

空中都市アーリア

プレイ人数：3～5人 対象年齢：8歳以上 プレイ時間：15分

内容物



ストーリー

空中都市、アーリア。
かつて文明の中心として栄え、そして滅びた都。

滅びの刻から数百年経った今でも、数多の財宝、そしてトラップが眠る場所。
まだ見ぬ秘宝を求め、今日も幾人かの探索者がアーリアに挑戦するのであった。

概要

このゲームは、各プレイヤーが探索者となり、トラップを発動させないようにダイスを振るゲームです。ラウンドを繰り返し、誰かが特定の点数に到達した後最終ラウンドを行います。最終的に一番点数が高かった人の勝利です。

準備

各プレイヤーは好きな色を選び、対応する色のダイス5個と得点マーカーを受け取ります。得点マーカーを得点ボードの0のところに置きます。

プレイ人数によって使用するカードは右図の通りです。使用するトラップカードをシャッフルし、ウラ向きで山札として重ねておきます。使用しないカードは箱に戻します。

3人プレイ



4人プレイ



5人プレイ



ラウンドの流れ

トラップカードを山札の上から1枚オモテにします。

プレイヤーはトラップカードに書かれた条件を満たさないように、このラウンドで振るダイスの個数を決めます。振るダイスの個数は全員同時に「ゼーの」で指の本数で宣言します。宣言できる数は0～5です。

ダイスの振り方

宣言したダイスの数が少ない人から順に振り、トラップカードの条件を満たすか判定します。同じ数を宣言した人がいる場合は、同数の人全員が同時にダイスを振り、すべての振られたダイスの目で判定します。

トラップカードの条件を満たさなかった場合、クリアです。振ったダイスの数だけ点数を獲得し、次に宣言した数が少ない人の番になります。次に振る人は、前に振られたダイスを残したまま自分の宣言した数のダイスを振り、前に振られたダイスの目も含めてトラップカードの条件を満たすか判定します。全員がクリアした場合はラウンドが終了します。

トラップカードの条件を満たしてしまった人はアウトとなります。アウトになった場合、トラップが発動し、回避行動に移ります。

回避行動

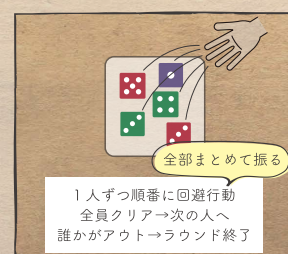
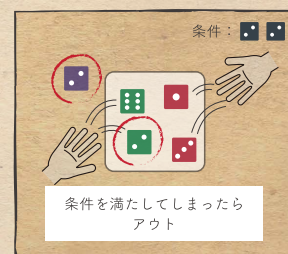
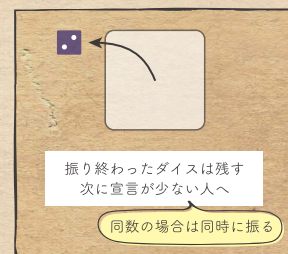
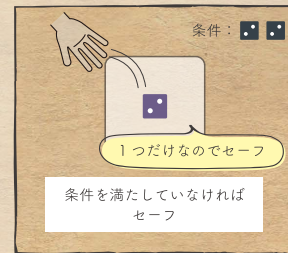
アウトになった人は、このラウンドで振られたダイスを全て一度に振り直します。複数人いる場合は、得点が低い順に行ってください（同数の場合は好きな順に行ってください）。振り直した結果クリアした人は、ラウンドの最初に宣言した数だけ点数を獲得します。振り直した全員がクリアした場合は、最後に振った人のダイスの状態をキープして、ラウンド継続となります。

振り直した人のうち1人でもアウトになった場合、そのラウンドは終了し、その後の順番の人（宣言した数が大きかった人）はダイスを振ることができません。
※ラウンドの一番最初に振る人がアウトになった場合、回避行動は行わず、即座にラウンドが終了します。

0の宣言

ラウンドの一番最初に振った人がアウトになった場合、0を宣言していた人は3点獲得します。全員が0を宣言した場合は、誰も得点を得ずにラウンドを終了します。

ラウンドが終了したら、振られたダイスを回収します。最終ラウンドの開始条件を満たしているかを確認し、次のラウンドを開始します。



最終ラウンドの開始条件

ラウンド終了時に誰かが10点（3人の場合は12点）以上になっている場合、次のラウンドが最終ラウンドになります。最終ラウンドで得られる得点は2倍になります。

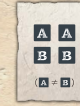
ゲームの終了

最終ラウンドが終了したらゲーム終了です。一番得点の高い人の勝利です。一番得点の高い人が複数いる場合、それぞれダイスを10個振って1の目が多い人の勝利です。同数の場合再度10個振ってください。

カードの種類



カードに書いてある目がすべて出るとトラップが発動します。同じ数字の目が書いてある場合、その個数あるとトラップが発動します。



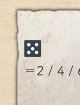
ABCは、いずれかの出目という意味になります。ただし、異なるアルファベットはそれぞれ別の目を意味します。



Totalは、出目の合計が書いてある数字以上になるとトラップが発動します。



?は括弧内のダイス目のどれでもよいことを意味します。この例では、2 or 3 or 4 が合わせて5個出るとトラップが発動します。



特定の目が、ちょうど=の右の数字の個数出た場合にトラップが発動します。/で区切られている数字は、区切られているものがどれでもよいことを意味します。



6の目の個数が、1の目の個数より多いとトラップが発動します。1の目が0個の状態、6の目が1個出た場合もトラップが発動します。



CREDIT

ゲームデザイン : 鯨玉零号、渚くじら
アートワーク : よしはらヨシ
制作 : くじらだま
メールアドレス : kujiradama.kujira@gmail.com
ホームページ : https://kujiradama.net/



くじらだま

3~5 Players Age : 8+ 15 min

Components



Trap cards: 22 cards



Scoreboard: 1



Dice: 5 colors 5 each



Score tracker: 5 colors 1 each

Story

Several hundreds years have passed since the skycity of ALEA, a place that used to be known as "the center of Civilization", perished with countless hidden treasures and booby traps. Seeking unknown treasures, many reckless adventurers still make attempts to visit ALEA these days.

Objective

In this game, each player is an adventurer who throws dice, hoping to avoid triggering booby traps. The game ends when someone reaches a certain amount of points. The person with the most points is the winner.

Setup

Each player takes a set of dice (5 pieces) and a score tracker that matches the color of dice. Place the score marker on the 0 space of the score board.

3 Player Game



4 Player Game



5 Player Game



Use the cards with the appropriate icons at the bottom left corner as the deck. Shuffle the deck of cards and place it facedown. Put the remaining cards back in the box.

Playing a round

Turn over the top card of the deck.

Each player, while hoping to avoid satisfying the condition shown on the trap card, decides how many dice they want to throw for this round. Everyone simultaneously declares the number of dice they will throw. You can declare up to 5 dice.

How to throw dice

The player who declared the least amount of dice starts by throwing their dice and seeing if they satisfy the condition to trigger the trap. If there are multiple players who declared the same number of dice, they each throw the dice together and see if all of thrown dice satisfy the condition.

If a player's roll did not trigger the trap, that player earns points equal to the amount of dice they declared. Then the players who declared the next least amount of dice then throw their dice. The dice that were previously thrown by other players stay and they will be combined with the dice thrown by the current player(s) to see if the condition written on the card is satisfied.

If the condition written on the card is satisfied, the booby trap will be triggered. The player(s) who threw dice last must try to get out of the trap.

Getting out of the trap

Each player who triggered the trap has one chance to get out of the trap. Starting from the player with the lower score; each player who triggered the trap takes all of the dice that were thrown this round and throws them again. After throwing all the dice, if the thrown dice do not satisfy the condition shown on the card, the person who threw the dice gains as many points as the number of dice they declared to throw earlier in the round.

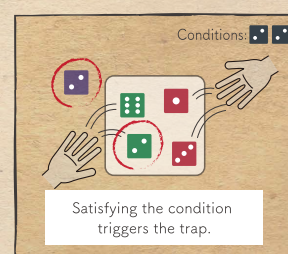
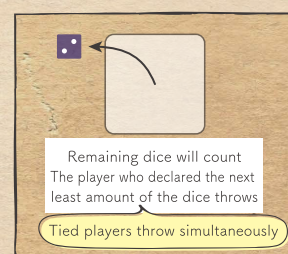
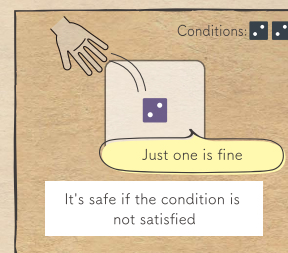
If everyone succeeds in getting out of the trap, all the thrown dice stay as they are, and the round continues.

The round ends when someone failed to get out of the trap after their second attempt and the players who haven't gain points won't get to throw dice. * The round ends immediately if the first person to throw the dice triggered the trap at their first attempt.

Declaring 0

Any person who declared 0 as the number of dice they will throw gains 3 points if the first person to throw the dice triggered the trap on their first attempt. If everyone declared 0, nobody gets a point and the round ends.

Everyone takes back their dice at the end of the round. Check to see if the condition to start the last round is satisfied and then start the next round.



Last round

When someone reaches 10 points (12 when playing with 3 players) at the end of the round, the following round is the last round. Points earned in the last round are doubled.

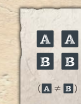
Ending the game

The game ends when the last round ends. The person with the highest score is the winner. If there are multiple players with the highest score, each player throws 10 dice. The player with more 1s wins. Repeat this until the winner is settled.

Type of cards



If the dice meet all of the rolls shown on the card, the trap will be triggered. The results shown are a minimum of the results necessary; there may be additional die rolled with the same results.



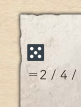
ABC mean any die face, but different letters must represent different faces.



Total is a type of trap that will be triggered when the sum of the die faces is greater than or equal to the number shown on the card.



? is interpreted to be any of the rolls shown in the parentheses. For instance, the condition is satisfied when the total number of 2s, 3s, and 4s is greater than equal to 5.



The trap will be triggered only when a certain number of the roll exist. Any numbers separated by "/" will trigger the trap.



The trap will be triggered when the number of 6s is greater than the number of 1s. For instance, the trap will be triggered when the number of 1s is zero and the number of 6s is one.



Game Designer : 鯨玉零号 (Kujiradama Zero)、 诸くじら (Nagisa Kujira)
 Art Design : よしはらヨシ (Yoshi Yoshihara)
 Translation : James N., Rand, Yuto
 Publisher : くじらだま (Kujiradama)
 Mail : kujiradama.kujira@gmail.com
 Web : https://kujiradama.net/

