

DICE M@STER

ダイスマスター

日本語版説明書 V1.041

0.ゲームの概要

各プレイヤーは、アイドルのプロデューサーとなり、プロデュースの腕を競い合います。オーディションでライバルに打ち勝ち、アイドルランクを高めましょう。めざせSランクアイドル！

1. プレイ前準備

1-1.内容物

カード：120 枚(12シート)

アイドルカード：15 枚

①②

8 萩原 雪歩



③④⑤

Vo: 5 Da: 4 Vi: 6

☆: 全ての①を⑥に変更
○: チームワークの効果をも+6に変更
○: 全ての声援(P)の効果をも⑥に変更
●: 声援(ファン)の効果を得ることができない

⑥

- ① FreshPoint
- ② 名前
- ③ Vocal 能力値
- ④ Dance 能力値
- ⑤ Visual 能力値
- ⑥ 特殊能力欄
(☆○●については後述)

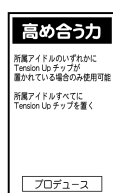
流行カード: 9 枚

Vocal,Dance,Visual がそれぞれ
3 枚ずつ用意されています。



プロデュース(P)カード: 74 枚

カード下部に使用タイミングが記載されています。



オーディションカード: 22 枚

緑は通常、青は期間指定、

赤は1回限りのオーディションになります

①②

歌姫楽園

1

③⑤

A B C D E F	合格報酬 人気: +4 思い出チップ+1 プロデュースカード+1 Tension Up	
④	特別ルール 合格者が出たらゲームから取り除く	⑥

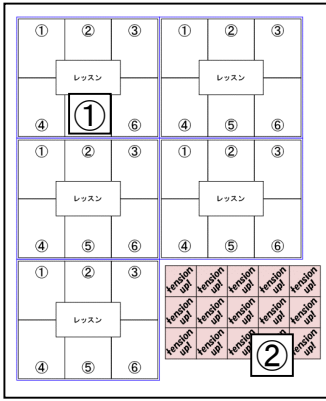
- ① オーディションの名前
- ② 合格枠値
- ③ 出場アイドルランク制限(色付きが出場可。灰色は出場不可)
- ④ 参加 NPC アピールポイント
- ⑤ 合格報酬
- ⑥ 特別ルール

コマシート: 1 枚



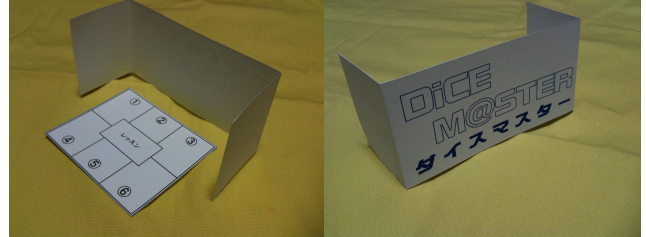
- ① 思い出チップ
- ② レッスンチップ (Vo,Vi,Da)
- ③ アイドルコマ(各アイドル1個・正方形)
- ④ アイドルマーカ―(各アイドル1個・長方形)
- ⑤ 思い出チップ4枚分(春香専用)
- ⑥ 通りすがりのSランクアイドル(バーコードの影)
- ⑦ シーズンコマ(SEASONの記載あり)
- ⑧ ユニットマーカ―

オーデ板シート: 1

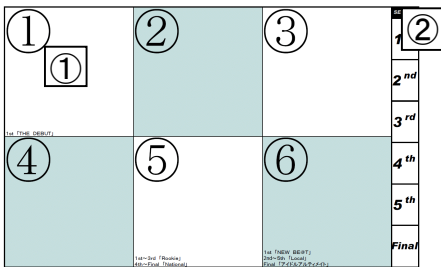


- 枚
① オーデ板
② Tension Up チップ

Tension Up チップを黒い線に従い切り離す。オーデ板シートのオーデ板を青い線に従い切り離す。目隠しを黒い線に従い5枚に切り離す。目隠しはオーデ板を他プレイヤーから隠すために使用するため、下写真のように折り曲げてオーデ板を隠せるように調整すること。



オーデションボード: 1 枚



- ① オーディションカード配置場所
② シーズン表示枠

2. 記号等説明

☆: オーディション時、1手番と思い出チップを消費して発動する能力(思い出ボム)

○: 常時発動能力

(使いたくない場合であっても強制発動)

●: 常時発動能力

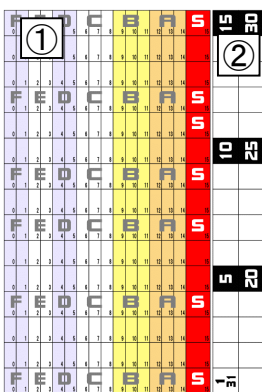
(不利なもの。当然強制発動)

①: 出目が1のダイスのこと

(②~⑥も同様)

P: プレイヤーのこと。プロデューサーの略とも

人気・アピールポイントボード: 1 枚



- ① 人気ボード
② アピールポイントボード

3. ゲームの目的、勝利条件、終了条件

・Sランクアイドルが出現した場合、そのシーズンの終了時点(後述)でゲームは終了する。

・6シーズン目が終了した場合もゲームは終了する。

・ゲームが終了したら、アイドルランクに従い、担当しているアイドル1人ずつそれぞれ勝利点を得る。

・勝利点の合計がもっとも高いPが勝者となる。

・勝利点と同点の場合、担当アイドルのFreshPointの合計が一番低いPが勝利する。

目隠し: 1 枚



ダイス: 15 個

1-2.コンポーネントの準備

カードシートにはミシン線が入っている。これに沿い山折り谷折りを繰り返すことでカードを切り離すことができる。

コマシートに印刷されているコマを、黒い線に従いカッターなどで切り離す。オーデ板シートの

S ランク	勝利点 10	必要人気 15
A ランク	勝利点 8	必要人気 12
B ランク	勝利点 7	必要人気 9
C ランク	勝利点 6	必要人気 6
D ランク	勝利点 4	必要人気 4
E ランク	勝利点 2	必要人気 2
F ランク	勝利点 0	必要人気 0

4.ゲームの流れ

ゲームのセットアップ

・殴り合いなどで各々担当アイドルを 3 人選ぶ。
選んだアイドルのアイドルカードとアイドルコマを受け取る。

アイドル選択のヒント: 全体的に FreshPoint が大きいアイドルの方が強い傾向がある。

アイドルの選択手順については、バランスを取るためのオプションルールを用意している(推奨)ので、好みにより採用すること。

- ・ジャンケンなどでスタートプレイヤーを決める。
- ・オーデ板・目隠しを 1 人 1 枚ずつ受け取る。
- ・人気ボードの F の 0 に、登場するアイドルすべてのマーカーを並べて置く。

下写真は F の 0 に春香のアイドルマーカーをセットしてある状態である。(響はスタート後人気 2、千早は人気 3 を得た状態)



・シーズン表示枠の 1st の部分にシーズンコマを置く。

シーズンは以下の4フェイズで構成される。

- 4-1.準備フェイズ
- 4-2.プロデュースフェイズ
- 4-3.出場オーデ決定フェイズ
- 4-4.オーディションフェイズ

4-1.準備フェイズ

以下の行動を順に行う。

(2シーズン目以降)前シーズンのスタートプレイヤーは左側のプレイヤーにスタートプレイヤーを移譲する。

期間限定となる、青色 ([Rookie][Local][National][アイドルアルティメイト][THE DEBUT])

以外のオーディションカードをシャッフルし、ゲームボードの①~⑥枠に 1 枚ずつ配置する(①枠、⑤枠、⑥枠は指定された、期間限定の青色オーディションカードを配置する場合がある)。オーディションカードが不足した場合、捨て山のオーディションカードをシャッフルして配置する。

流行カードの山からランダムに 3 枚引き、公開して除けておく。(流行カードの山は Vo, Da, Vi 各 3 枚ずつからなる。この処理の後、山は 6 枚となる)各オーディションカードの下に流行カードを 1 枚ずつ、裏向きにして差し込む。

各 P は手札が 5 枚未満の場合、5 枚になるようにプロデュースカードを引く。この際カードが不足した場合は、捨てられたプロデュースカードをシャッフルして山札を作成し直して利用する。オーデ等の効果で手元に伏せてあるカードがある場合、この時手札に加える(これにより手札は 6 枚以上になる)。

レッスンチップをすべて破棄する。その後、前シーズンにオーディションに出場しなかったアイドルは任意のレッスンチップを 1 枚得る。

4-2.プロデュースフェイズ

スタートプレイヤーから左回りに手番になる。手番が来たプレイヤーは A~D のいずれかの行動を可能である限り何度でも行う事ができる。

A.営業

任意のプロデュースカードを 1 枚捨て、アイドルを 1 人選択し、該当アイドルのカードの上に思い出チップを 1 枚乗せる。

1 人のアイドルに対し、1 シーズンに 1 回のみ行うことができる。また、思い出チップの上限は 1 アイドルに対し最大 3 枚である。

B.レッスン

任意のプロデュースカードを 1 枚捨て、アイドルを 1 人選択し、該当アイドルのカードの上に任意の色のレッスンチップを 1 枚乗せる。レッスンチップは同じ色は 1 枚しか乗せることができない。

出場したオーディションで、乗せているレッスンチップと同じ流行が選ばれていた場合、ダイスが1個追加される(ジェノサイドを受けた場合にも、このダイスはそのまま残る)。

レッスンチップは次シーズンの準備フェイズに消滅する。

C.ユニット結成

任意のプロデュースカードを1枚捨て、アイドルを2~3人選択する。今シーズンのみ、そのアイドル2~3人を纏めて1ユニットとして扱う。2人ユニット(デュオ)を結成した場合はユニットマーカーをユニットに参加するアイドルカードにまたがるように置いて表示する。3人ユニット(トリオ)を結成した場合はアイドルカードと重ならないように置いて表示する。同一ユニットのアイドルは、今シーズン全員が同一のオーディションに出場する。

ユニットの特徴

- ・Vo,Vi,Da,FreshPoint,アイドルランクはユニットのすべてのアイドルの中で一番高いものを使用する。
- ・☆特殊能力はユニットのすべてのアイドルのものを使用可能(思い出チップは発動させた☆能力を持っているアイドルが消費すること)。
- ・○●特殊能力はユニットのすべてのアイドルのものをすべて強制的に適用する。
- ・オーディション勝利時、獲得した人気は可能な限り各アイドルに公平に分配する(例:トリオで4人気を獲得した場合、2-1-1を割り当てる)。
- ・思い出+1の報酬は任意のアイドル1名にのみ適用される。
- ・Tension Up チップ報酬は参加アイドル全員に適用される。
- ・カード獲得の報酬については特に変更なし。

D.プロデュースカード使用

プロデュースフェイズに使用可能プロデュースカードを使用する。各カードの説明に従うこと。

使用したカードは処理が終了した後に捨てる事(場に残り続けるものもある)。

【Tension Up について】

Tension Up チップには直接のメリットはないが、一部のカードの効果を高める。

Tension Up チップはオーディションに出場し1

位を取れなかった場合、即座に破棄される。また、1人のアイドルあたり1枚しか乗ることはない。

4-3.出場オーデ決定フェイズ

目隠しをオーデ板の前に立て、所属しているアイドルのコマを手元のオーデ板の1枠~6枠、またはレッスン枠のいずれかに乗せる。

この際、1つのオーディションには1人のPから1アイドル(または1ユニット)しか出場できない。

また、オーディションにはアイドルランク等による出場制限がある。オーディションカードを確認すること。

レッスン枠に置かれたアイドルコマは、このシーズンの間オーディションには出場しない。

全員が準備できたら、同時に目隠しを外し公開する。公開後、オーデ板の上のアイドルコマは同じ数字が書かれているオーディションボードの枠内に移動させる。

どのオーデにも出場しなかったアイドルコマはオーデ板の上に残り、次期の準備フェイズにレッスンチップを1枚得る。

4-4.オーディションフェイズ

アイドルコマが乗っているオーディションカードについて、1枠から順に解決する。

準備フェイズでオーディションの下に配置した流行カードを公開する。この能力がそのオーデで参照される能力値となる(プレイヤーアイドルが誰も参加しない場合オーディションは発生しないが、流行カードの公開は行うこと)。

参加したアイドル同士でアピールポイントの比べ合いを行い、上位[オーディションカードの合格枠値]人が合格し、人気UPなどの合格報酬を得る。続けて、次の数字のオーディションを解決する。

4-4-1.各オーディションの解決手順

4-4-1-1.初期値の算出

参加アイドル全員が、流行カードで指定された能力値+ダイス3個でアピールポイントを算

出する。順番は意識しなくて良い。

4-4-1-2.強制発動能力の適用

全員が即座に○●能力を適用し、算出されたアピールポイントを、アピールポイントボード上にアイドルコマを置いて表示する。

4-4-1-3.オーディション中の指示

FreshPoint が高いアイドル/ユニットから順に☆能力/プロデュースカードを使用する。その際、☆能力1個かカード1枚ずつしか使用できない。「使用しない」ことも可能だが、その後はオーデ終了まで☆能力/プロデュースカードを使用することはできない。アピールポイントが変動した場合、アピールポイントボード上のアイドルコマを移動させること。アピールポイントが30を超えた場合は1の位置からもう1周させる。

一番 FreshPoint が低いアイドルの使用が終わったら、また FreshPoint が一番高いアイドルから順に☆能力/カードを使用していく(一旦「使用しない」と宣言したアイドルの番はスキップされる)。

全員が☆能力/カードを使用しない旨を宣言したらオーディション終了となる。アピールポイントを確認し、順位が確定する。

アピールポイントが同値だった場合、いかなる場合も FreshPoint が低い方が有利な結果を選ぶ(フレッシュ勝ち)。

また、NPC アイドルもオーデに参加している。NPC アイドルのアピールポイントは固定で、オーディションカードに記載されている。

最終的なアピールポイントがこの数値未満だった場合、合格枠がいくつであっても不合格となる。同点の場合は常にプレイヤーアイドルのフレッシュ勝ちとなる。

4-4-2.オーディション終了後処理

上位[オーディションカードの合格枠値]人が合格となり、人気上昇する(上昇値はオーディションカードに記載)。人気上昇したアイドルは人気ボードのアイドルマーカーを獲得人気分右へ移動させる。この際、Sランクアイドルが現れた場合、このシーズンの最後でゲームは終了となる。Sランクアイドルに到達した場合、人気上昇はそれまでとなる。

オーディションによっては人気以外の報酬が

ある場合もある。

オーディションで1位を取れなかったアイドルに Tension Up チップが乗っていた場合、それを破棄する。

4-4-2-1.人気以外の勝利報酬

プロデュースカード+X の効果があった場合、プロデュースカードを裏のままX枚引いて手元に伏せておく(次シーズン準備フェイズでプロデュースカード補充が終わった後で手札に加える。やよいの特殊能力やプロデュースカード「明日の為に!」の効果もこれに準じる)。

Tension Up の効果があった場合、合格したアイドル全員に Tension Up チップを乗せる。

思い出+1の効果があった場合、合格したアイドルのいずれかに思い出チップを乗せる。

4-4-3.オーディションフェイズの終了

6枠までオーディションが終了したら、青色オーディションカード以外の、ボード上に残っている使用済オーディションカードを捨て山に送る。青色オーディションカードは設置シーズンが終了した場合、ゲームから除外する。

オーディションのカードが赤色の場合、合格者が出ていたらこのオーディションはゲーム中に再登場しない。捨て札と区別してオーディションカードをゲームから除外する。合格者が出ていない場合はオーディションカードを捨て山に送る。捨て山に送られたオーディションカードはゲーム中に再登場する可能性がある。

現在が第6シーズンの場合、ゲームはこの時点で終了する。3. ゲームの目的、勝利条件、終了条件 を参照し、勝利者を決定する。

現在が第6シーズン以外の場合、この時点で現シーズンは終了する。オーディションボード上のシーズン表示コマを次のシーズンに移動させ、次のシーズンの準備フェイズに移行する。

5.オプションルール

・プレイ時間短縮ルール

ゲームを3期目から開始する。

所属アイドル3名を、人気5のアイドル(Dランク)、人気3のアイドル(Eランク)、人気1のアイドル(Fランク)に任意に割り当てる。

思い出チップを2枚、各アイドルに任意に分配する(1人に2枚乗せて他は無し、または2人に1枚ずつ)。ただし、千早に2枚乗せるのは禁止。これ以外は通常のプレイと同様。

・競争激化ルール(3人以下のプレイ時のみ)

アイドルを4人所持してスタートする。
準備フェイズでは手札を5枚でなく6枚になるように配布する。
追加して上記の短縮ルールを採用する場合、人気3のアイドル(Eランク)をもう1名割り当ててこと。これ以外は通常のプレイと同様。

・アイドルの選択方法の提案(バランス調整)

例えば ABCD の4人のプレイヤーがいる場合、ABCDDCBA の順で

- A が1人目を選ぶ
- B が1人目を…(略)…
- D が1人目を選ぶ
- D が2人目を選ぶ
- C が2人目を…(略)…
- A が2人目を選ぶ

このようにして2人目まで選んだあと、3人目はランダムで選出するとバランスの良化が期待できる。いわゆるカタン方式。

・通りすがりのアイドル(バランス調整)

春香・律子が強すぎると感じた場合採用を検討のこと。
出場オーデ決定フェイズの最後にダイスを1個振る。出目の枠にプレイヤーアイドルが1組しか出ていなかった場合、その枠に通りすがりのSランクアイドルが乱入する。通りすがりのSランクアイドルはNPCのアピール値を+5する。

6.その他の情報

6-1 特殊能力解説

全般

「すべてのダイス」と表記があった場合、自分がそのオーデで振ったダイスすべてに影響する。何らかの要因でダイスが4個以上になっていた場合も全ダイスに適用される。

いかなる場合もダイスの目が1未満7以上になることはない。そのような結果になった場合、出目は1未満の場合は1、7以上の場合は

は6に修正される。

春香☆能力

例:②③⑤と出ている場合、④⑤⑥となる。
1ダイスあたりの上限は⑥のため。☆能力を使用する=思い出チップの消費であるため、○能力に影響する。注意。(能力値が1下がる)。

千早☆能力

例:①②⑥が⑥⑥⑥となる。勿論①①①や②②②にする事も可能。

絵理○能力

オーデ板にアイドルコマを置く前に、流行カードを1枚だけ見ることが可能。他プレイヤーには見せたり情報を公開しないこと。

6-2 サポート

特設ページを用意しております。ここがサポートページともなっております。ルールのダウンロードや、エラッタ、問い合わせの回答、プレイ環境向上のためのアドバイスなどを掲載していきます。随時更新して参りますので、時々覗いてみてください。

また、ルールなどのお問い合わせなどもサポートページ上のフォームからお願いします。

URL:

<http://zock.sakura.ne.jp/circle/dm/dm.html>

6-3 スリーブの利用のすすめ

カードの強度・また裏面から区別が付かないといった問題がありますため、スリーブの利用をおすすめします。

<http://zock.sakura.ne.jp/circle/dm/dm.html#sl>
上記URLにて情報を提供しております。

クレジット

デザイナー:山邑彼方(@kanayamamura)

デザイン協力:れらしう(@rerasiu)

アイドルイラスト:みねお 七瀬 れらしう

テストプレイ:りゅうぜんず 珠洲 海月

水無月戒 @nobuhiron

鷗@kamome77 ルネ

(多分テストプレイ回数順)

印刷:自宅のプリンタ(両面印刷できない犯人)