

賽の河原+ 2~7人 20分



さい



かわら

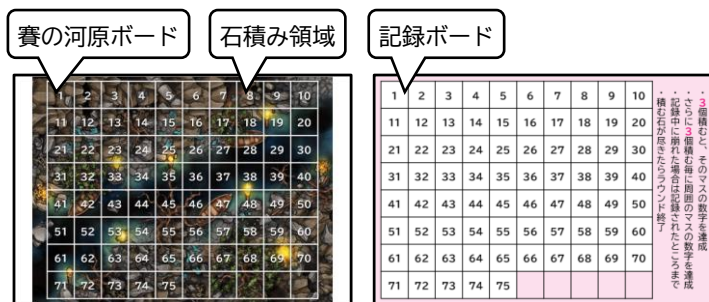
賽の河原+

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 |

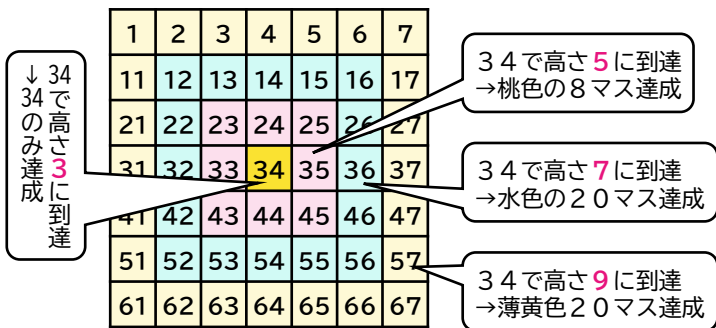


表裏でデザインが違い
ゲームにも少し影響します

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
 - ✓ 高さが2増加する毎に周囲のマスが達成されます
 - ※ 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
- ④ 記録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

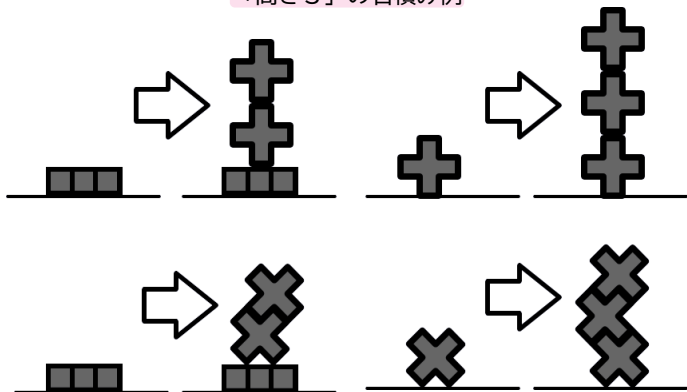
④ 積上げ中に石を落としたら、やり直せますか？

✓ 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 下記いずれかの条件を満たすとラウンド終了です
 - ✓ 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**達成
- ② ラウンド終了時に完成していた**ビンゴの数**が得点となります

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 各プレイヤーにビンゴカードを**1枚**配ります
- ③ 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 最高得点のプレイヤーがゲームの勝者です

難易度調整について

- 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, いらすとAC, photoAC

第1版 2022.10.09

