- ・お題を達成したプレイヤーは、それぞれ【2点】を得ます。

#### ▼お題を達成したプレイヤーが3人以上の時

- ・お題を達成したプレイヤーは、それぞれ【1点】を得ます。

P.4

## 【次のターンへ】

- ・得点の計算が終了したら、次のターンの準備をします。
- ・まず、このターンに「1」のカードを持っていたプレイヤーは、今回のゲームで使用している『一番数の大きい順番カード』を受け取ります。
- ・残りの「順番カード」をよくシャッフルし、「順番カード」を持っていないプレイヤーに配ります。
- ・「順番カード」を配り終わったら、次のターンを『2) お題を決める』から開始します。

## 【ゲームの終了】

- ・ターンを6ターン行ったらゲームが終了します。ゲーム終了時点で得点が一番高いプレイヤーがこのゲームの勝者になります。
- ・同じ得点のプレイヤーが複数いる場合、お互いにサイコロを1個振りあってより大きい方が勝者となります。それでも同じだった場合は、勝利を分かち合しましょう。

## 【追加ルール】 ●チーム戦●

ゲームを2人ずつのチームに分かれてプレイします。チーム戦をプレイするには、【ゲーム開始】時に下記を行います。※プレイヤーが偶数人数必要です。

### 0) チームを決める

「順番カード」をよくシャッフルし、各プレイヤーに配ります。全員で一斉に「順番カード」をオープンにします。カードに書かれているアルファベットが同じプレイヤー同士がチームになります。

P.5

## 【Q&A】

- お題「2つのサイコロの差が一番大きい」の最大値はカードの効果も含めた「0」～「6」が最大となります。
- お題「合計値が一番小さい」と「合計値が一番小さい偶数」には「0」は含まれません。
- カードの効果で合計値「0」になった場合、『合計値が【6】以下の時、サイコロを振り直す』の対象となる。
- 合計値「0」の場合は、「偶数」として扱います。
- 特に指定が無く「サイコロを振り直す」と書かれている場合、各プレイヤーのサイコロ2個を振り直します。
- 全ての「能力カード」の能力は、全てのプレイヤーに影響します。「自分のサイコロ」と書かれているカードも、効果は全てのプレイヤーに影響します。
- カードの効果で「0」になった場合、出目が異なるサイコロはゾロ目扱いしません。逆に出目が同じサイコロは、カード効果で「0」になってもゾロ目として扱います。
- サイコロの目に「+1」または「-1」する効果は、効果が発動しない場合は何も処理しなくて良い。どちらかのサイコロに適用可能な場合は、強制的にそちらのサイコロに適用する。
- チーム戦の得点は2人のプレイヤーの合計値になります。
- チーム戦であっても、カードの内容などの相談はNGです。

P.6

## 【フローチャート】

### 【準備】

- ・各プレイヤーに同色の「トークン」「サイコロ」を配る。
- ・テーブル中央に「お題&得点ボード」と水色の「トークン」「サイコロ」を置く。
- ・「能力カード」を各プレイヤーに7枚ずつ配る。

### 【ゲーム開始】

「順番カード」を各プレイヤーに1枚ずつ配り、順番を決定する。1番のプレイヤーが「お題」を決定する。

全員、1回だけサイコロを振る。

1番のプレイヤーから順番に手番を行う。手番プレイヤーは手札からカードを1枚使用する。

対象のプレイヤーは、使用されたカードの効果进行处理する。

次の順番のプレイヤーに手番を移す。全てのプレイヤーが手番を終えたら、得点計算をする。

6ターン経過した

NO

YES

【次のターンへ】  
1番のカードを持っていた人は一番最後のカードを貰う。

累計の得点を計算して、ゲームの勝者を決定する！



## ちゅうい 注意

※お買上げの皆様へ、必ずお読みください※

- 小さな部品があります。誤飲の危険がありますので口の中へは絶対に入れないでください。
- 3歳以下のお子様には絶対に与えないでください。また、お子様の手の届かない所に保管してください。
- 本製品による損害について、その責任を負いかねます。

### ◆クレジット◆

発行 : FR@games 発行日 : 2017/12/2

ゲームデザイン : 尾根ギア

フォント : FLOP DESIGN

イラスト : 尾根ギア

印刷所 : 株式会社ポプルス

スペシャルサンクス : しの、のざくに、かずくん、ダーシマゲームスの皆様

P.7