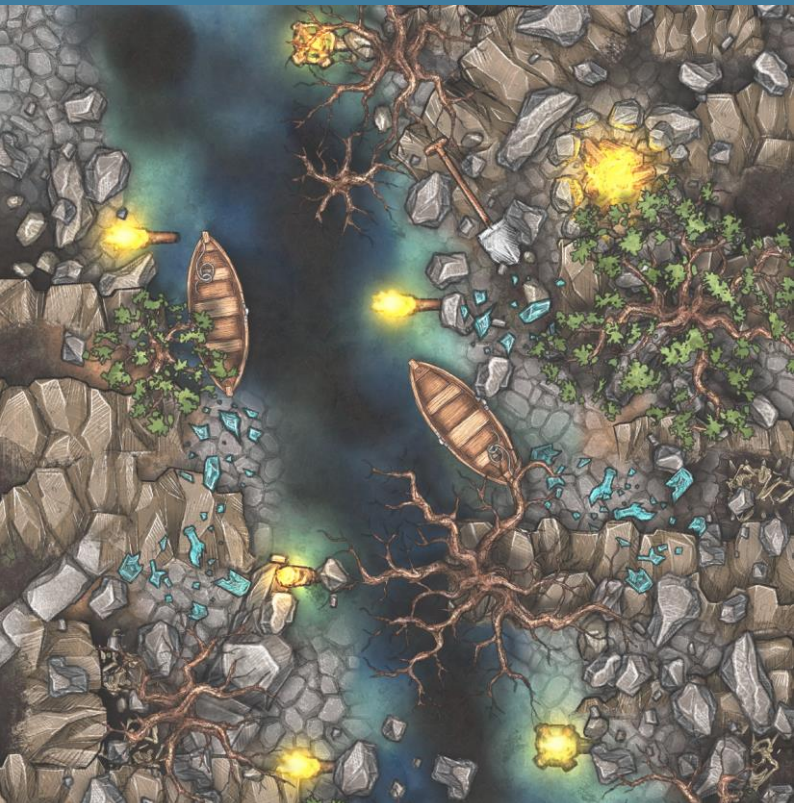


賽の河原 2~7人 20分



さい



かわら

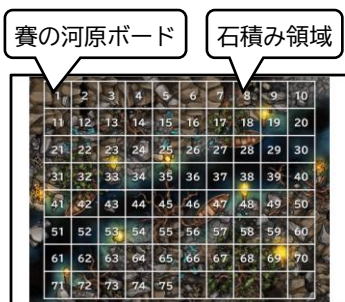
# 賽の河原

Joyple  
Games

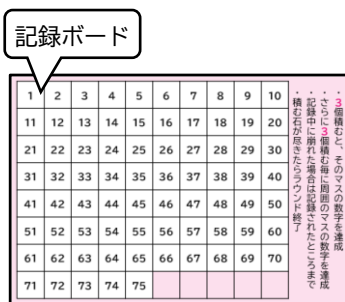
ひとつ積んでは父のため ふたつ積んでは母のため……  
賽の河原に石を積み上げ、成仏を目指すゲームです

## コンポーネント

- |  |      |
|--|------|
| ① 賽の河原ボード  | 1枚   |
| ② 石コマ   | 約60個 |
| ③ 記録ボード  | 1枚   |
| ④ 記録コマ  | 多数   |
| ⑤ ビンゴカード   | 多数   |
| ⑥ 筆記具  | 7本   |



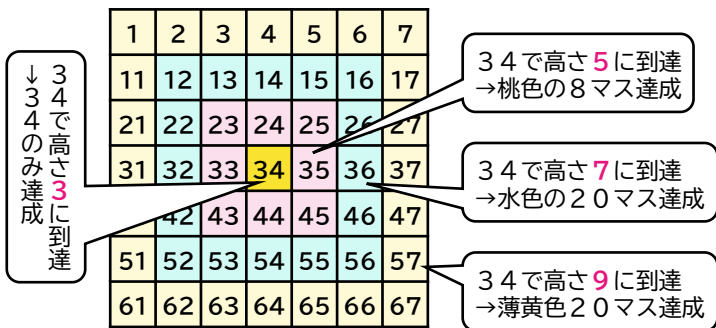
表裏でデザインが違い  
ゲームにも少し影響します



記録ボードは賽の河原ボードと  
対応するデザインを選びます

- ① スタートプレイヤーを適当に決めます
- ② ビンゴカードを1人1枚配ります
- ③ スタートプレイヤーから時計回りの順で、賽の河原ボードに石を3個積み、自分で成果を記録します
  - ✓ 高さ3の石積みが完成すると、そのマスの数字の達成となります
    - ※ 達成した数字は記録ボードの対応するマスに記録コマを置いて記録します
    - ※ 記録中に石積みが崩れた場合は、記録を中断します
    - ※ 中断するまでに行った記録は全て有効です
  - ✓ 高さが2増加する毎に周囲のマスが達成されます
- ④ 達成された数字は全員のビンゴカードで有効です

高さ判定と数字を達成できるマス



① 石の積み方は自由ですか？

✓ 石は  か  の向きで立てて積みます

✓ 石を  のように横倒して積むのは禁止です

② 「高さ」の判定は、意図的に積んだ石だけを数えますか？

✓ 「高さ」を判定する際、偶然の結果と、意図的な成果を区別しません

✓ 意図的に石を積む場合は石の方向に①の制約がありますが、偶然積み重なった石は、立っているか横倒しかは関係なく石1個を高さ1と判定します



③ 3個の石は1つのマスに積む必要がありますか？

✓ いくつのマスに分散して積んでも構いません

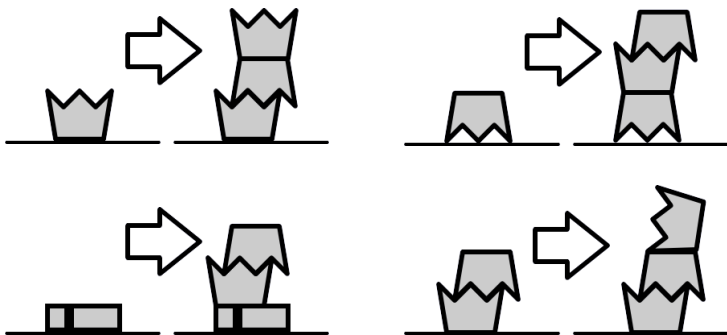
④ 積上げ中に石を落としたら、やり直せますか？

✓ やり直せます

⑤ マスの中に既に石がある場合は、どのように石を積みめますか？

- ✓ 原則として、既にある石を土台として、**その上**に石積みを始めます
- ✓ 十分な隙間があれば、石がない場合と同様に1段目から石積みをして構いません
- ✓ 下図の例は全て「高さ3」です

「高さ3」の石積み例



- ⑥ 石積みが崩れたら、どうしたらよいですか？  
✓ 全ての石が、その位置に、その状態で残ります
- ⑦ 1つのマスに複数の石積みがある場合は、数字の達成をどのように判定しますか？  
✓ 最も「高さ」の値が大きい石積みのみを参照して、数字の達成を判定します
- ⑧ 石積みが複数のマスにまたがってもよいですか？  
✓ よいです  
※ 複数のマスにまたがった石の上に石が積まれて3個以上になった場合、達成される数字は、1段目の石がまたがっているマスの中で最も小さな数字です  
※ 2段目以降は達成される数字と無関係です
- ⑨ 一度崩壊した石積みを、また再開してよいですか？  
✓ よいです  
※ 何度崩壊しても繰り返し同じマスで石積みを再開して構いません
- ⑩ 既にある石を動かしてもよいですか？  
✓ 微調整はOK、完全に動かすのは禁止とします  
※ 紳士協定でありルール違反のペナルティはありません  
✓ 「微調整」とみなしてよい範囲は、ゲームに参加しているプレイヤーの合意で決定してください

- ① 手番終了時に下記いずれかの条件を満たすと現在のラウンドが終了します
  - ✓ 新たに置く石が無い
  - ✓ 全プレイヤーが石積みをギブアップした
  - ✓ 1人以上のプレイヤーが**1 2ビンゴ**を達成した

## 新ラウンドの準備

- ① 賽の河原ボード上の石を全て回収します
- ② 記録ボード上の記録コマを全て取り除きます
- ③ 各プレイヤーにビンゴカードを**1枚**配ります
  - ✓ 新ラウンドでは、新たに配られたビンゴカードを使用します
- ④ 前回最後に石を積んだプレイヤーの左隣のプレイヤーから、新ラウンドの石積みを始めます

- ① 2ラウンドが終了したらゲームを終了します
- ② 2回のラウンドで達成したビンゴの総数で、順位と勝敗を決定します
  - ✓ 同数の場合は手番順が遅いプレイヤーの勝利です

## 難易度の調整

- ① ビンゴの達成を簡単にしたい
  - ✓ そのマスの数字の達成条件を「高さ2」とします
- ② もっとビンゴの達成を簡単にしたい
  - ✓ 周囲の数字の達成条件を「高さが1増加する毎」に変更します

作：deztec (JoypleGames)

絵：Inkarnate, イラストAC, photoAC

第1版 2022.10.09

第3版 2023.05.01

