

DAZZLING DICELINE

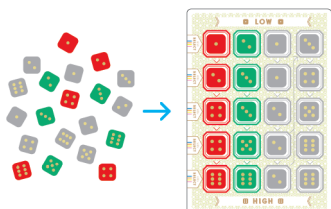
PLAYERS 3~4 | AGES 14+ | TIME 45~60

ゲームの概要

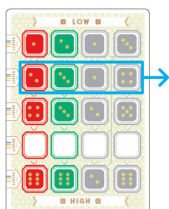
3色のダイスをアクションスペースに配置してダイスの「アクション」を実行しながら獲得したボーナススタイルをタテ・ヨコ・ナナメに並べてラインを作り、勝利点獲得を目指すボードゲームです。

他プレイヤーの行動を予測しつつ、ボーナススタイルによる「ボーナスアクション」を組み合わせ、効率良くダイスの「アクション」を実行し、勝利点に繋げていきましょう。

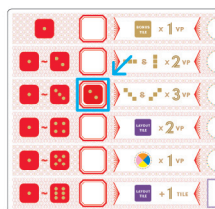
- 1 ダイスを振って、並べ、4個ずつのセットを作ります



- 2 手番順の逆順でダイスを1セット選んで獲得



- 3 手番順でダイスを配置してアクションを実行



- 4 アクションスペースの色ごとに、アクションの特徴があります



赤
ゲーム終了時の追加勝利点

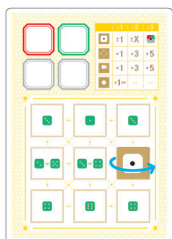


緑
ボーナススタイルの獲得

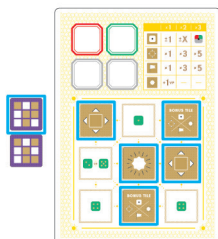


灰色
出目や手番順などの操作

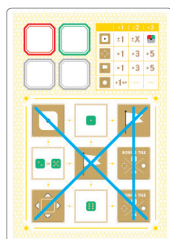
- 5 ボーナススタイルを裏返して、ボーナスアクションを実行



- 6 レイアウトタイルと同じ配置にして勝利点獲得



- 7 タテ・ヨコ・ナナメのラインを作るとゲーム終了時に勝利点獲得



内容物

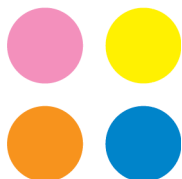
- | | | | |
|---------------|------------|------------|--------------------------------|
| ● ラウンドマーカー | 1個 | ● ダイス | 3色 計20個 (赤 5個 / 緑 5個 / 灰色 10個) |
| ● プレイヤーマーカー | 4色 × 各色8個 | ● アクションボード | 2枚 |
| ● 手番順タイル | 4種 × 各種1枚 | ● 計数ボード | 1枚 |
| ● 15/30勝利点タイル | 1種 × 4枚 | ● 配置ボード | 1枚 |
| ● 45勝利点タイル | 1種 × 1枚 | ● プレイヤーボード | 4色 × 各色1枚 |
| ● ボーナスタイル | 4種 × 各種8枚 | ● 説明書 | 1部 (本紙) |
| ● レイアウトタイル | 13種 × 各種1枚 | | |

内容物の説明

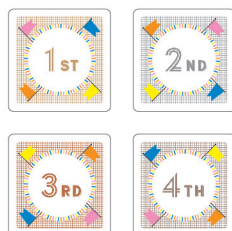
● ラウンドマーカー



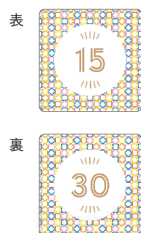
● プレイヤーマーカー



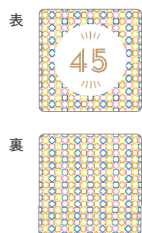
● 手番順タイル



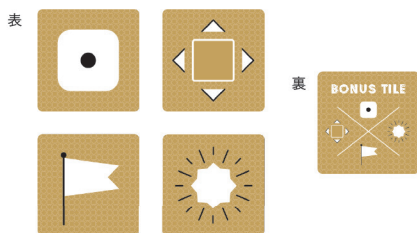
● 15/30勝利点タイル



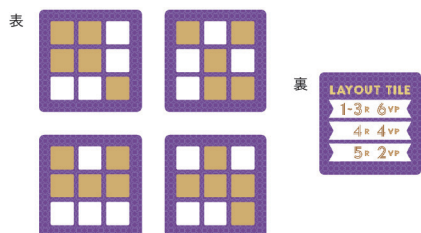
● 45勝利点タイル



● ボーナスタイル



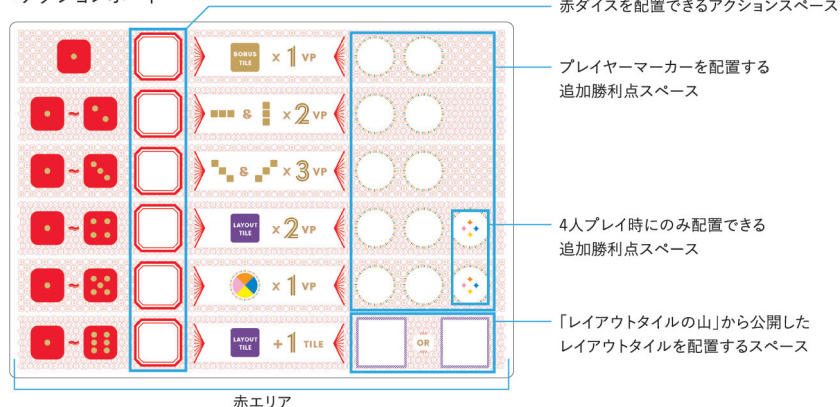
● レイアウトタイル



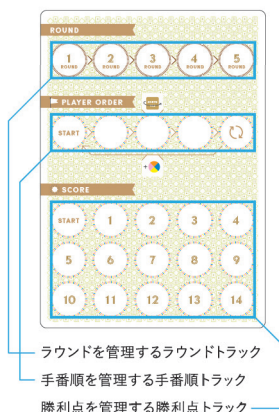
● ダイス



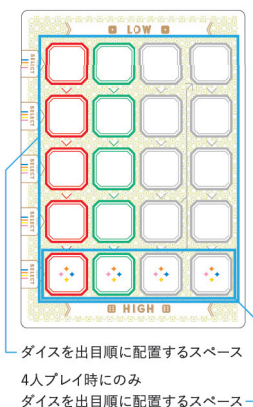
●アクションボード



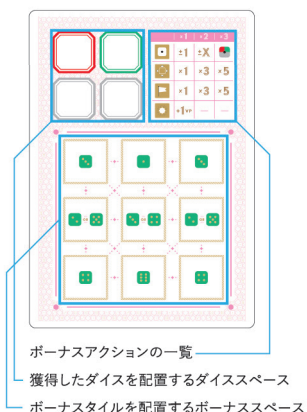
●計数ボード



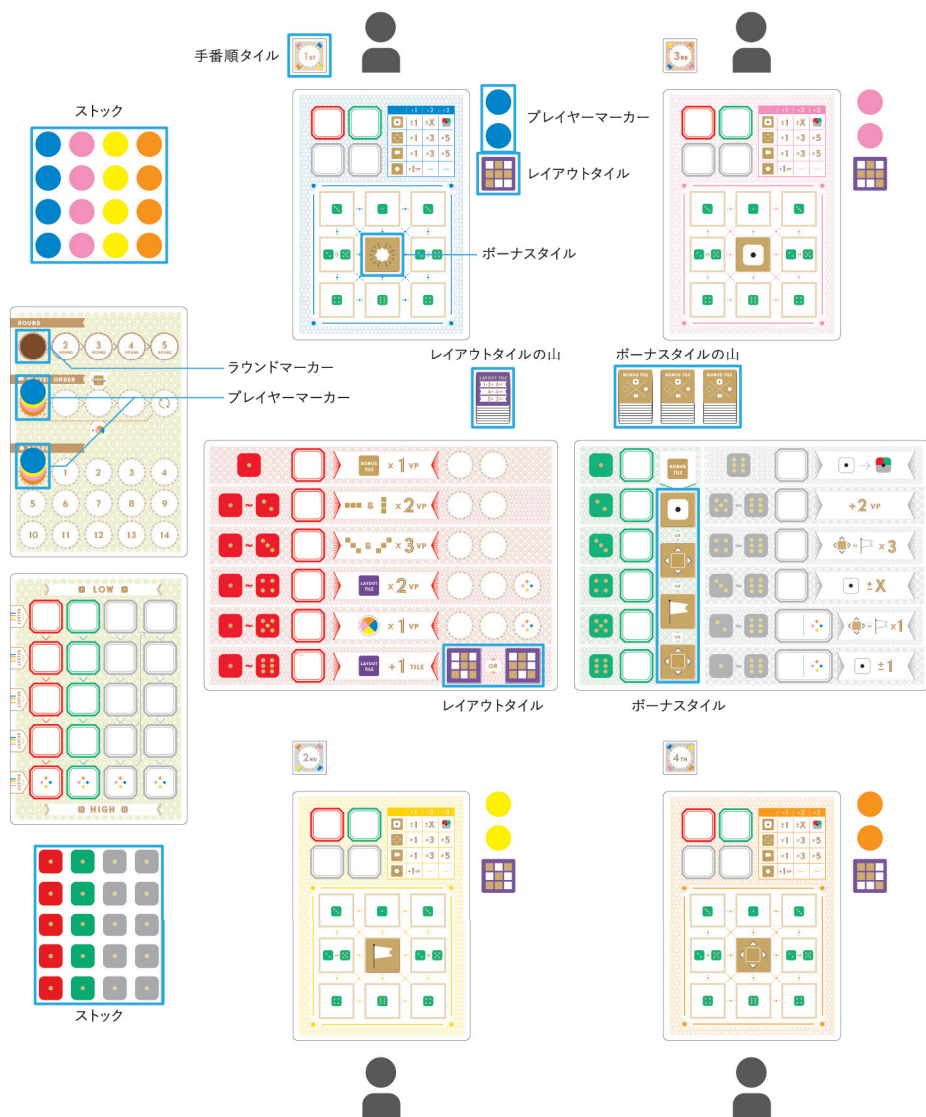
●配置ボード



●プレイヤーボード



ゲームの準備



*「ボーナススタイルの山」は崩れないように、複数の山に分けて構いません。

◆ 各プレイヤーの準備

- 各プレイヤーは担当色を決め、担当色のプレイヤーマーカー8個とプレイヤーボード1枚を受け取ります。以降、プレイヤーボードとは「自分のプレイヤーボード」を指します。

◆ 手番順の決定

- 手番順を無作為な方法で決め、各プレイヤーは手番順に応じて手番順タイルを受け取ります。その後、「手番順トラック」の「START」に各プレイヤーマーカーを1個ずつ配置します。その際に、手番順が早いプレイヤーのプレイヤーマーカーが上に重なるように配置します。



例 手番順は
青 → 黄色 → ピンク → オレンジ

手番順は、「手番順トラック」をより右に進めているプレイヤーが早くなります。同じマスに複数のプレイヤーマーカーが重なって配置されている場合は、より上にプレイヤーマーカーを配置しているプレイヤーの手番順が早くなります。以降、手番順が最も早いプレイヤーをスタートプレイヤーと呼びます。

◆ 全体の準備

- テーブルの中央に計数ボード、配置ボード、アクションボード2枚を置きます。
- 計数ボードの「ラウンドトラック」の「1」にラウンドマーカーを配置し、「勝利点トラック」の「START」に各プレイヤーマーカーを1個ずつ配置します。
- プレイヤーマーカーを2個ずつ手元に所持し、残りの4個は計数ボードまたは配置ボードの脇（以降、ストックと呼びます）に置きます。
- プレイ人数に応じた個数のダイスを、ストックに置きます。

* 3人プレイの場合、余ったダイスは箱に戻します。

3人プレイ | ● 4個 | ● 4個 | ● 8個

4人プレイ | ● 5個 | ● 5個 | ● 10個

- ボーナススタイルを4種各1枚ずつの計4枚を用意し、手番順の「逆の順番」で（手番順が最も遅いプレイヤーから順番で）1枚ずつ獲得し、プレイヤーボードの「ボーナススペース」の中央のスペースに配置します。
- * 3人プレイの場合、余ったボーナススタイル1枚は箱に戻します。
- プレイ人数に応じた枚数のボーナススタイルを裏返してシャッフルし、「ボーナススタイルの山」としてアクションボードの脇に置きます。その後、「ボーナススタイルの山」から4枚公開し、アクションボードの緑エリアの該当箇所に配置します。
- * 3人プレイの場合、余ったボーナススタイルは箱に戻します。

3人プレイ | 4種 × 各5枚 → 計20枚

4人プレイ | 4種 × 各7枚 → 計28枚

- レイアウトタイル13枚を裏返してシャッフルし、「レイアウトタイルの山」としてアクションボードの脇に置きます。手番順にそって、各プレイヤーは「レイアウトタイルの山」の上から1枚を獲得し、手元に表向きで所持します。その後、レイアウトタイルを2枚公開し、アクションボードの赤エリアの該当箇所に配置します。

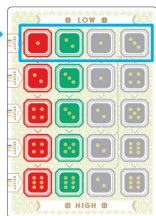
ゲームの手順

ゲームは5ラウンドで構成され、各ラウンドでは下記のフェイズ1～3を行います。

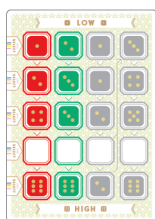
フェイズ 1：ダイスの獲得

- スタートプレイヤーは、プレイヤー人数に応じた個数のダイスを全て振ります。
その後、出目を変更せずにダイスを色ごとに分けて、出目が小さい順に配置ボードの上から並べます。
 * 灰色ダイスのみ左列の上から出目が小さい順で配置し、
 下まで配置し終えたら右列の上から出目が小さい順で配置していきます。
 - ダイスは、横の並びの4個ごとに1セットとして扱います。
 - スタートプレイヤーは、任意のダイス1セットを選びストックに戻します。
その後、手番順の「逆の順番」で（手番順が最も遅いプレイヤーから順番で）、
任意のダイスを1セットずつ選んで獲得し、
プレイヤーボードの該当する色の「ダイススペース」に配置します。
-

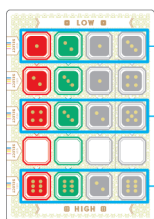
例 配置順とセット



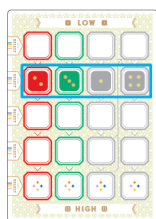
例 ダイスの獲得



スタートプレイヤーが
ダイス1セットをストックに戻す



手番順が最も遅いプレイヤーから順に
ダイスを1セットずつ選んで獲得



残った1セットを
スタートプレイヤーが獲得

フェイズ 2：アクションの実行

- 手番順にそって、手番を行います。
- 手番では、プレイヤーボードのダイスを1個選び
ゲームボードのアクションスペースに配置し、アクション（後述）を実行します。
ただし、アクションスペースの「色」とアクションスペースの左に記載された
「出目」に該当するダイスしか配置できません。

※各アクションスペースには、1個のダイスしか配置できません。

既にダイスが配置されているアクションスペースにダイスを配置することはできません。

例 -のアクションスペースには、
 / / のいずれかの赤ダイスを配置できます。



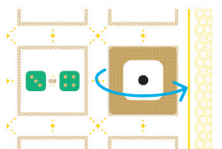
- ダイスをアクションポートのアクションスペースに配置してアクションを実行する代わりに、ストックに戻すことでプレイヤーボードの任意のボーナススタイル1枚を選び、表向きにすることができます。
 - ※ダイスを配置できるアクションスペースがない場合は、ストックに戻すことしかできません。
 - ※プレイヤーボードに裏向きのボーナススタイルがない場合は、ダイスをストックに戻すのみとなります。

- アクション終了後、手番終了の宣言をすると次手番のプレイヤーに手番が移ります。
手番をパスすることはできません。
必ずダイスを1個選び、アクションスペースに配置するか、ストックに戻すかを実行します。

ボーナススタイル

ボーナススタイルをプレイヤーボード上に
表向きで配置している場合、裏向きにすることで
ボーナスアクション(後述)を実行することができます。
自分の手番中であれば、
いつでも何回でもボーナスアクションを実行できます。

例 ボーナスアクションの実行

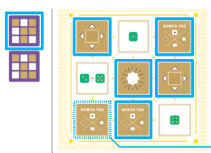
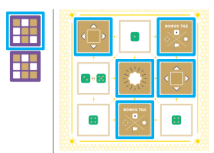


レイアウトタイル

- プレイヤーボード上に配置されているボーナススタイル(表向き、裏向きのどちらでも)が、
「レイアウトタイルに記載されている配置」を満たした場合、即座に達成を宣言することができます。
*レイアウトタイルの向きは自由に回転して構いません。
*レイアウトタイルに記載されていない「ボーナススペース」に、
ボーナススタイルが配置されていてもレイアウトタイルを達成できます。
- レイアウトタイルの達成を宣言した場合、レイアウトタイルを裏向きにすることで
ラウンド数に応じた勝利点を獲得することができます。

1-3ラウンド：6点 | 4ラウンド：4点 | 5ラウンド：2点

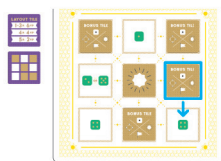
例 レイアウトタイルの達成



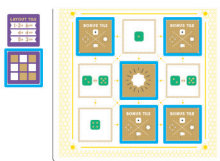
レイアウトタイルに
記載されていないスペースに、
ボーナススタイルが配置されていても
レイアウトタイルを達成できます。

- 自分の手番中であれば、いつでも何枚でもレイアウトタイルを達成できます。

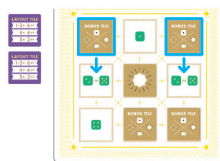
例 「ボーナススタイルの移動」を3回実行できるアクション中に1回目の移動を実行後、
レイアウトタイルと同じ配置になった場合は、即座にレイアウトタイルを達成することができます。
その後、残り2回の「ボーナススタイルの移動」を行うことができます。



1回目の
「ボーナススタイルの移動」を実行



レイアウトタイルを達成

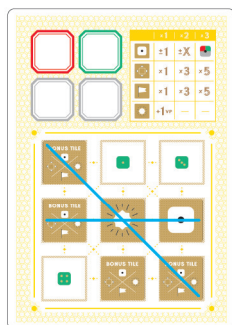


残り2回の
「ボーナススタイルの移動」を実行

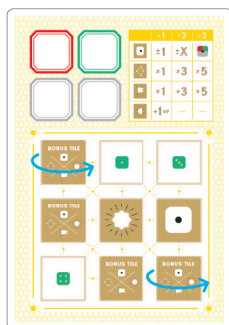
フェイズ 3：次ラウンドの準備

- プレイヤーボードに配置されている

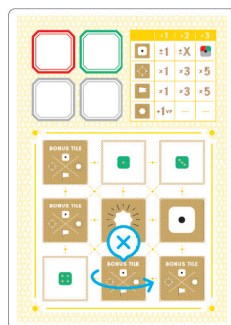
ボーナススタイルが3枚並んでいるライン（タテ・ヨコ・ナメ）の本数を確認します。ラインの本数と同じ枚数のボーナススタイルを選び、表向きにすることができます。ただし、ライン上にないボーナススタイルを表向きにすることはできません。



ボーナススタイルが
3枚並んでいるラインが2本の場合



ボーナススタイルを2枚選び、
表向きにできます。



ただし、ライン上にないボーナススタイルは
表向きにできません

- アクションスペースに配置されたダイスを全てストックに戻します。
- 手番順トラックを確認し、各プレイヤーは手番順に応じて手番順タイルを受け取ります。
- ラウンドマーカーを1マス進めます（5ラウンドの場合はゲーム終了）。

5ラウンドが終了した時点でゲームは終了し、勝利点の計算を行います。

アクションの説明

◆ 赤エリア

- / ●●-●● / ●●-●● / ●●-●● / ●●-●● のアクション

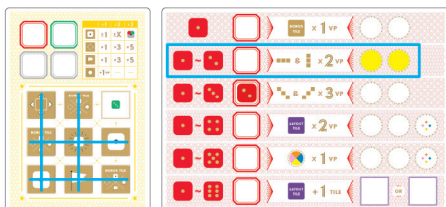
アクションスペースの右側の「追加勝利点スペース」に、プレイヤーマーカーを1個配置できます。ゲーム終了後の得点計算時に、配置されているプレイヤーマーカー1個ごとに後述の追加勝利点を獲得します。

同プレイヤーが複数のプレイヤーマーカーを配置している場合は、プレイヤーマーカーの数だけ追加勝利点が加算されます。

- * 該当する「追加勝利点スペース」が全て埋まっている場合は、ダイスをアクションスペースに配置することはできません。
- * プレイヤーマーカーを手元に所持していない場合は、ダイスをアクションスペースに配置することはできません。

- プレイヤーボードに配置されたボーナススタイル1枚ごとに、勝利点を1点獲得します。
- プレイヤーボードに配置されたボーナススタイルがタテまたはヨコに3枚並んだライン1本ごとに、勝利点を2点獲得します。
- プレイヤーボードに配置されたボーナススタイルがナナメに3枚並んだライン1本ごとに、勝利点を3点獲得します。
- 達成したレイアウトタイル1枚ごとに、勝利点を2点獲得します。
- 「追加勝利点スペース」に配置されたプレイヤーマーカー1個ごとに、勝利点を1点獲得します。

例 にプレイヤーマーカーを2つ配置し、タテとヨコで合計4ラインを達成していた場合。



2点 × 4ライン × プレイヤーマーカー2個 = 16点

● のアクション

公開中のレイアウトタイル 2枚のうち1枚を選んで獲得し、手元に表向きで所持します。
その後、「レイアウトタイルの山」の上から1枚を公開し補充します。

*「レイアウトタイルの山」が尽きた場合、新たなレイアウトタイルは補充することができません。

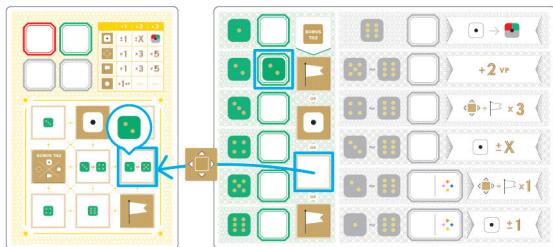
◆ 緑エリア

● / / / / のアクション

公開中のボーナススタイルから1枚を選び、
プレイヤーボード上の「ボーナススペース」に、表向きでボーナススタイルを配置します。

ただし、アクションスペースに配置したダイスの出目と
同じ出目が記載されている「ボーナススペース」にしかボーナススタイルを配置できません。

*該当する「ボーナススペース」が全て埋まっている場合は、ダイスをアクションスペースに配置することはできません。



その後、「ボーナススタイルの山」の上から1枚を公開し補充します。

*「ボーナススタイルの山」が尽きた場合、新たなボーナススタイルは補充することができません。

◆ 灰色エリア

- / - / - / - / - / - のアクション

アクションスペースの右側に記載されている下記の効果を即実行します。

例 ダイスの再配置



灰色ダイスは赤ダイスとして扱われます

- プレイヤーボードの「ダイススペース」に配置されているダイスを1個選び、別の「ダイススペース」に再配置できます。
再配置したダイスは「ダイススペース」に記載された色のダイスとして扱われます。
ただし、他のダイスが配置されている「ダイススペース」に再配置することはできません。
＊灰色ダイスを、別の灰色ダイスの「ダイススペース」に再配置することはできません。

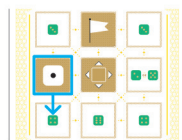
- - 勝利点を2点獲得します。
- - 「ボーナススタイルの移動」または「手番順トラックの移動」の2つのアクションを組み合わせ、最大3回まで実行できます。
- - プレイヤーボードの「ダイススペース」に配置されているダイスを1個選び、任意の出目に変更できます。
- - 「ボーナススタイルの移動」または「手番順トラックの移動」のいずれかのアクションを1回だけ実行できます。
- - プレイヤーボードの「ダイススペース」に配置されているダイスを1個選び、出目に「1」を加える、または「1」を引くことができます。
＊ただし、出目の「1」と「6」は繋がっていません。
出目が「1」の場合は「1」を加えて「2」へ、「6」の場合は「1」を引いて「5」にすることしかできません。



ボーナススタイルの移動

プレイヤーボードの「ボーナススペース」に配置された「ボーナススタイル」を上下左右のいずれかのスペースに移動します。

- ＊ただし、既に「ボーナススタイル」が配置されている「ボーナススペース」に移動(入れ替え)することはできません。



手番順トラックの移動

手番順トラックのプレイヤーマーカーを1マス進めます。進めたマスにボーナスが記載されている場合は即実行することができます。また、手番順トラックの「」にプレイヤーマーカーが配置されている状態で「手番順トラックの移動」を行った場合、プレイヤーマーカーを「START」に再配置し、周回ボーナスを即実行することができます。

3マス目のボーナス:プレイヤーボードの任意のボーナススタイル1枚を選び、表向きにすることができます。

- ＊プレイヤーボードに裏向きのボーナススタイルがない場合は、表向きにすることはできません。

周回ボーナス:ストックからプレイヤーマーカー1個を獲得し、手元に所持できます。

- ＊ストックにプレイヤーマーカーがない場合は、プレイヤーマーカーを獲得することはできません。

例 周回ボーナス



STARTに戻る



+ プレイヤーマーカーを1個獲得

ボーナスアクションの説明

裏返したボーナススタイルの種類や枚数によって、様々なボーナスアクションを実行することができます。

ダイスのボーナススタイル

- ×1枚 プレイヤーボードの「ダイススペース」に配置されているダイスを1個選び、出目に「1」を加える、または「1」を引くことができます。
*ただし、出目の「1」と「6」は繋がっていません。
出目が「1」の場合は「1」を加えて「2」へ、「6」の場合は「1」を引いて「5」にすることしかできません。
- ×2枚 プレイヤーボードの「ダイススペース」に配置されているダイスを1個選び、任意の出目に変更できます。
- ×3枚 プレイヤーボードの「ダイススペース」に配置されているダイスを1個選び、別の「ダイススペース」に再配置できます。
再配置したダイスは「ダイススペース」に記載された色のダイスとして扱われます。
ただし、他のダイスが配置されている「ダイススペース」に再配置することはできません。
*灰色ダイスを、別の灰色ダイスの「ダイススペース」に再配置することはできます。

移動のボーナススタイル

- ×1枚 「ボーナススタイルの移動」を1回だけ実行できます。
- ×2枚 「ボーナススタイルの移動」を最大3回まで実行できます。
- ×3枚 「ボーナススタイルの移動」を最大5回まで実行できます。

手番順のボーナススタイル

- ×1枚 「手番順トラックの移動」を1回だけ実行できます。
- ×2枚 「手番順トラックの移動」を最大3回まで実行できます。
- ×3枚 「手番順トラックの移動」を最大5回まで実行できます。

勝利点のボーナススタイル *勝利点のボーナススタイルによるボーナスアクションは、1枚の効果のみです。

- ×1枚 勝利点を1点獲得します。

例 手番中に「ダイスのボーナススタイル」を4枚裏返した場合、以下のいずれかを選択できます。

- 選択1 ×3枚のボーナスアクションと×1枚のボーナスアクションを1回ずつ実行する
- 選択2 ×2枚のボーナスアクションを2回実行する
- 選択3 ×1枚のボーナスアクションを4回実行する

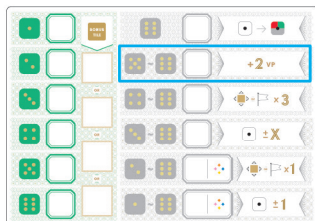
得点計算

ゲーム中に獲得した勝利点に、ゲーム終了後に獲得する追加勝利点を加えて、最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者です。

- 勝利点が同点の場合は、プレイヤーマーカーを手元に多く所持しているプレイヤーの勝利です。
手元のプレイヤーマーカーも同数の場合は、レイアウトタイルを多く所持しているプレイヤーの勝利です。
- 勝利点トラックのプレイヤーマーカーを進めることで、勝利点を管理します。
勝利点が15以上に到達した場合、
「15 / 30勝利点タイル」または「45勝利点タイル」を用いて勝利点を管理してください。

◆ ゲーム中に獲得する勝利点

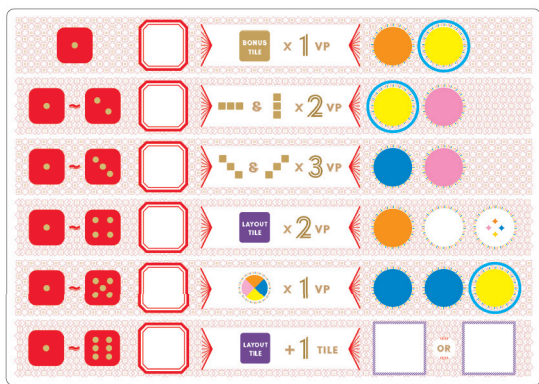
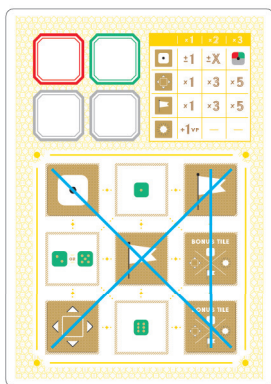
- レイアウトタイルの達成
- 灰色エリアの のアクション
- 「勝利点のボーナススタイル」によるボーナスアクション



◆ ゲーム終了後に獲得する追加勝利点

- プレイヤーボードに配置されたボーナススタイルが
タテ・ヨコ・ナナメのいずれかに3枚並んだライン1本ごとに勝利点1点
- 赤エリアの / / / / の追加勝利点

例 黄色プレイヤーの追加勝利点



- プレイヤーボードのボーナススタイルのラインが3本で、勝利点を3点獲得
- 赤エリアの の追加勝利点で、6点獲得
- 赤エリアの の追加勝利点で、2点獲得
- 赤エリアの の追加勝利点で、3点獲得