

3 種のアクション

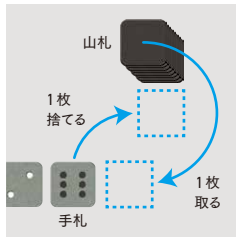
各アクションは、1 ゲーム中にそれぞれ1回ずつ行使用することができる。



リドロー

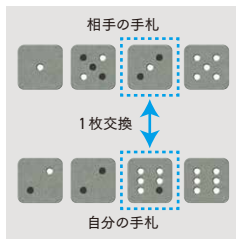
自分の手札を表向きで1枚捨て、山札から1枚取る。

※先に捨ててから取る。



エクスチェンジ

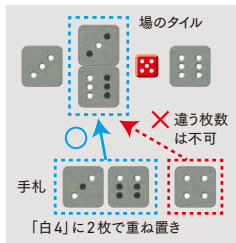
自分の手札1枚と相手の手札1枚を交換する。



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。

※すでにスタックされている場所へのスタックも可。



ゲームの準備

0

山札

- ・ドットタイルはよく混せて、裏向きに重ね山札とする。1枚だけ裏向きで取り除く。

手札

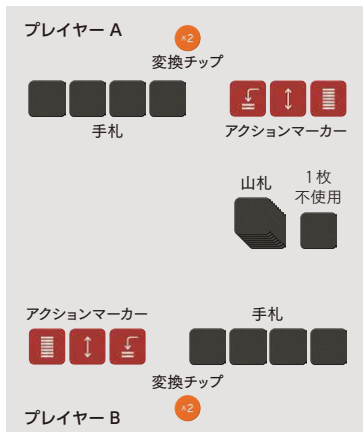
- ・各プレイヤーは山札から4枚ずつ取り、自分の前に裏向きに並べる。

アクションマーカー

- ・3種類のアクションマーカーを1枚ずつ、各プレイヤーの前に表向きに並べる。

変換チップ

- ・各プレイヤーは変換チップを1枚ずつ持つ。



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。

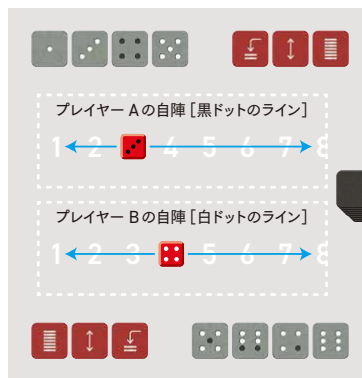
- ・出目が大きいプレイヤーは自分の手札を確認し(相手に見えないように)、「白・黒どちらかのラインを自陣とする」か、または「先手を取る」かの選択をする。

- ・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。



変換チップの選択

1-3 手札をオープンとした後、各プレイヤーはそのゲームで使用する変換チップとして、ダブルかインバータのどちらかの面を選択し、表にして自分の前に置く。



2

手番のプレイ

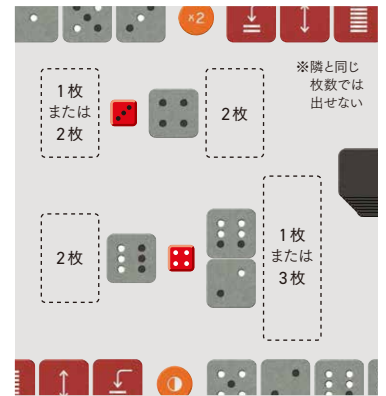
2-1 手番のプレイヤーは山札から1枚取る。



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可)に置く[2-2-a・b]か、またはアクションを1つ行使[2-2-c]する。

2-2-a: 手札を場に置く場合

- ・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枚少ない枚数を使用する。
- ・ダイスの隣はタイル1枚または2枚とする。



2-2-b: 変換チップを使って手札を場に置く場合

- ・変換チップを使用する際は、効果を適用したいタイルの上に乗せる。
- ・「スタック」アクションと同時に使うこともできる。



2-2-c: アクションを行使する場合

- ・アクションは行使することで一手完了。(「エクスチェンジ」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。

ゲームの終了・結果

次のいずれかの時点でゲーム終了

- A 手札を出しきった(「スタック」でも可)
→そのプレイヤーの勝ち
- B 自陣に6列(ダイスを除く)のタイルを並べた
→そのプレイヤーの勝ち
- C 敵陣に6列目(ダイスを除く)を並べ、手札を出しきった
→出しきったプレイヤーの勝ち
- D 手詰まり(手番プレイ2-2が不可能)になった
→そのプレイヤーの負け
- E 山札がなくなった(最後の山札の手番完了時)
→残った手札が少ないプレイヤーの勝ち
→残った手札が同数なら引き分け

チュートリアル動画や
対戦プレイ動画はこちらから →

