



カルカソンヌ ダイスゲーム

2～5人用

訳者：COQ

<内容物>

カルカソンヌサイコロ 9つ

6面は以下の通り

(4面：街、1面：騎士、1面：カタパルト)

<ゲームの目的>

カルカソンヌダイスゲームでは、サイコロを振り、出た目を巧みに利用して最も価値の有る街をつくることを目指します。

<ゲームの進め方>

手番になったら、プレイヤーはサイコロを振ります。最も若いプレイヤーが9つのサイコロを受け取り、スタートプレイヤーとなります。

- 手番では、3回までサイコロを振る事が出来ます。
- サイコロを振ったら、出た目を自分の前に揃えます。この時、カタパルトが出てしまうと、そのサイコロを直ちに左隣のプレイヤーに渡さなければなりません（このサイコロを振りなおす事はできません。このサイコロからは得点も得られません。）
- 騎士や街の目の場合は、目をキープしてもサイコロを振り直してもかまいません。

- 一度街の建設に使用する事に決めたサイコロやキープした騎士のサイコロを再度振り直す事はできません。
- 3つ以上の騎士をキープしたプレイヤーは、この手番では得点を得ず、次の手番で2倍の得点を得ることができます。この時、このプレイヤーは騎士の目のサイコロを一つ確保し、残りサイコロを次の手番のプレイヤーに渡します。確保できるサイコロは1つだけです。

(例) 手番の最後の図です。このプレイヤーは騎士を3つ確保したため、騎士の目のサイコロを一つ確保して残りのサイコロを次の手番のプレイヤーへ渡します。既にできている街からの得点はありません。



↑残りは次の手番のプレイヤーへ

#### <街の作り方>

プレイヤーは出来るだけ大きな街が出来るようにサイコロ振っていきます。街を作るのに使用したサイコロの数を数えて得点を計算します（後述の<得点>参照）。

得点は、最も大きな街からのみ得られます。

街をつくる時のルール：

- サイコロの面の黒い部分が街のエリアとなります。
- 面の4辺が黒は黒、白は白同士接している必要があります。
- 一度確定したサイコロは動かしたり、振り直したりすることができません。

(例：第1投)カタパルトが1つでたので、直ちにカタパルトの目のサイコロを左隣のプレイヤーへ渡します。4つの街の目で街をつくり始めます。この街をさらに大きくするために、騎士の目の2つと街の目の2つ(合計4つ)のサイコロを再び振ります。



(例：第2投)2個目のカタパルトが出てしまいました。このサイコロも左隣のプレイヤーへ渡します。2つの街の目を既に(第一投で)つくっていた4つの街にプラスして街を大きくします。騎士の目は使用しません。プレイヤーは手番を終了し、街の得点を評価します。



<得点>

サイコロを3回振るかサイコロを振らないと宣言した後、得点計算を行います。

得点計算のルール：

- 完成している街の中で最も大きな街のみから得点します(完成していない街からは得点を得ることができません)。
- 前の手番で騎士の目のサイコロを確保していたプレイヤー(騎士の目を3つ以上キープしたプレイヤー)は2倍の得点を得ます。

● 得点は集計表にメモしておきます。

● 得点は以下の通り

サイコロ3つ=1点

サイコロ4つ=3点

サイコロ5つ=6点

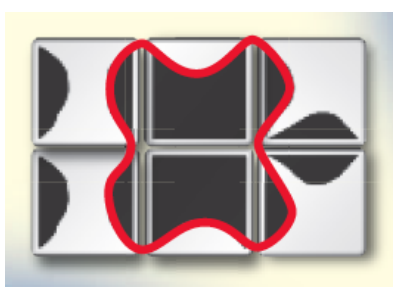
サイコロ6つ=10点

サイコロ7つ=15点

サイコロ8つ=21点

サイコロ9つ=28点

(例) 6つのサイコロに渡った街を完成させたので10点を得る。



<ゲームの終了>

合計42得点を得たプレイヤーが現れた場合、ゲームは即終了し、そのプレイヤーが勝者となります。ただし、手番にサイコロを振った際、9つ全てのサイコロの目がカタパルトだったプレイヤーは得点に関係なく直ちに勝利します！