

DICETAR WARS

ダイスターウォーズ

日本語版説明書(詳細バージョン) V 0.91

はるかな未来、もしくは太古。恒星間移動を自在に行う技術を手にした2つの宇宙文明が1つの星系で邂逅を果たした。しかし、その星系に眠る希少鉱物「サイクロニウム」は莫大なエネルギーを生み出し、恒星間移動可能とした「サイコ炉」を稼働させるのに不可欠な物質だったのである！ 奇しくも同じテクノロジーで邂逅した二つの文明は戦争状態に突入したが、双方の文明が兵器として採用した宇宙軍艦の形状もまた、同一だったのである！ すなわち、立方体。立方体こそが大宇宙のエネルギーをもっとも効率良く利用できるのだ！ 双方の文明が繰り出す「サイコロシップ」が今激突する！

あらまし

このゲームは2人用です。ボードに先攻、後攻、先攻の順にサイコロを投げ込み、ボード上の得点ゾーンに存在する自分のダイスごとに、ゾーンの倍率×ダイスの出目だけ勝利点を獲得します。先攻と後攻を入れ替えて2回この手順を行い、勝利点の合計が高い方が勝利します。

セットの内容

ボード兼説明書(ボードの裏面が簡易説明書です)ゲームをプレイするためには別途6面体ダイスが10個必要です。

六面体ダイスについて

プレイヤーごとに6面体ダイスを5個ずつ使用します。

使用するダイスの条件は以下の通りです。

- ・それぞれの面が1,2,3,4,5,6を表している
- ・自分が使用する5個のダイスのサイズは同一とする
- ・ダイスは色、サイズなどでどちらのプレイヤーのものか区別ができるようにしておく
- ・自分が使用する5個のダイスをまとめて片手で握れること

その他の条件はありません。ダイスのサイズや材質などは完全に自由です。

ゲームの手順

以下の手順で行います。

- 1.先攻側ダイスロール
- 2.後攻側ダイスロール
- 3.先攻側ダイスリロール
- 4.得点計算
- 5.終了チェック(先攻、後攻を入れ替えて1~4をもう1度行います)

1.先攻側ダイスロール

先攻側プレイヤーは自分のダイス5個を持ってボードに向けて振ります。

2.後攻側ダイスロール

後攻側プレイヤーは自分のダイス5個を持ってボードに向けて振ります。この際、先攻側のダイスに自分のダイスが当たろうがなだろうが特に気にする必要はありません。

3.先攻側ダイスリロール

先攻側プレイヤーは現在ボードに全く接触していないすべての先攻側・後攻側のダイスを手に持ち、ボードに向けて振ります。この際もダイスが当たろうがなだろうが特に気にする必要はありません。すべてのダイスが止まった後、この手順で振ったダイスのうち1つもボードと接触していない場合は、次の得点計算で後攻の得点を2倍にします。

4.得点計算

ダイス1つごとに勝利点を計算し、自分のそれぞれのダイスの勝利点を合計し、獲得します。

勝利点は以下のように計算されます。

- ・ボード上の得点ゾーンに接触しているダイス:ダイスの出目×接触している得点ゾーンの中でもっとも倍率が低いもの
- ・ボード上の得点ゾーンに接触していないダイス:0点
- ・他のダイスの上に乗っているダイス:ダイスの出目×下のダイスが接触している得点ゾーンの中でもっとも倍率が低いもの×4

例:

- ・1のサイコロ:
接触:8倍、4倍
→4倍を適用
→ $1 \times 4 = 4$ 点
- ・3のサイコロ:
接触:3、6、4、8倍
→3倍を適用
→ $3 \times 3 = 9$ 点
- ・2のサイコロ
接触:6倍のみ
→6倍を適用
→ $2 \times 6 = 12$ 点



5. 終了チェック

得点計算を2回行っている場合は2回の勝利点を合計し高い方のプレイヤーが勝利します。同点の場合はもう1回プレイしてください。得点計算が1回目の場合は先攻と後攻を入れ替えてもう1回1~4の手順を行います。

ダイス振りに関する注意

ダイスを振る際は必ず振るすべてのダイスをできるだけ同時に手放すようにしてください。1個ずつ落とすような振り方は認められません。

上級ルール

使用するダイスの形状も自由とします。ただし、それぞれの面が表す数は1から連続したダイスの面数までであることを条件とします。(8面体ならば1,2,3,4,5,6,7,8であること)ここまでのルール中で「接触」と書いてある部分を「ボードの真上から見て被さっている」と読み替えてください。その他の条件は同一です。

サポート

ゲームのサポートは以下のURLで行っております。
<http://zock.sakura.ne.jp/dw/>

(2014/11/3 現在準備中)

ルールについてのお問い合わせなどはこの説明書末尾のメールアドレスまでお願いします。

DICETAR WARS

ダイスターウォーズ

2014年11月16日 発行

発行:ゾック神社

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

ゲームデザイン、グラフィックデザイン:れらしう

(twitter:@rerasiu)

ゲームに関するお問い合わせ、ご意見、ご感想は以下までお願いいたします。

rerasiu@gmail.com