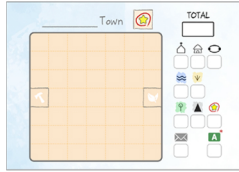


DICE TINY TOWN

9+ Ages
20~30 min
1~2 Players

あなたは市長になって自分だけの町を作っていきます。
自然と建物が調和をなした素敵な町を作ってみましょう！
無論、町に招かれた訪問客たちも忘れずに持て成してください！

内容物



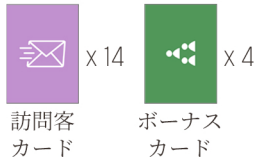
地図シート



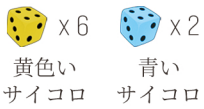
共用ボード



個人ボード



参照表



黄色いサイコロ x6
青いサイコロ x2



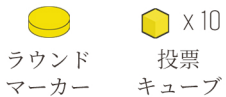
鉛筆 x2



市長コマ (赤、青)



招待状チップ x3 x3



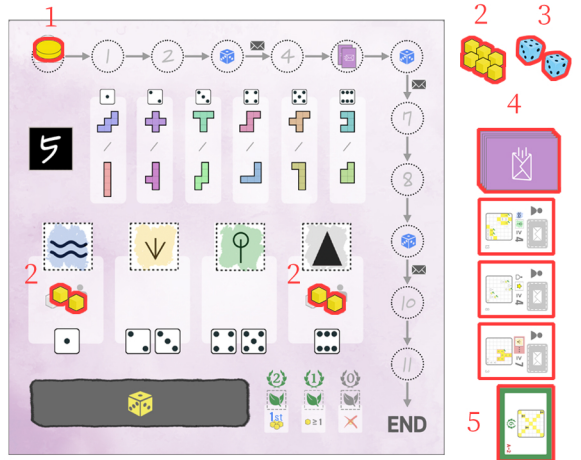
ラウンドマーカー x10
投票キューブ x10

ゲームの目標

ゲームの目標は各ラウンドで地図に自然物と建物をバランス良く配置して一番名声の高い町を作ることです。建物と自然物を最適に配置し訪問客の欲求を満たして町にたくさんの方の名声を齎してください！

セットアップ

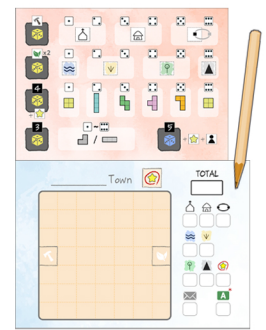
1. テーブルの中央に共用ボードを開いて置いてください。ラウンドマーカーをディスクシンボルがあるマスに置きます。
2. ゲーム参加者の数分の投票キューブを共用ボードの湖と山の区域に置きます。残りのキューブは共用ボードの隣に置きます。
3. ゲーム参加者の数分の青いサイコロを共用ボードの横に置きます。
4. 14枚の訪問客カードを良く混ぜて山札を作ります。山札からカードを3枚引いてテーブルの上に表向きで並べて置きます。山札はその隣に置きます。



6a



6b



6c

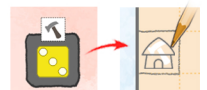
【2人用ゲーム準備例】

5. (上級者ルール) ボーナスクードを任意で1枚引いてテーブルの上に表向きで置きます。残りのカードは箱の中に戻します。
6. 各ゲーム参加者は以下のようにセットアップします。
 - 6a. 地図シート1枚、個人ボード1枚、鉛筆1本を自分の前に置きます。地図シートの町の名前を書く所に自分だけの素敵な町の名前を書いてください。
 - 6b. 自分の色を決めて、それと同じ色の市長コマ1個と招待状3枚を取り自分の前に置きます。
 - 6c. 黄色いサイコロを3個取って自分の前に置きます。
7. 各ゲーム参加者は以下の方法で初期建物と自然物を決めて自分の地図に描き込みます。

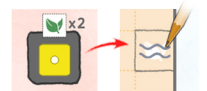
① 自分の黄色いサイコロを2個振ります。



② 振ったサイコロから1個は個人ボードのハンマーのサイコロ置き場に配置してその目に該当する建物のシンボルを地図シートの白いハンマーのマスのマスに描き込みます。



③ 残りのサイコロ1個は個人ボードの葉っぱのサイコロ置き場に配置してそのサイコロの目に該当する自然物のシンボルを地図シートの白い葉っぱのマスのマスに描き込みます。



これでゲームを始められます。

ゲームの流れ

ラウンドを11回繰り返すとゲームは終わります。各ラウンドでは右に記された7つの段階を順番に進めます。各段階で参加者たちは同時に行動します。

1. ラウンドの準備



共用ボードのラウンドマーカーを矢印の方向に1マス進めます。

第3,6,9ラウンド

各参加者は追加の青いサイコロ1個を取ります。

第5ラウンド

山札から任意の訪問客カードを2枚引いて公開します。

2. サイコロ振り

自分の黄色いサイコロ3個を全部振ります。

第3,6,9ラウンド

青いサイコロ1個を追加して一緒に振ります。

3. サイコロ配置

振った3個のサイコロを個人ボードのサイコロ置き場から3ヶ所を選んで配置します。

- ハンマーと葉っぱのサイコロ置き場には黄色いサイコロを1個ずつ配置します。

- 3と4の数字のサイコロ置き場の内1ヶ所に黄色いサイコロを1個配置しなければなりません。

第3,6,9ラウンド

青いサイコロを必ず5の数字のサイコロ置き場に配置しなければなりません。3と4のサイコロ置き場は空けて置きます。この時残った黄色いサイコロ1個は共用ボードの長いサイコロ置き場に置きます。

★ サイコロの調整

この時自分の持つ星(☆)を好きなだけ消費してサイコロの目を変えられます。星1つを消費する度にサイコロ1個の目を1点上げるか下げられます。青いサイコロの目も変えられます。

消費した星の上には(✕)を付けて消費されたことを表示します。地図シートの町の名前の右側に獲得済みの星1つが予め与えられている事を忘れないでください！

4. 図形作成

数字のサイコロ置き場に配置したサイコロの目に該当する図形を地図シートに描きます。

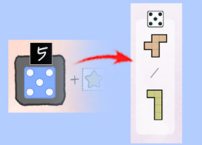
この時図形を回転したり裏返しても大丈夫です。ただし新しく配置する図形は配置済みのシンボルと隣接しなければなりません。



3のサイコロ置き場に置いた場合、1/1のどちらかを地図シートに描きます。サイコロの目は無視されます。

第3,6,9ラウンド

5のサイコロ置き場に置いた青いサイコロの目に該当する共用ボードの2つの図形から1つを選んで地図シートに描きます。



もしこの段階でシートに図形を描くことができない場合、その参加者は第5、6段階をスキップして第7段階に進みます。

5. 町づくり

第4段階で描いた図形の各マスにシンボルを描き込みます。その時以下のルールが適用されます。

- ハンマーのサイコロ置き場に置いたサイコロの目に該当する建物のシンボルを1つ図形の中の好きなマスに書き込みます。

- 葉っぱのサイコロ置き場に置いたサイコロの目に該当する自然物のシンボルを2つ図形の中の好きなマスに書き込みます。

- 残りの1ヶ所のマスに★星を書き込みます。

サイコロを3のサイコロ置き場に置いた場合、星は描けません。

第3,6,9ラウンド

星を書き込んだ後、空いている最後のマスに訪問客シンボルを書き込みます。

6. 星の獲得

地図シートの縦か横方向で1列を全部シンボルで埋めた場合、その列を構成する全ての星に○を付けてその星を獲得します。既に獲得した星、並びに消費済みの星を獲得することはできません。



7. ラウンドの終了

配置した3個の黄色いサイコロを取り出します。

第3,6,9ラウンド

訪問客シンボルを描いた参加者は自分の招待状1枚を訪問客カード1枚の上に置きます。

長いサイコロ置き場に置かれたサイコロ1個に付き、そのサイコロの目に該当する自然物のマスに投票キューブを1個ずつ置きます。使用した青いサイコロは共用ボードの隣に置きます。

ゲームの終了

第11ラウンドが終了するとゲームが終わります。各参加者が完成した町の名声を計算します。それで一番多く名声を集められた町が勝利します！同率の場合は地図の空いたマスがより少ない町が勝利します。これも同率なら共に勝利します。

名声の計算

町の名声は以下の5つの項目から得られます。

1. 建物
2. 自然物
3. 訪問客
4. 星
5. ボーナス名聲 (上級者ルール)

名声の計算時には「隣接」と「区域」の2つの概念を使用します。「隣接」とは2つのシンボルが横或いは縦で隣り合っている状態を意味します。「区域」とは隣接して繋がった同じシンボルの集まりを意味します。

1. 建物



修道院

- 他の建物と隣接した修道院=名声1点
- 他の建物と隣接していない修道院=名声3点



家

- 家は区域ごとに名声を計算します。
- 区域のマス数×区域に隣接した自然物の種類

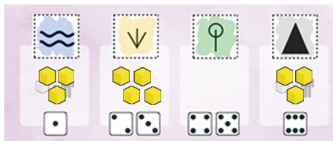


牧場

- 2つの牧場が隣接して繋がった場合、2つ1組になって完成されます。
- 完成した牧場1組=名声7点
- 完成していない牧場=名声0点

2. 自然物

自然物は4種類あります。各自然物の種類ごとに一番大きい区域から名声が得られます。



- 区域のマス数×その自然物の価値

自然物の価値は共用ボードの自然物区域に置かれた投票キューブの数で決まります。一番多く投票キューブが置かれた自然物の価値は2点になります。キューブが1個も置いてない自然物の価値は0点、他は1点です。

3. 訪問客

自分の招待状を置いた訪問客カード1枚に付き7点の名声を得られます。ただしそのためには訪問客が要求する条件を満たす必要があります。名声は訪問客ごとに1回しか得られません。条件を2回満たしても追加の名声は得られません。

4. 星

獲得した星の中で使用しなかった星3つに付き名声1点を得られます。

5. ボーナス名聲 (上級者ルール)

3つの訪問客シンボルの配置がボーナスカードの条件を満たした場合、ボーナスカードに記載された分の名声が得られます。

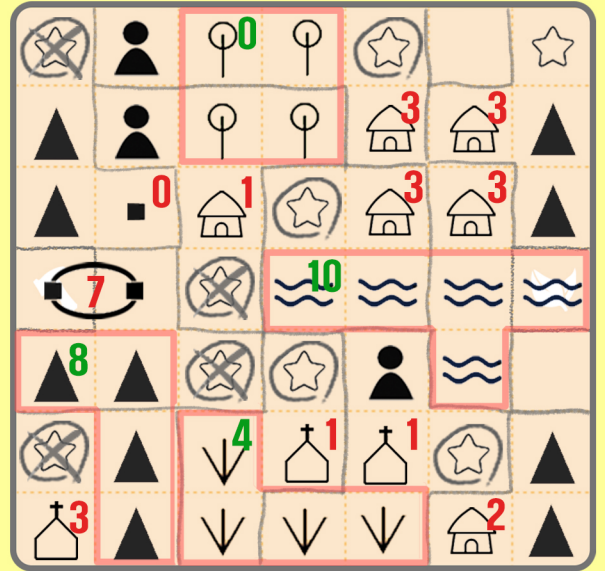
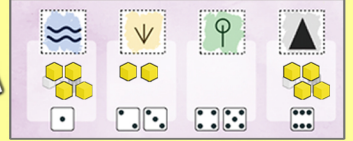
[名声計算の例]

A-2

11 14

2 1 0 2

2 4 6



5点

(3+1+1)



15点

(12+1+2)



7点

(7+0)



10点

(5×2)



4点

(4×1)



0点

(4×0)



8点

(4×2)



1点

(4つ)



14点

(2番は失敗)
(4,6番は成功)



0点

(失敗)

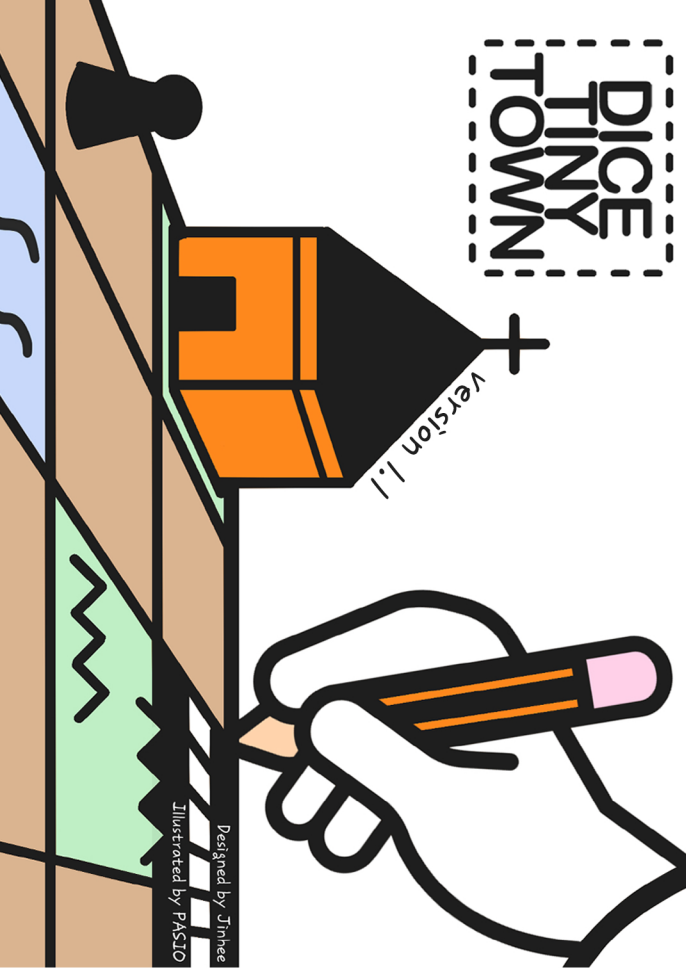
最終
名声
64点

ソロモード

1人でゲームを遊ぶ場合、全てのルールが同じく適用されます。名声計算を行った後、自分で完成した町が得た称号を右側の表から確認してください！

名声	称号
~49	…人が住めますか？
50~69	町の卵
70~89	安らかな町
90~99	調和を成した町
100~109	完璧な町
110~	全てを極めた町

*ダイス・タイニー・タウンが2箱あれば3/4人でも遊べます！



DICE
TINY
TOWN

Version 1.1

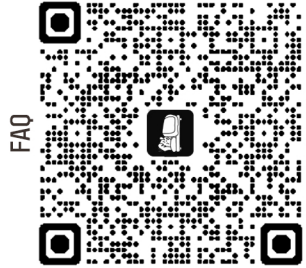
Designed by
Jinhue
Illustrated by
PASIO

作った人たち

ゲームデザイン&編集：ハン・ジンヒ

イラスト：PASIO

ルール翻訳：ホップ・S・ファン



FAQ

Contact:
zinnahan0@gmail.com

訪問客一覧

1番訪問客

4マス以上の大きさの星の区域があります。

2番訪問客

7マス以上の大きさの森の区域があります。

3番訪問客

7マス以上の大きさの野原の区域があります。

4番訪問客

山のシンボルが地図の一番外側のマスに6つ以上あります。

5番訪問客

湖のシンボルが地図の一番外側のマスに6つ以上あります。

6番訪問客

4つ以上の星のシンボルが家と隣接しています。

7番訪問客

4マス以上の大きさの湖の区域が山と隣接しています。

8番訪問客

地図の中央の3×3の領域に3つの修道院があります。修道院が他の建物と隣接していても構いません。

9番訪問客

4つ以上の家のシンボルが森と隣接しています。

10番訪問客

4つ以上の山のシンボルが牧場と隣接しています。牧場が未完成でも構いません。

11番訪問客

1つ以上の修道院のシンボルが3種類以上の自然物と隣接しています。その修道院が他の建物と隣接していても構いません。

12番訪問客

2組以上の完成した牧場が野原と隣接しています。

13番訪問客

4つ以上の森のシンボルが湖と隣接しています。

14番訪問客

4つ以上の野原のシンボルが山と隣接しています。

ボーナスカード

- A-1: 訪問客のシンボル3つが地図の一番外側のマスにあれば名声5点
- A-2: 訪問客のシンボル3つが地図の中央の斜め線上にあれば名声6点
- A-3: 訪問客のシンボル3つが地図の中央の3×3の領域内にあれば名声7点
- A-4: 訪問客のシンボル3つが同じ横列或いは縦列にあれば名声8点