

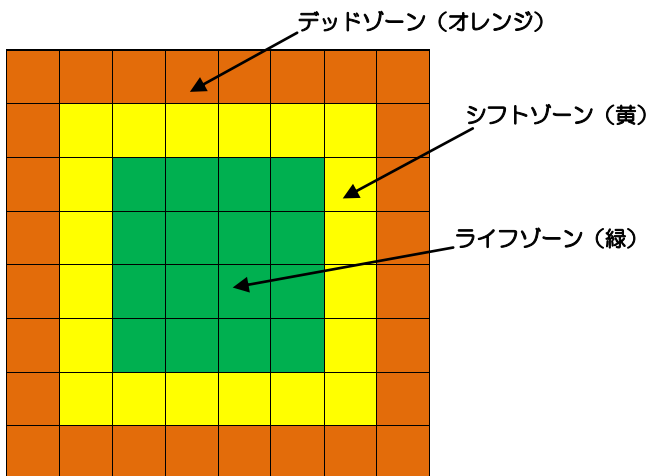
BOX OUT

対象年齢 6才以上 2人用

※遊ぶ前にご確認ください サイコロ：白 16個、黒 16個 プレイシート：1枚

取扱説明書

【プレイシートの説明】



【勝負の方法】

2人のプレイヤーがすべて置き終わったときに、ライフゾーン (緑) にある自分のサイコロとデッドゾーン (オレンジ) にある相手のサイコロの個数の合計が、点数になる。合計点数の多い方が勝者となる。

【遊び方】

①サイコロを白と黒に分ける



② 2つずつサイコロをふる 合計数の多い方が先攻

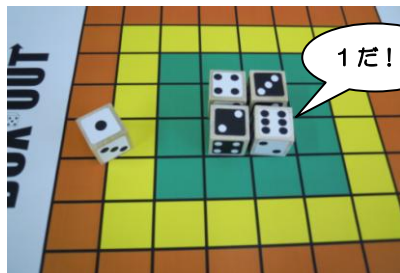


※同じ数の場合は、もう一度サイコロをふる

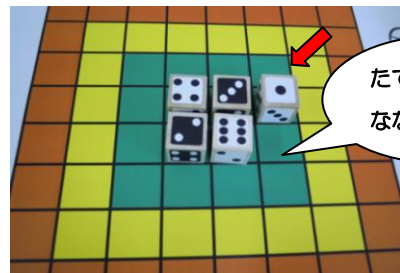
③中心に4つならべよう



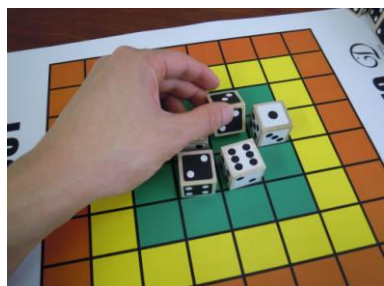
④サイコロをふってから置く



⑤相手のサイコロをはさむようにして置く

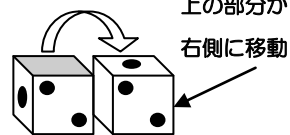


⑥ちがう目の数で、はさんだ場合、はさまれたサイコロを、好きな場所に1ところがす



ころがす方向は4か所あるね

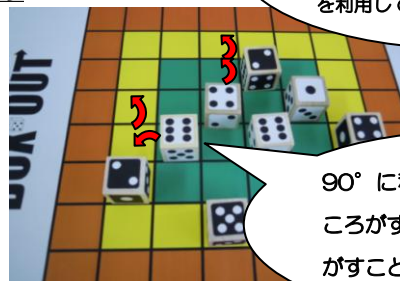
サイコロのころがし方



90° にコロと動かす

デッドゾーンに置いて、はさんだりデッドゾーンにある自分のサイコロを利用して、はさんでもいいぞ!

⑦同じ目の数で、はさんだ場合、はさまれたサイコロを、好きな場所に2ところがす



90° に移動もできるよ! 2ところがす時、色々な方向にころがすことができるんだ

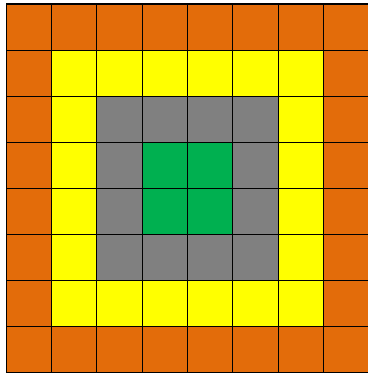
※2ところがす時、仕方なくもとに戻る以外は、もとに戻るようになって、ころがしてはいけない



必ず相手のサイコロを、はさむようにして置くか、シフトゾーンでサイコロが移動するように (⑧⑨参照) 置かなくてはならない。ただし、はさむ場所がない、はさんでもころがる場所がない、⑧⑨のようにサイコロを移動することもできない場合はデッドゾーンの好きな場所に自分のサイコロを置く。

⑩シフトゾーンに置いて、相手のサイコロを、デッドゾーンに追い出す

※相手のサイコロの目と同じ数でなければ追い出すことはできない



シフトゾーンに相手と同じ数字をおく

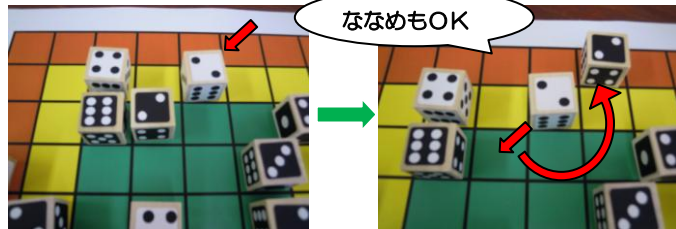


デッドゾーンに移動させる



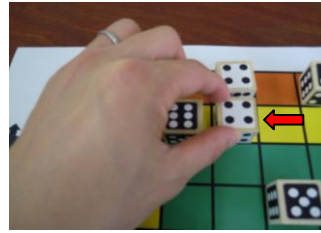
相手の場所にそのまま移動

※グレーで示したライフゾーンにある相手のサイコロをデッドゾーンに移動させることができる。



※2つ一緒に相手のサイコロをデッドゾーンへ移動させた場合、相手の置いてあった場所の好きな方に、自分のサイコロ置くことができる。

⑨シフトゾーンに置いて、デッドゾーンにある自分のサイコロを助け出す

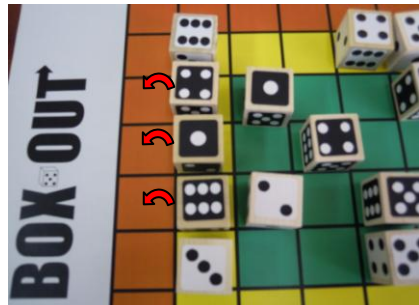


シフトゾーンに置いたときだけ、相手や自分のサイコロを移動させることができる。有効に使おう!

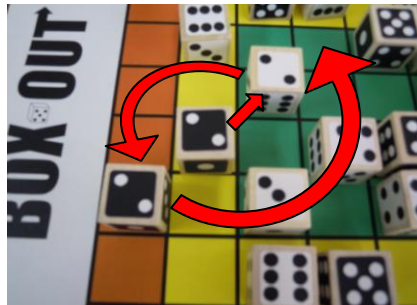


シフトゾーンに置いた場所と同じ方向に助けられるんだ。

⑩色々な技に挑戦! ~先に救うのか、追い出すのか、ころがすのか...どの順番に決めるかが勝負の分かれ目だ~



白3を置いて、黒のサイコロを3つ一気にデッドゾーンへ追い出す!



シフトゾーンに黒2を置いて、自分のサイコロを救い出し、相手のサイコロをデッドゾーンへ追い出しライフゾーンへ移動!

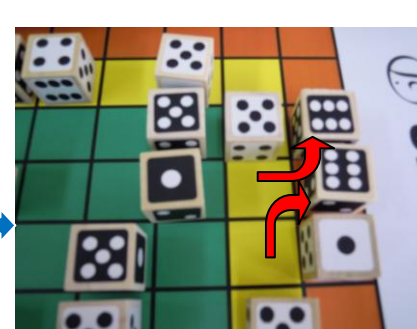


シフトゾーンに黒1を置いて、2つ一緒にライフゾーンへ救い出す!

⑪全部置いたらゲーム終了! 黒チームは何点?



白5をシフトゾーンに置いて、デッドゾーンの白5を救い出し...



黒のサイコロを2つずつころがし、2つともデッドゾーンへ追い出す!



12対9で黒の勝ち!