

アドバンスドルール 説明書

プレイ人数 2人
プレイ時間 5~10分
対象年齢 6歳~

ベーシックルールの説明は反対面に



アドバンスドルールの概要

2人対戦ゲームです。

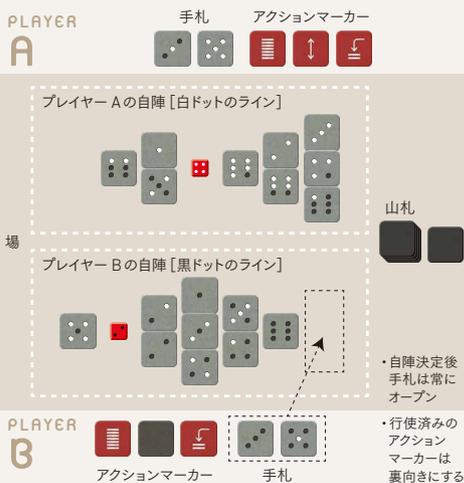
自陣・敵陣に分かれ、白目・黒目それぞれのダイスの横から、同じ色のドットの数がつながるようにタイルを並べていきます。

3種のアクションも活用し、手詰まりを避けつつ手札のタイルを場に出していきます。その際、必ず隣のタイルよりも1枚多いか、1枚少ない枚数でなくてはなりません。

相手より先に手札のタイルを出しきるか、または自陣に6列のタイルを並べたプレイヤーの勝利です。



動画はこちら



ゲームコンポーネント

・ドットタイル：27枚

ドットの数	タイル枚数
白1・黒1	各6枚
白2・黒2	各5枚
白3・黒3	各4枚
白4・黒4	各3枚
白5・黒5	各2枚
白6・黒6	各1枚

・アクションマーカー：
6枚(3種×2枚)



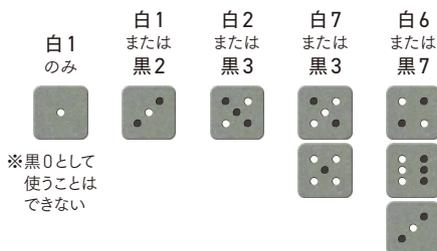
・ダイス：

2個(白目×1個、黒目×1個)



ドットタイルの見方・使い方

白ドット・黒ドットいずれかの数として場に出せる。複数枚合わせて使うこともできる。

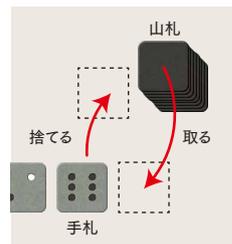


3種のアクション

各アクションは、1ゲーム中にそれぞれ1回ずつ行使することができる。

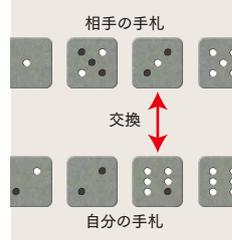
リドロー

自分の手札を1枚捨て、山札から1枚取る。



エクステンジ

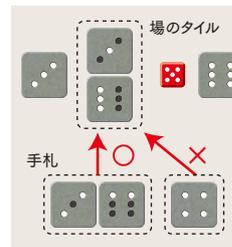
自分の手札1枚と相手の手札1枚を交換する。



スタック

場に出ている1カ所のタイルの上に、手札から同数かつ同枚数のタイルで重ね置きする。

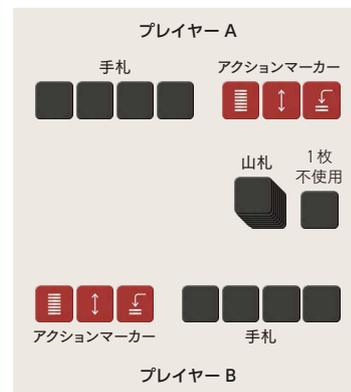
※スタックされている場所へのスタック可。



ゲームの準備

0

- ・ドットタイルはよく混ぜて、裏向きに重ね山札とする。1枚だけ裏向きで取り除く。
- ・各プレイヤーは山札から4枚ずつ取り、自分の前に裏向きに並べる(手札)。
- ・3種類のアクションマーカーを1枚ずつ自分の前に表向きに並べる。



TIPS

ドットの数とタイル枚数の関係を覚えておくと戦いやすくなります

1は白・黒6枚ずつ、2は各5枚……6は各1枚。ぜひ覚えておきましょう(詳細は「ゲームコンポーネント」の欄を参照)。ゲーム進行中は場のタイルも相手の手札もオープン。自分が欲しい数のタイルは、あと何枚残っているか? そうなのか? すでに出ているタイルから残数が読めるので、戦術が立てやすくなりますよ。

ゲームの進め方

1

自陣、先手、白・黒各ラインの起点決め

1-1 各プレイヤーは1個ずつダイスを振る。同じ目の場合は振り直す。

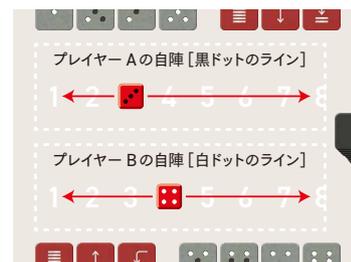
・出目が大きいプレイヤーは自分の手札を確認し(相手に見えないように)、「白・黒どちらかのラインを自陣とする」か「先手を取る」かの選択をする。

・自陣を選択した場合は相手が先手となり、先手を選択した場合は相手が自陣を決める。



1-2 各プレイヤーは場の自陣にダイスを置き、白・黒各ラインの起点とする(出目はそのまま)。

・各プレイヤーは手札を表向きにする。以後、手札は常にオープンとする。



2

手番のプレイ

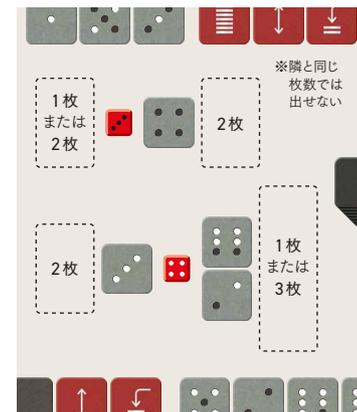
2-1 手番のプレイヤーは山札から1枚取る。



2-2 自分の手札を場の数がつながる1カ所(自陣・敵陣どちらのラインでも良い)に置か、またはアクションを1つ行使する。

・タイルを場に置く際は、必ず隣のタイルよりも1枚多いか、または1枚少ない枚数とする。

・ダイスの隣はタイル1枚または2枚とする。



・アクションは行使することで一手完了。(「エクステンジ」と「リドロー」を行使した際は、タイルを場に置くことはできない)

・使ったアクションマーカーは裏返す。



3

・交互に2のプレイを繰り返す。

終了・結果

次のいずれかの時点でゲーム終了

- ▶手札を場に出しきった(「スタック」でも可)
 - そのプレイヤーの勝ち
- ▶自陣に6列のタイルを並べた(ダイスを除く)
 - そのプレイヤーの勝ち
- ▶手詰まり(進め方2-2ができない)になった
 - そのプレイヤーの負け
- ▶山札がなくなった
 - 残った手札が多いプレイヤーの負け
 - 残った手札が同数なら引き分け

BOSSA CREATIVE TEAM

ゲームデザイン: バナナムーン・スタジオ
ゲーム開発協力: 齊藤トモユキ(レアサイトゲームズ)

© 2021 Banana Moon Studio Sapporo All rights reserved.