

• LINE DICE

アライ
ダイス



とある世界の話

モンスターがはびこり冒険者が生活する世界

世界は5つのエレメントによって構成されていた
エレメントを上手に扱い恩恵を得られる冒険者こそ
強大なモンスターに立ち向かうことのできる真のエレメントマスターと言われる

○はじめにお読みください（共通マニュアル）

アラインダイスはたくさんのダイスを使用する
落ち物のパズル系ボードゲームです。

VS（対戦）COOP（協力）のどちらのモードでも遊ぶことができます。
遊びたいモードに合わせてマニュアルをお読みください。

各ページ下部の記載または上部の色でモードの判別ができます。
マニュアルでは各モードの相違個所を赤青の文字色としています。
相談しながら進められるCOOPを遊んでからVSを遊ぶのを推奨します。
マニュアル上の準備のネクストカード、ボトルボード、冒険者カード
の表裏は推奨設定です。好きな面を使用しても構いません。



主な違い

VS（対戦）

COOP（協力）

準備	スタートプレイヤー（手番順）あり エレメントカードなし（拡張であり） サマリー＆衝立あり	スタートプレイヤー（手番順）なし エレメントカードなし（使用しない） サマリー＆衝立なし（拡張であり）
ダイス選択	スタートプレイヤーから順番	相談して任意の順番
ダイス配置	ダイスがあふれた場合終了へ向かう	ダイスがあふれた場合即敗北
ダイス消滅	COOPと同じ	VSと同じ
モンスター戦	拡張であり スタートプレイヤーから順番 モンスターへダイス配置順の決まりなし	基本であり 相談して任意の順番 モンスターへダイス配置順の決まりあり
ダイス配布	パスするプレイヤーが順番をきめる	パスされるプレイヤーが順番をきめる



概要動画は
こちらから
見てから読むと
スムーズです！

エラッタ
QA等は
こちらから

制作：さいなげ

キャッチコピー：七喜豊香
支援：ボドファンご支援の皆様

マニュアル校正協力：
RMBC, 真夜計画堂,
モノビーズ, 鈴木ヒロ



内容物

ダイス×50 (5色×10)



袋 (兼スタートプレイヤーマーカー) × 1



マニュアル×5枚 (共通, COOP, VS)



ボトルボード×3
表1種裏3種



表A



裏B

ネクストカード×3 表1種裏1種



表A



裏B

冒險者カード×3 表3種裏3種



表A



裏B

モンスターカード×12



表



裏

ダンジョンカード×5 表5種裏1種



表



裏

キャッスルカード×7 表7種裏1種



表



裏

サマリー&衝立
×3
表1種裏1種



サマリー&衝立
×3
表1種裏1種

マニュアル上共通の取り扱いをする場合は「モンスターカード」
異なる取り扱いが必要な場合は
「ダンジョンカード」「キャッスルカード」と記載



内容物詳細

ボトルボード



キャップ

選択したダイス
を順番に配置

下部にCAP英字表記

ボトル

横を段、縦を列とし
4段3列の枠に
ダイスを下詰め
で配置

上部にBOTTLE英字表記

パーティ種族

左右それぞれに
配布するダイスを
下詰めで配置

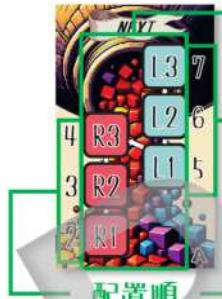
下部にPASS英字表記

恩恵エリア

パスエリア

ボトル略図

ネクストカード



配置順

ボトルへの配置する順番
ボトルボードの配置順とつながる

恩恵点

モンスターの
強さの指標
COOPモードでは称号
(スコアアタック)
の計算に使用
VSモードでは拡張
プレイ時のみ使用

ネクストエリア

他者から
配布された
ダイスを
配置

右下に
表A裏B
表記

モンスター

モンスターを
倒すための条件を表記
2段以上の条件は下の段から要達成
枠内の色に従ってダイスを配置
白色は任意のダイスが配置可能

モンスター

冒險者カード



恩恵エリア
獲得したダイス
を無制限に配置

パーティ種族
表A(青)裏B(赤)
と種族を表記

スキル

冒險者固有の
能力を表記

モンスターカード



ダイス配置条件

攻撃の方向と順番
が白い矢印で
示されています

モンスターを倒すための条件を表記

2段以上の条件は下の段から要達成

枠内の色に従ってダイスを配置

白色は任意のダイスが配置可能



上下いずれかの条件を満たせば配置可能。
左図では赤2以上または任意のダイス3以上。
※ゲーム上≤(以上)以外の符号はありません



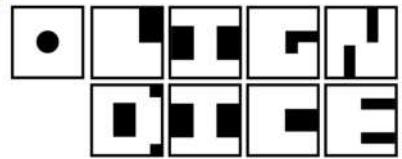
单一の条件を満たせば配置可能。
左図では任意のダイスの6の出目のみ。

背景紫

モード共通で使用

背景赤
対戦モードで使用

背景青
協力モードで使用



フライヤーダイス COOPモードマニュアル

○概要

モンスターを全滅させ、降臨したドラゴンを倒したら全員が勝利する協力ゲームです。全員で話し合い協力して勝利を目指しましょう。

～より詳しく～

ランダムに選ばれて振られた1. ダイスを選択、2. ボトルに配置、3. ボトルから消滅、4. モンスター戦、5. 隣に配布という手順を繰り返して、獲得したダイスでモンスターを全滅させ、降臨したドラゴンを倒したら全員が勝利する協力ゲームです。

ダイスを獲得する方法は「ボトルの星マークでダイスを消滅させる」「配布するダイスが4個以上になる様に消滅させる」の2通りあります。

消滅させるには同じ色が同じ出目のダイスを3個以上縦横につなげて並べる必要があります。

たくさんのダイスを獲得するにはダイスをためまとめて消滅させる必要がありますが、誰かがボトルからダイスがあふれてしまうと敗北してしまいます。

モンスター毎に必要となるダイスが異なります。
全員で話し合い協力して勝利を目指しましょう。

○準備

ソロプレイの場合は1人で3人プレイの行動をします。

1. ダイスの準備

ダイスをプレイヤー人数に合わせて調整し袋に入れます。

2人プレイ 35個

各色のダイスを3個ずつゲームから除外します。

3人プレイ 50個

すべてのダイスを使います。

2. プレイヤーの準備

①ネクストカード表面②ボトルボード裏面、

③冒険者カード裏面を各1枚ランダムで配り

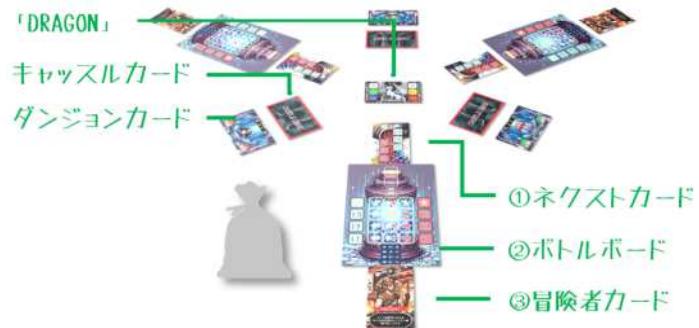
各プレイヤーの前に奥から①②③と縦の並びで正位置で配置します。

サマリー＆衝立は衝立としては使用しません。

サマリーとして見える位置に配置します。

残りはします。

準備イメージ(3人プレイ時)



3. モンスターカードの準備

キャッスルカードから名前に「DRAGON」が付くカードを3枚抜いて「W-DRAGON」を全体の中央に表向きで配置します。残りはします。

ダンジョンカードと残ったキャッスルカードをそれぞれシャッフルし、プレイヤーとプレイヤーの間に1枚ずつ正位置で配置します。その際
ダンジョンカードを表向きで手前側に
キャッスルカードは裏向きで奥側に
配置します。残りはします。

○遊び方

以下の1～5のアクションを1ラウンドとして
勝利条件か失敗条件を満たすまで繰り返します。

1. ダイス選択 ボトルボードに配置するダイスを選択
2. ダイス配置 選択したダイスをボトルボードに配置
3. ダイス消滅 配置したダイスを消滅させダイスを獲得
4. モンスター戦 獲得したダイスを使いモンスターへ攻撃
5. ダイス配布 消滅したダイスを配布し次ラウンドの準備

○失敗条件

1. 「ダイス選択」にて袋からダイスを引いた際に分配できない状態で「DRAGON」カードが残っている場合
2. 「ダイス配置」にて誰かのボトルからダイスがあふれてしまった場合

○勝利条件

「DRAGON」カードをゲームから除外すること。

○遊び方の詳細

COOPモードではスタートプレイヤーはありません。
すべてのアクションを相談しながら進めます。

1. ダイス選択

1-1. プレイヤーの誰かがプレイヤー人数に応じて、袋から中身を見ずにダイスを取り出します。

2人プレイ 1ラウンド目 5個

2ラウンド目以降 4個

3人プレイ 1ラウンド目 7個

2ラウンド目以降 6個

※取り出し時以外は袋の中身を確認しても問題ありません

1-2. プレイヤーの誰かが袋から取り出したダイスと前ラウンドで残ったダイス1個を合わせてすべて振ります。

1-3. 全員で相談して任意の順番でダイスを2個選択してボトルボードのキャップの「0」「1」に出目を変えずに配置します。
余ったダイス1個は、次のラウンドで使用するため脇によせておきます。



2. ダイス配置

- 2-1. ボトルボードのキャップ部分の「0」、「1」の順番でボトルの任意の列に下詰めでダイスを1個ずつ出目を変えずに移動して配置します。
- 2-2. ネクストカードの「2」～「7」の順番で空き番は飛ばしてボトルの任意の列に下詰めでダイスを1個ずつ出目を変えずに移動して配置します。
※1、2ラウンド目では行いません。
※ネクストカードについてはCOOPII頁「5. ダイス配布」で説明。
- 2-3. ボトルが12マスいっぱいになってしまいキャップとネクストカード上のダイスが残っている場合は失敗です。

配置中任意のタイミングで冒険者カードのスキルが1回使用可
※冒険者カードのスキルについてはCOOPII頁で説明。



3. ダイス消滅（※1ラウンド目では行いません。）

- 3-1. ダイス消滅の条件に従って「消滅するダイス群」を選択します。

ダイス消滅の条件

- A. 「同じ色」のダイスが出目に関係なく3個以上縦横でつながっていること。
B. 「同じ出目」のダイスが色に関係なく3個以上縦横でつながっていること。

- ・縦横でつながっていれば形は問わない。
- ・条件を満たしている場合消滅させないことはできない。
- ・条件を満たしている場合一部のダイスだけ条件を外すことはできない。
- ・複数条件を満たしているダイス群がある場合は任意の順番で処理する。
- ・任意の順番で処理した結果、消滅の条件を満たさなくなった場合は消滅できない。



- 3-2. 「消滅するダイス群」から「任意の順番」でダイスを選択し、ダイス下に記載のマークに従って消滅処理を行います。すべての処理でダイスの出目は変えず移動します。星から処理することを推奨します。

ボトルのマークの処理

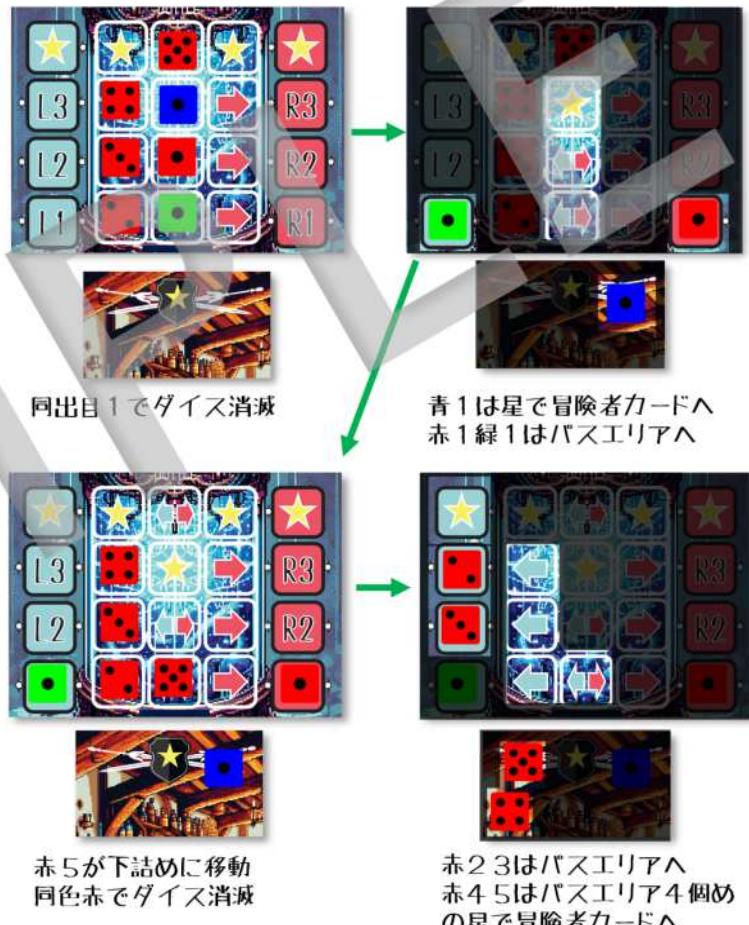
- A. 星
ダイスを獲得し、自分の冒険者カードの上に移動します。
- B. 左矢印
ダイスを自分のボトルボード左側のバスエリアに下詰めで移動します。
- C. 右矢印
ダイスを自分のボトルボード右側のバスエリアに下詰めで移動します。
- D. 両矢印
ダイスを自分のボトルボード左右のバスエリアを選択して下詰めで移動します。

バスエリアのマークの処理

- A. 星
バスエリアに配置された4個め以降のダイスを何個でも獲得し、自分の冒険者カードの上に移動します。

- 3-3. 3-2の処理を行った後隙間が空いているダイスはすべて下詰めに垂直に落下します。

- 3-4. 3-1～3-3をダイス消滅の条件に該当する「消滅するダイス群」があるかぎり繰り返します。



モンスター戦例



プレイヤー寄りのダイス配置条件列を下から達成可能
右モンスターに下から黄3黄5の順番で配置できる



プレイヤー寄りのダイス配置条件列を達成したため
プレイヤー寄りでないダイス配置条件列を同ラウンドに下から達成可能



プレイヤー右側のモンスターがいないため
プレイヤーを超えた先のモンスターに配置できる

4. モンスター戦

4-1. 行動の選択

- 全員で相談して任意の順番で1回ずつ
- 以下のいずれかの行動を1つ選択できます。
- A. 冒険者カードのすべてのダイスを振り直す
- B. モンスターにダイスを配置して攻撃する
- C. 何もしない

※ABともに自身のダイスのみ対象とする

B. モンスターにダイスを配置して攻撃する

カードの見方は「内容物詳細」をご確認ください

- ・左右に配置された表向きのモンスターカード
2枚に冒険者カード上のダイスを任意の個数で配置できます。
- ・プレイヤー寄りのダイス配置条件列を下から達成していく必要があります。(プレイヤーから見て右のモンスターカードであればカード左側の条件)
- ・途中まででも配置することができます。
- ・プレイヤー寄りの条件を全て満たした場合は
プレイヤー寄りでないダイス配置条件列を下から達成することができます。
- ・モンスターの全ての条件にダイスを配置したらカードは裏返し、ダイスは混ざらない場所に除外します。
- ・左右いずれかのモンスターカードが全て裏向きになった場合、その方向のプレイヤーを超えた先にあるモンスターに前述と同じプレイヤー寄りの条件列に配置できます。
- ・ダンジョンカードのモンスターを倒した後、奥に裏向きのキャッスルカードが有る場合は表向きにします。
表向きにしたプレイヤーは、そのラウンド中はそのキャッスルカードを攻撃できません。

COOP 9

全モンスターを倒していかなければ5. ダイス配布へ

4-2. ドラゴンの降臨

ドラゴンは全モンスターを倒すと降臨します。

最後に倒したモンスターの箇所に

「DRAGON」カードが配置されます。

他プレイヤーの「行動の選択」が

残っている場合は続けて行動できます。

ドラゴンに全てダイスを置けると除外でき勝利します。

5. ダイス配布

5-1. パスエリアにあるダイスを左右それぞれで すべて振り直し、同じパスエリアに任意の順番で 戻します。

5-2. 全員がまず右のパスエリアのマークと同じ ネクストカードのマークにダイスを移動します。 次に左も同様に行います。 ※右、左と順番の実行を推奨します。

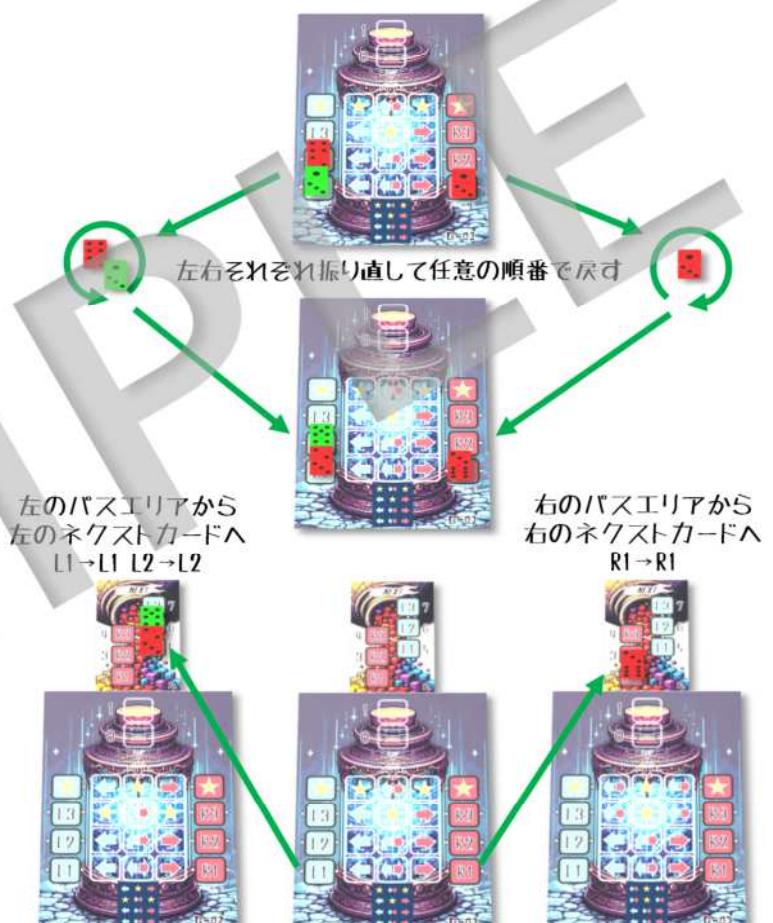
5-3. 各プレイヤーはネクストカードのダイスを 任意の配置順に並び替えます。

5-4. 冒険者カードが横向きの場合は縦向きにします。 冒険者カードの向きに関しては後述。

○冒険者カードのスキルについて

冒険者カードのスキルは1ラウンド中1回
カードに記載のタイミングで使用することができます。
使用時に横向き、ラウンド終了時に縦向きにします。

ダイス配布例



COOP 11

COOP 12

○モンスター戦Q & A

Q. ダイスの振り直し後攻撃できますか？

A. できません。

Q. AさんBさんAさんと攻撃できますか？

A. できません。

各プレイヤーごとに完結させる必要があります。

Q. 最後のモンスターを倒しドラゴンが降臨した後、続けてドラゴンに攻撃できますか？

A. できません。

降臨させたプレイヤーは、そのラウンド中はそのカードを攻撃できません。

未行動のプレイヤーは攻撃できます。

Q. ドラゴンは左右のどちらから攻撃できますか？

A. どちらからでも攻撃できます。

ただし1行動中には攻撃した条件列を完結してからでないともう片方の条件列は攻撃できません。

次ラウンドで別の条件列への攻撃はできます。

○冒険者カードQ & A

Q. 「ダイス配置時に」というのはいつでしょうか？

A. ダイス配置の開始途中終了の任意のタイミングです。

Q. 「再投入」とはなんですか？

A. 再投入で選択したダイスで「ダイス配置」を行うことです。その際、隙間が空いているダイスはすべて下詰めに垂直に落下します。

ドラゴンの降臨例

ELF攻撃済



DWARF攻撃未



ELFがELFから見て右側のキャッスルカードのモンスターを倒したことですべてのモンスターを倒した場合、その場所にドラゴンが降臨します

ELF攻撃済



DWARF攻撃未



ELFは既に右側のモンスターを攻撃しているため

条件を満たすダイスを持っていますがこのラウンドでは攻撃できません
DWARFはまだ攻撃していませんので、どちらの条件列にも配置できます

青4を配置した場合、別条件列の赤4は配置できません
次のラウンドであれば赤4は配置できます

○称号

勝利失敗に関わらず、倒したモンスターカード上部の恩恵点と冒険者カード上に残ったダイスの出目を合算することで称号が決定します。
是非上位の称号を目指してください。

恩恵点 2人プレイ	恩恵点 3人プレイ	称号
120以上	150以上	エレメントマスター
90以上	120以上	エレメントヒーロー
60以上	90以上	エレメントビギナー
60未満	90未満	エレメントベイビー

○拡張1：更なるドラゴンへの挑戦

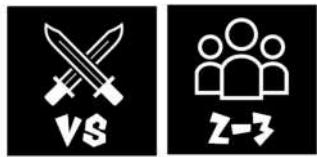
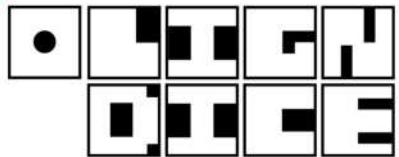
「DRAGON」を変更することで、異なる戦略が求められることがあります。

COOP2頁「○準備」「3. モンスターカードの準備」にて「W-DRAGON」の代わりに「D-DRAGON」「S-DRAGON」を使用して遊ぶことができます。

○難易度調整

以下の変更を任意で好きなだけ追加することでより難易度の高い挑戦ができます。
挑戦してエレメントマスターの高みを目指しましょう。

1. 全員ボトルボードの裏面を使用する
2. 「DRAGON」カードを裏向きで配置
COOP2頁「○準備」「3. モンスターカードの準備」にて「DRAGON」が付くカードをシャッフルし裏向きで中央に配置します。
3. ネクストカードの並び替え禁止
COOP2頁「5. ダイス配布」時の「5-3.」の「並び替え」を禁止します。
4. 各冒険者のスキル使用禁止
5. サマリー＆衝立を衝立として使用
サマリー＆衝立を各1枚ネクストカードとボトルボードの間に立てて配置します。
他のプレイヤーの衝立内は見てはいけません。
衝立内の情報を伝えてはいけません。
6. 時間制限
別途タイマーを用意します。
プレイ人数×10分を設定します。
時間制限内にドラゴンを倒せない場合失敗となります。



PLAY DICE VS MODE MANUAL

○概要

他のプレイヤーより多く得点を稼ぐことを目指す対戦ゲームです。高い出目のダイスをたくさん集めて勝利を目指しましょう。ただし、得点計算時に振り直しの選択があるので、低い出目でもたくさんあれば逆転できる可能性があります。

~より詳しく~

ランダムに選ばれて振られた1. ダイスを選択、2. ボトルに配置、3. ボトルから消滅、4. 隣に配布という繰り返しで、最も恩恵点を稼ぐことを目指す対戦ゲームです。

最終的に獲得したダイスの出目が恩恵点となります。

ダイスを獲得する方法は「ボトルの星マークでダイスを消滅させる」「配布するダイスが4個以上になる様に消滅させる」の2通りあります。

消滅させるには同じ色か同じ出目のダイスを3個以上縦横につなげて並べる必要があります。

たくさんのダイスを獲得するにはダイスをためまとめて消滅させる必要がありますが、ボトルからダイスがあふれてしまうとペナルティを受けてしまいます。

出目の高いダイスをしっかり獲得して恩恵点を稼ぐか、得点計算時の全振り直しに命運をかけて勝利を目指しましょう。



※サマリー＆衝立は初プレイヤーがいる場合は最初の3ラウンドくらいまでは衝立として使用せずに処理の流れを確認しながら遊ぶことを推奨します。

3. スタートプレイヤーの決定

最近冒険をした人がスタートプレイヤーとなり袋を持ちます。
袋がスタートプレイヤーマーカーです。
いなければランダムに決めます。

○遊び方

以下の1~4のアクションを1ラウンドとして終了条件を満たすまで繰り返します。

1. ダイス選択 ボトルボードに配置するダイスを選択
2. ダイス配置 選択したダイスをボトルボードに配置
3. ダイス消滅 配置したダイスを消滅させダイスを獲得
4. ダイス配布 消滅したダイスを配布し次ラウンドの準備

○終了条件

1. 「ダイス選択」にて袋からダイスを引いた際に分配できない場合、即時終了して得点計算へ。
2. 「ダイス配置」にて誰かのボトルからダイスがあふれてしまった場合、そのラウンドの「ダイス消滅」まで行い得点計算へ。

○準備

1. ダイスの準備

ダイスをプレイヤー人数に合わせて調整し袋に入れます。

2人プレイ 35個

各色のダイスを3個ずつゲームから除外します。

3人プレイ 50個

すべてのダイスを使います。

※以降袋の中身は確認してはいけません

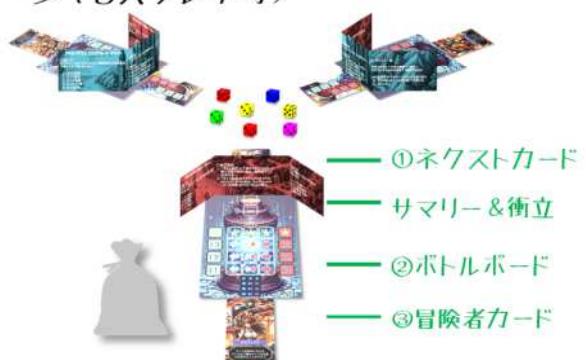
2. プレイヤーの準備

①ネクストカード表面②ボトルボード表面

③冒険者カード表面を各1枚ランダムで配り各プレイヤーの前に奥から①②③と縦の並びで正位置で配置します。

サマリー＆衝立を各1枚赤いVSモードの面が自分に向く様にネクストカードとボトルボードの間に立て配置します。残りはします。

準備イメージ(3人プレイ時)



○遊び方の詳細

1. ダイス選択

1-1. スタートプレイヤーはプレイヤー人数に応じて、袋から中身を見ずにダイスを取り出します。

2人プレイ 1ラウンド目 5個

2ラウンド目以降 4個

3人プレイ 1ラウンド目 7個

2ラウンド目以降 6個

1-2. スタートプレイヤーは袋から取り出したダイスと前ラウンドで残ったダイス1個を合わせてすべて振ります。

1-3. スタートプレイヤーから時計回りにダイスを1個選択してボトルボードのキャップの「0」に出目を変えずに配置します。

1-4. 最後にダイスを取ったプレイヤーから反時計回りにダイスを1個選択してボトルボードのキャップの「1」に出目を変えずに配置します。
余ったダイス1個は、次のラウンドで使用するため臨によせておきます。



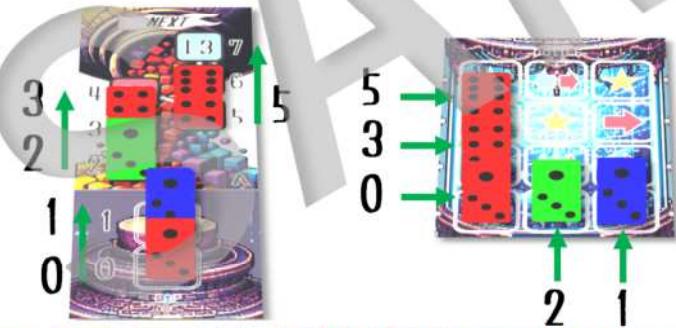
VS 4

2. ダイス配置

- 2-1. ボトルボードのキャップ部分の「0」「1」の順番でボトルの任意の列に下詰めでダイスを1個ずつ出目を変えずに移動して配置します。
- 2-2. ネクストカードの「2」～「7」の順番で空き番は飛ばしてボトルの任意の列に下詰めでダイスを1個ずつ出目を変えずに移動して配置します。
※1、2ラウンド目では行いません。
※ネクストカードについてはVS9頁「4. ダイス配布」で説明。

- 3-3. ボトルが12マスいっぱいになってしまい、キャップとネクストカード上のダイスが残っている場合は残りのダイスは移動しません。
ダイスがあふれたことを全員が配置後に通知します。
後述の「ダイス消滅」までの処理は行います。
ボトルボードのキャップとネクストカード上のダイスはそのままにします。

配置中任意のタイミングで冒険者カードのスキルが1回使用可
※冒険者カードのスキルについてはVS9頁で説明。



VS 5

- 3-2. 「消滅するダイス群」から「任意の順番」でダイスを選択し、ダイス下に記載のマークに従って消滅処理を行います。すべての処理でダイスの出目は変えず移動します。星から処理することを推奨します。

ボトルのマークの処理

- A. 星
ダイスを獲得し、自分の冒険者カードの上に移動します。
- B. 左矢印
ダイスを自分のボトルボード左側のバスエリアに下詰めで移動します。
- C. 右矢印
ダイスを自分のボトルボード右側のバスエリアに下詰めで移動します。
- D. 両矢印
ダイスを自分のボトルボード左右のバスエリアを選択して下詰めで移動します。

バスエリアのマークの処理

- A. 星
バスエリアに配置された4個め以降のダイスを何個でも獲得し、自分の冒険者カードの上に移動します。

- 3-3. 3-2の処理を行った後
隙間が空いているダイスはすべて下詰めに垂直に落下します。

3. ダイス消滅（※1ラウンド目では行いません。）

- 3-1. ダイス消滅の条件に従って「消滅するダイス群」を選択します。

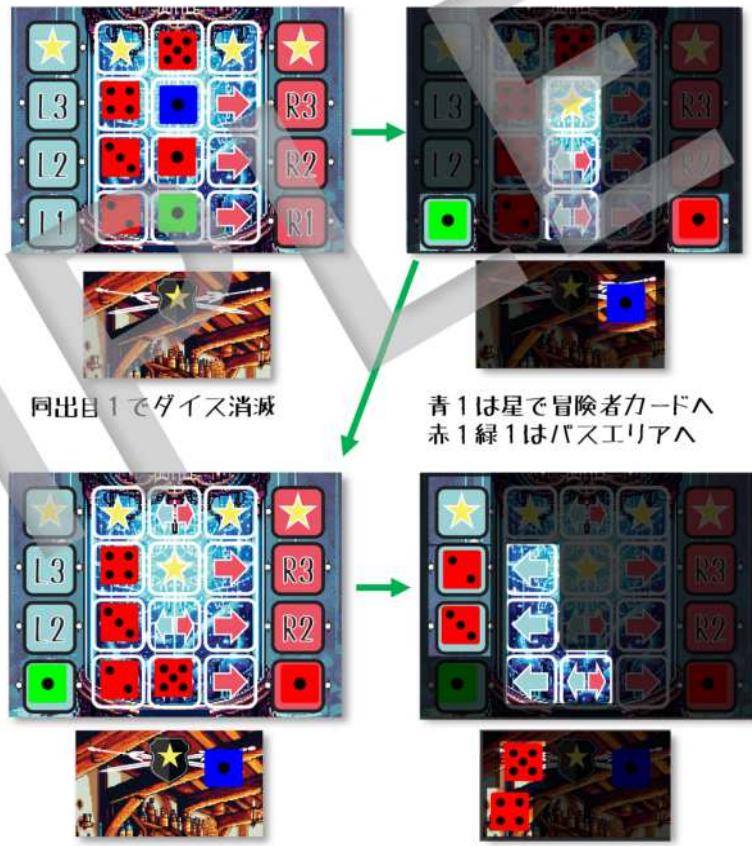
ダイス消滅の条件

- A. 「同じ色」のダイスが出目に関係なく3個以上縦横でつながっていること。
B. 「同じ出目」のダイスが色に関係なく3個以上縦横でつながっていること。

- ・縦横でつながっていれば形は問わない。
- ・条件を満たしている場合消滅させないことはできない。
- ・条件を満たしている場合一部のダイスだけ条件を外すことはできない。
- ・複数条件を満たしているダイス群がある場合は任意の順番で処理する。
- ・任意の順番で処理した結果、消滅の条件を満たさなくなった場合は消滅できない。



- 3-4. 3-1～3-3をダイス消滅の条件に該当する「消滅するダイス群」があるかぎり繰り返します。



VS 7

VS 8

4. ダイス配布 (※1ラウンド目では行いません。)

4-1. パスエリアにあるダイスを左右それぞれですべて振り直し、同じパスエリアに任意の順番で戻します。

4-2. 全員がまず右のパスエリアのマークと同じネクストカードのマークにダイスを移動します。次に左も同様に行います。
※右、左と順番の実行を推奨します。

4-3. 冒険者カードが横向きの場合は縦向きにします。冒険者カードの向きに関しては後述。

4-4. 袋を持っているプレイヤーは時計回りに次のプレイヤーに渡し
スタートプレイヤーが移動します。

○冒険者カードのスキルに関して

冒険者カードのスキルは1ラウンド中1回カードに記載のタイミングで使用することができます。使用時に横向き、ラウンド終了時に縦向きにします。



スキル未使用



スキル使用済

ダイス配布例



左右それぞれ振り直して任意の順番で戻す

左のパスエリアから
左のネクストカードへ
L1→L1 L2→L2



右のパスエリアから
右のネクストカードへ
R1→R1



VS 9

○得点計算

以下の処理を行いダイスの出目の合計が得点となります

1. ペナルティ処理

ボトルからダイスがあふれてしまった
プレイヤーはあふれてしまったダイスの数だけ
冒険者カード上の任意のダイスを
ゲームから取り除きます。

2. ダイス合計値の算出

各プレイヤーの冒険者カード上のダイスの合計値を算出します。

3. ダイス振り直しの判断

合計値が最小のプレイヤーから順番に
冒険者カード上のすべてのダイスを振り直すか
を1回だけ選択できます。
合計値が同じ場合は同時に振り直すかを
宣言します。

4. 勝者の決定

最終的な出目の合計値を比較して
最も大きいプレイヤーが勝利します。
合計値が同数の場合はダイスの数が
より多いプレイヤーが勝利します。
それも同じ場合は勝利を分かち合います。

得点計算例

各プレイヤーの冒険者カードには以下の色と出目のダイスが配置されていた

プレイヤーA 赤1 青2 青6 緑3
プレイヤーB 赤4 紫4
プレイヤーC 黄3 黄2 紫2

ただし、Aはボトルからあふれて
キャップに1個、ネクストカードに1個
配置されたままであった。

Aはペナルティ処理として出目が低い
赤1、青2を選んでゲームから除外した。
出目合計はAが9、Bが8、Cが7のため、
C Bの順番で振り直し合計値はCが9、Bが7となった。
AとCは合計値が同数であるが、Aはペナルティ処理を受けて
ダイスの数がCより少ないため振り直した。
Aは振り直し合計値が10となり、勝者となる。

VS 11

VS 12

○拡張1：エレメントの恩恵

エレメントカードを追加することでダイスの色に価値が生まれ、ダイス選択や得点計算時の振り直しに駆け引きが生まれます。

VS2頁「○準備」「2. プレイヤーの準備」にて以下の処理を追加します。

エレメントカード1枚を秘密裏に各プレイヤーに配り確認します。残りは見ずにします。

VS11頁「○得点計算」の「4. 勝者の決定」の最初に以下の処理を追加します。

エレメントカードを公開します。
エレメントカードと同色のダイス1つにつきボーナスとして出目3点分を合計値に加算します。

得点計算例

各プレイヤーは「ダイス振り直しの判断」まで行いダイスが配置されていた

プレイヤーA 青5
プレイヤーB 赤4 紫4
プレイヤーC 黄1 黄1 紫2

各自エレメントカードを公開しAは赤Bは緑Cは黄であった。Cは黄が2個あるので3点×2個の6点加算されて合計値は10となり勝者となる。

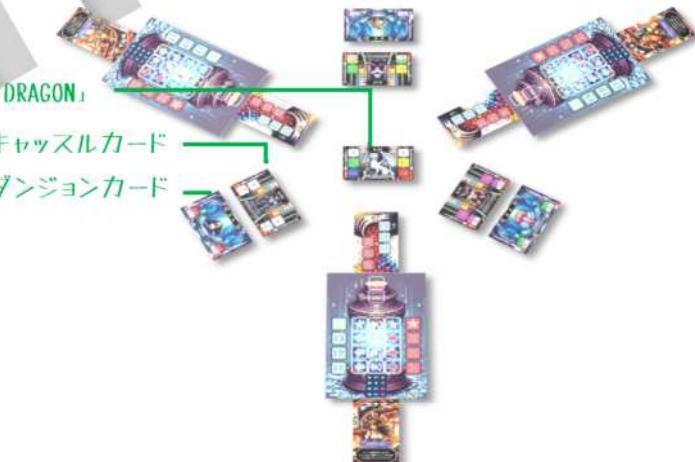
○拡張2：モンスター戦の恩恵

モンスターカードを追加することで恩恵点を固定化するため、高い出目は固定化し低い出目を振りなおす等の戦略が増えます。

VS2頁「○準備」「2. プレイヤーの準備」の後に以下の処理を追加します。

キャッスルカードから名前に「DRAGON」が付くカードを3枚抜いて「W-DRAGON」を全体の中央に表向きで配置します。残りはします。

ダンジョンカードと残ったキャッスルカードをそれぞれシャッフルし、プレイヤーとプレイヤーの間に1枚ずつ配置します。その際ダンジョンカードを表向きで手前側にキャッスルカードも表向きで奥側に正位置で配置します。残りはします。



VS3頁「○遊び方」「3. ダイス消滅」の後に以下の「3. 5. モンスター戦」の処理を追加します。

3. 5. モンスター戦（※1ラウンド目では行いません。）

スタートプレイヤーから時計回りに1回ずつ以下のいずれかの行動を1つ選択できます。

- A. 冒険者カードのすべてのダイスを振り直す
- B. モンスターにダイスを配置して攻撃する
- C. 何もしない

B. モンスターにダイスを配置して攻撃する
カードの見方は「内容物詳細」をご確認ください
※COOPとダイスの配置順や攻撃対象条件が異なります

- ・左右に配置されたモンスターカードおよび全員攻撃可能な中央の「DRAGON」カードのいずれかカード「1枚」に冒険者カード上のダイスを配置できます。
- ・左右いずれかのモンスターカードが全て裏向きになった場合、その方向のプレイヤーを超えた先にあるモンスターに配置できます。
- ・モンスターのダイス配置条件すべてを満たすダイスを持っている必要があります。配置順はありません。
- ・モンスターにダイスを配置できたら、配置したダイスは他のダイスと混ざらない場所に除外します。
- ・カードは自分の手元に表向きで配置します。

VS11頁「○得点計算」の「4. 勝者の決定」時に以下の処理を追加します。

ボーナスとして手元にある各モンスターカードの恩恵点を合計値に加算します。

○4~6人プレイ

本ゲームを2セット用意することで遊べます。
以下の点が人数により変更されます。

VS2頁「○準備」「1. ダイスの準備」

4人プレイ 65個

1セットの状態から各色のダイスを3個ずつ追加。

5人プレイ 85個

2セットの状態から各色のダイスを3個ずつ除外。

6人プレイ 100個

2セットすべてのダイスを使います。

VS4頁「○遊び方の詳細」「1. ダイス選択」

4人プレイ 1ラウンド目 9個

2ラウンド目以降 8個

5人プレイ 1ラウンド目 11個

2ラウンド目以降 10個

6人プレイ 1ラウンド目 13個

2ラウンド目以降 12個