

DICE TINY TOWN Duel

14歳以上
20～30分
2人

あなたは自然と調和する村を作りましょう。
訪問者を招き、ライバルより高い名声を手にしなさい！

コンポーネント



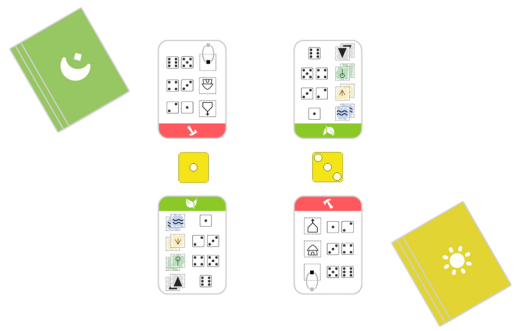
ゲームの目的

2人のプレイヤーは9ラウンドにわたり、サイコロを使って自然と建物が調和する最高の村を建設します。相手よりも素敵な村を作り上げましょう！

準備



- 2人のプレイヤーは向かい合って座ります。
- 各プレイヤーは村シート1枚、鉛筆1本、星トークン1個を自分の前に置きます。残りの星トークン10個は1か所にまとめてストックとして置いておきます。
- 訪問者カード14枚をシャッフルし、4枚引いて表向きに並べます。
- 各プレイヤーはサイコロを1個ずつ振ります。出目の高い方が☀️太陽(黄)プレイヤー、もう一方が🌙月(緑)プレイヤーとなります。同じ出目の場合は、異なる出目になるまで振り直します。
- 各プレイヤーは自分の色(太陽または月)と一致するミーブル、選択カード5枚、招待状トークン2個を自分の前に置きます。



- 手順4で振った2つのサイコロを中央に置き、各プレイヤーは自分の選択カードのうち「自然カード(緑)」と「建物カード(赤)」を好きなサイコロの前に配置します。



- 各プレイヤーは、自分の建物カードが置かれたサイコロの目と一致する建物を、自分の村シートの建物欄に描き入れます。
- 各プレイヤーは、自分の自然カードが置かれたサイコロの目と一致する自然を、自分の村シートの自然欄に描き入れます。
- ラウンドトラックをテーブルの片側に置き、ラウンドマーカーを1番のマスに置いてゲームを開始します。

ゲームの進行

ゲームは全9ラウンドにわたって行われ、各ラウンドは以下のフェーズの順に進行します。

- カード配置
- 描画
- 整理
- イベント (3、6、9ラウンドのみ)

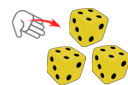
フェーズ1：カード配置

カード配置フェーズでは、ラウンドトラックのアイコンに応じてルールが異なります。

- ☀️ 太陽プレイヤーが先手となります。
- 🌙 月プレイヤーが先手となります。
- ⬛ 先手なしで同時に進行します。

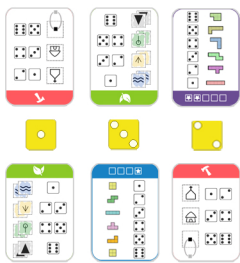
☀️/🌙 太陽/月ラウンド

- 先手プレイヤーはサイコロ3個を振ります。



★ サイコロの振り直し

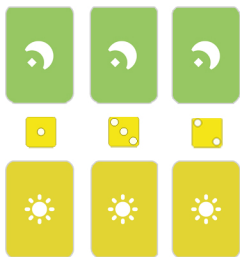
先手プレイヤーは星トークン1個をストックに戻すことで、サイコロ3個すべてを振り直すことができます。星が十分にあれば、続けて振り直すことができます。



2. 先手プレイヤーは振った3つのサイコロをテーブルの中央に置き、自分の選択カード3枚（図形、建物、自然）を各サイコロの前に配置します。図形カード（青の4マス図形、紫の5マス図形）は1枚のみ配置します。
3. 後手プレイヤーも同様に自分の選択カード3枚を各サイコロの前に配置します。ただし、**向かい側に置かれたカードと同じ色のカードを配置することはできません。**

闇ラウンド

1. いずれかのプレイヤーがサイコロ3個を振り、テーブルの中央に置きます。このラウンドでは振り直しはできません。



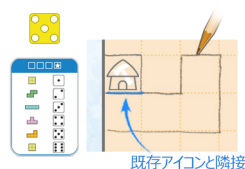
2. 両プレイヤーは自分のカード3枚を**裏向き**で相手に見えないように配置します。太陽/月ラウンドと同様に、自然、建物、図形のカードを各1枚ずつすべて配置する必要があります。
3. 配置が終わったら、同時に公開します。

フェーズ2：描画

描画フェーズは、両プレイヤーがそれぞれ同時に進行します。

★ サイコロの目と異なる選択

配置した自分のカードの上に星トークンを置きます。カード1枚の上に置いたトークン1個につき、そのカードのサイコロの目を1つ上または下にずらすことができます。



既存アイコンと隣接

1. 図形カード（青の4マスまたは紫の5マス）の該当するサイコロの目と一致する図形を村シートに描きます。図形は回転または反転させることができます。このとき、**図形は既に描かれているアイコン1個以上と隣接してなければなりません。**

1. 図形内の1マスを選択し、**建物カード**の該当するサイコロの目と一致する建物を描きます。
2. 図形内の2マスを選択し、**自然カード**の該当するサイコロの目と一致する自然をそれぞれ描きます。
3. 図形内の残りのマスには星を描きます。青のカードを使用していた場合は1マス、紫のカードを使用していた場合は2マスに星を描きます。



フェーズ3：整理

1. カードの上に置かれたすべての星トークンをストックに戻します。
2. 使用された**5マス図形カード**がある場合、そのカードをゲームから取り除きます。
3. 自分の村シートに空きマスなくアイコンですべて埋まった横列または縦列が存在する場合、その横列または縦列に描かれているすべての**★星アイコン**を丸で囲み、その数だけストックから星トークンを獲得します。

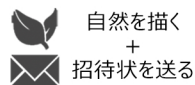


すでに丸で囲まれた星アイコンからはトークンを獲得できません。所持する星トークンが6個を超える場合、超過分をストックに返却します。



フェーズ4：イベント

- 3、6、9ラウンドにはイベントフェーズがあります。ラウンドトラックの該当ラウンドのマス右側に描かれたアイコンに応じてイベントを進行します。



自然を描く

+

招待状を送る



建物を描く

自然を描く

1. 各自、自分の自然カード（緑）を自分の前に置きます。
2. いずれかのプレイヤーがサイコロ3個を振ります。
3. 星トークンがより多いプレイヤー（同数の場合は月プレイヤー）が好きなサイコロを1個選び、自分の自然カードの上に置きます。
4. 相手プレイヤーが残りの2つのサイコロのうち1個を自分の自然カードの上に置きます。
5. 各自、自分のサイコロの目と一致する自然アイコン1個を自分の村シートの好きな空きマスに描きます。

建物を描く

自然を描くと同様ですが、自然カードの代わりに建物カード（赤）を使用し、それによってシートに建物アイコン1個を描きます。

★ サイコロの目と異なる選択

フェーズ2と同様に、自然カードまたは建物カードの上に星トークンを置いてサイコロの目と異なる値を選ぶことができます。

招待状を送る

各自、自分の村に招待する訪問者カード1枚を選び、招待状トークンをそのカードの上に置きます。ゲーム終了時に訪問者を満足させると得点を得ることができます。

- 他のプレイヤーの招待状が置かれた訪問者カードの上に招待状を置くことができます。
- すでに自分の招待状が置かれた訪問者カードには招待状を置くことができません。



ラウンド終了 & ゲームの終了

ラウンドが終わったらラウンドマーカーを次のマスに移動します。最終の9ラウンドが終了するとゲームが終了し、得点計算を行います。名声点が高い村のプレイヤーが勝利します。同点の場合は、月（緑）プレイヤーが勝利します。

得点計算

村の名声点は、以下の4種類の得点を合計して計算します。

1. 建物点
2. 自然点
3. 星トークン点
4. 訪問者点

1. 建物点



修道院

- 他の建物と隣接している修道院 = 1点
- 他の建物と隣接していない修道院 = 3点



家

- 家はグループごとに以下のように得点を計算します。
- グループのサイズ × グループに隣接する自然の種類数



牧場

- 牧場は、アイコン2個が互いに隣接して配置されることで、つながって完成します。
- 完成した牧場1組 = 7点
- 未完成の牧場 = 0点

2. 自然点

自然点は、4種類の自然（湖、野原、森、山）ごとに最大グループのサイズ分の得点を得ます。

3. 星トークン点

未使用の星トークン3個につき1点を得ます。

訪問者の要望

- 1 : 4マス以上の星のグループが1つ以上存在する
- 2 : 7マス以上の森のグループが1つ以上存在する
- 3 : 7マス以上の野原のグループが1つ以上存在する
- 4 : 山アイコン6個以上が地図の外周に存在する
- 5 : 湖アイコン6個以上が地図の外周に存在する
- 6 : 星アイコン4個以上が家と隣接する
- 7 : 4マス以上の湖のグループが山と隣接する
- 8 : 修道院アイコン3個以上が地図中央の3×3に存在する（建物と隣接する修道院も可）

[得点計算例]

村の名声点：49

4. 訪問者点

自分の招待状が置かれた訪問者の要望を満たした訪問者ごとに7点を得ます。1人の訪問者の要望を2回以上満たしても、追加で点数を得ることはありません。

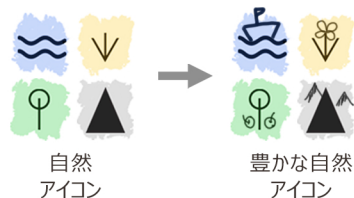
- 9 : 家アイコン4個以上が森と隣接する
- 10 : 山アイコン4個以上が牧場と隣接する（未完成の牧場も可）
- 11 : 3種類以上の自然と隣接する修道院アイコンが1個以上存在する（当該修道院が建物と隣接していても可）
- 12 : 完成した牧場2組以上が野原と隣接する
- 13 : 森アイコン4個以上が湖と隣接する
- 14 : 野原アイコン4個以上が山と隣接する



バリエントルール：豊かな自然

基本ルールに慣れてきたら、豊かな自然の得点を追加して遊ぶことができます。1人用ゲームでこのバリエントルールを使用する場合、称号を獲得する基準点が5点ずつ上昇します。

自分と同じ種類の自然と3方向以上で隣接している自然は、豊かな自然にアップグレードされます。既存のアイコンに以下の変形を加えて、豊かな自然を表します。



豊かな自然

- 豊かな自然アイコン1個につき1点

よくある質問

Q. サイコロの目が1のとき、星トークン1個を使ってサイコロの目6を選ぶことはできますか？

A. いいえ、できません。星トークン1個でサイコロの目を1つだけ上下にずらせるため、目が1のときに6を選ぶには星トークン5個が必要です。目が6のときに1を選ぶ場合も同様です。

Q. 牧場3個を連結することはできますか？

A. いいえ。牧場は必ず2個1組で完成します。牧場アイコン3個が1列に隣接している場合、そのうち1個は未完成のまま残ります。

Q. 闇ラウンドでカードを公開したとき、向かい側に同じ色のカードがあったらどうなりますか？

A. 何も起こりません。闇ラウンドでは、相手のカードは自分に何の影響も及ぼしません。

Q. イベントフェーズで、星トークンを使ってサイコロを振り直すことはできますか？

A. いいえ。イベントフェーズではサイコロを振り直すことはできません。

Q. イベントフェーズでアイコンを描いて星トークンを獲得することはできますか？

A. はい。整理フェーズと同様に、村シートの横列または縦列がすべて埋まれば、星トークンを獲得できます。

Q. 1つの星アイコンを含む横列と縦列を同時に埋めた場合、その星アイコンから星トークンを2個獲得できますか？

A. いいえ。1つの星アイコンからは星トークンを1個のみ獲得できます。

クレジット

ゲームデザイン・編集：ハン・ジニ

イラスト：PASIO

スペシャルサンクス：HaeYo, Gerrard,
Reader on Jupiter, Wonsig Jung

お問い合わせ：zinnahan0@gmail.com

1人用ルール

基本ルールを以下のように変更することで、1人用ゲームを楽しむことができます。

[準備]

- 自分が太陽プレイヤーとなります。プレイヤー決定のサイコロ振りは省略します。
- サイコロ2個を同時に振り、その結果に従って自然と建物を描きます。自然カードと建物カードを通常通りサイコロの前に配置してください。
- 月プレイヤーの選択カード3枚（建物、自然、4マス図形）を別にとってプレイエリアの脇に置いておきます。

[カード配置]

- 太陽ラウンドでは基本ルールと同様に進行します。
- 月ラウンドでは、サイコロ3個を振った後、各サイコロの向かい側に月プレイヤーの3枚のカードをランダムに表向きに配置します。その後、基本ルールに従って自分のカードを配置します。

[イベント：自然を描く／建物を描く]

- サイコロは3個ではなく2個のみ振ります。

ゲーム終了時、村の名声点に応じて以下の称号を獲得します。

39点以下：「ここに人は住んでるの？」

40～49点：芽吹き个村

50～59点：心地よい村

60～69点：豊かな村

70点以上：完璧な村