

# DICE MATRIX

A board game for 2 players by  
Néstor Romeral Andrés

## はじめに

シンプルなルールでダイスマトリクスからダイスを集め、自分のエリアに最も価値ある建物を建てましょう。置いたダイスの縦方向と横方向にあるダイスの数で得点が入ります。ダイスマトリクスは毎手番がパズルのようなものです。プレイを重ねれば重ねるほどにトリッキーな駆け引きがあなたを待ち受けています。

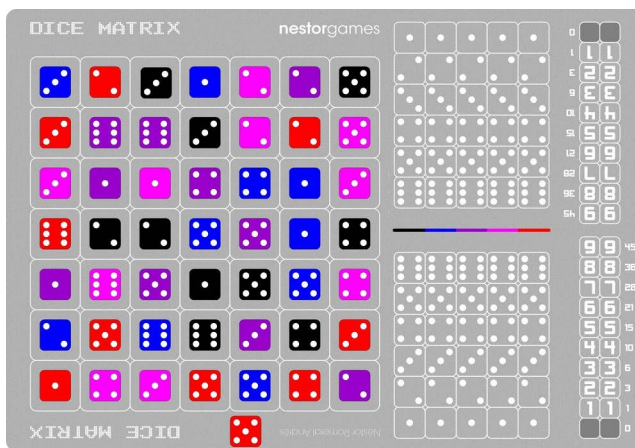
このゲームは非常にシンプルでありながら奥が深いゲームです。ルールブックは若干長く感じるかもしれませんが、例が多いだけです。

## 内容物

- 7×7マスのマトリクス、2つの得点エリア、2つの得点トラック(10の位と1の位)が描かれたボード 1枚
- 5色のダイス 50個 (各色10個)
- グレーの得点マーカー 4個

## 準備

50個のダイスを振り、それらを7×7マスのマトリクス上にランダムに配置します(1マス1個)。ダイスが1個残るので、それはマトリクスの外に置いておきます。一度配置されたダイスはゲーム中に目が変わることはありません(つまり準備時のみランダムです)。



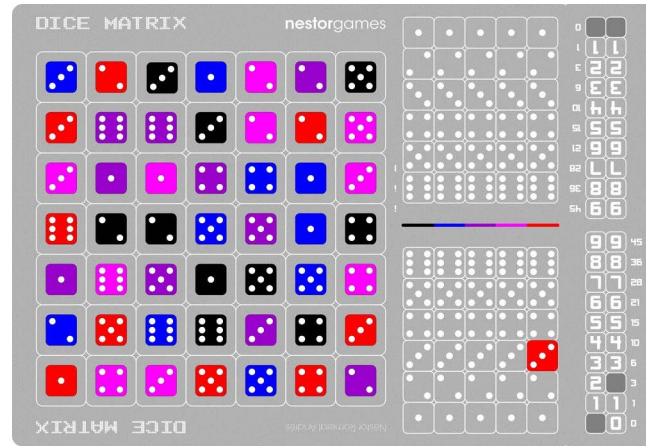
準備の例: 赤の5が残っています。

## 遊び方

平和的な方法で先手を決めます。

各プレイヤーは自分の得点マーカー2個を自分の得点トラックの10の位と1の位の「0」にそれぞれ置きます。

先手はマトリクスに配置されていないダイス1個を取り、どの目にするかを決めます(1~6のいずれか)。そのダイスの得点として2点を獲得し(1の位のマーカーを「2」のマスに移動させる)、そのダイスを自分のエリアの対応するマスに置きます。



例: 先手はダイスの目を5から3に変え、数字と色が一致するマスに置いて2点を獲得します。

これ以降、後手から始めて交互に手番を行います。手番では以下の2つのアクションから**1つだけ**を実行します。

- マトリクスからいずれかのダイスを**1個**取り、そのダイスの得点を獲得する<sup>1</sup>。
- 以下の**全て**を満たすようにして、マトリクスからいずれかのダイスを2個取る。
  - 縦方向あるいは横方向の同じ列にある。
  - 2個の間に他のダイスがない。
  - 同じ色または同じ数字(あるいはその両方)<sup>2</sup>

そして取ったダイスの目を変えずにボードの脇(マトリクスの外)に置きます。その後、ダイスの1個から得点を獲得し、その次にもう1個から得点を獲得します(2個同時にではなく1個ずつです)。

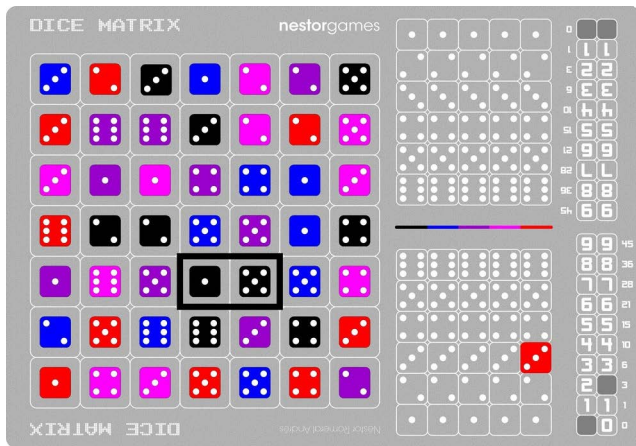
## ダイスの得点

ダイス1個から得点を獲得する手順として、まずそのダイスを自分のエリアの(数字と色が)対応するマスに置きます。既にそのマスにダイス1個あるいは複数のダイスからなるスタックがある場合は、単にその上に置きます(これはスタックを作ったり強化したりすることになります)。

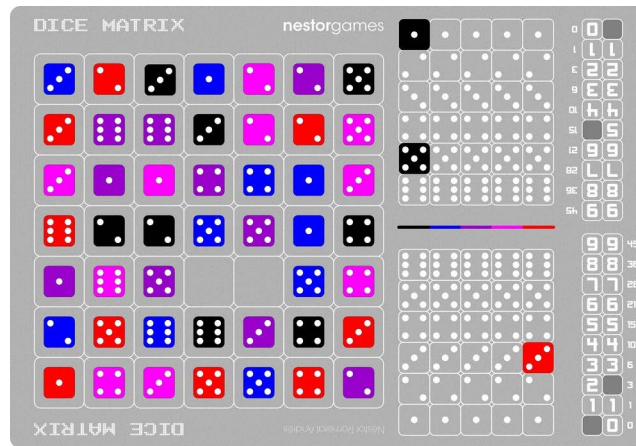
次に、ダイスを置いたマスの縦方向の列にあるダイスの数を数え(今置いたダイスや、もしあるなら他のダイスの下にあるダイスも数に含めます)、その数を自分の得点とします。獲得した点数は得点マーカーを動かすことで表します(もし1の位が9を超えて0になったら10の位を1マス進めます)<sup>3</sup>。得点トラックの右横にある数字は気にしないでください。

ダイスを置いたマスの横方向の列についても同様に得点を獲得します。

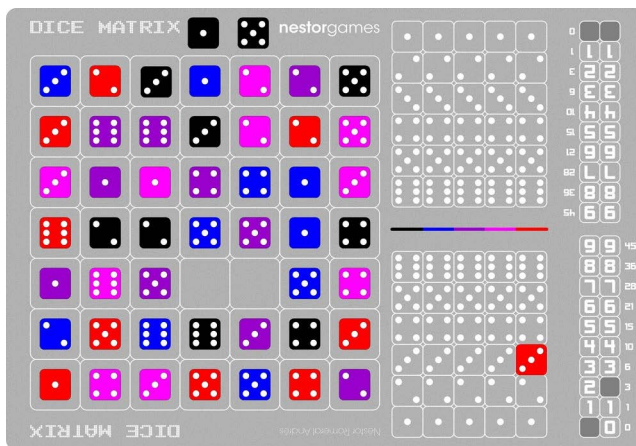
- これは大抵の場合、終盤に発生します。
- 色も数字も違うのに隣接する2個を選んでしまうのはよくあるミスです。これには注意しましょう。
- 得点が99点を超えた場合は単に0点に戻し、100点があることを覚えておいてください。



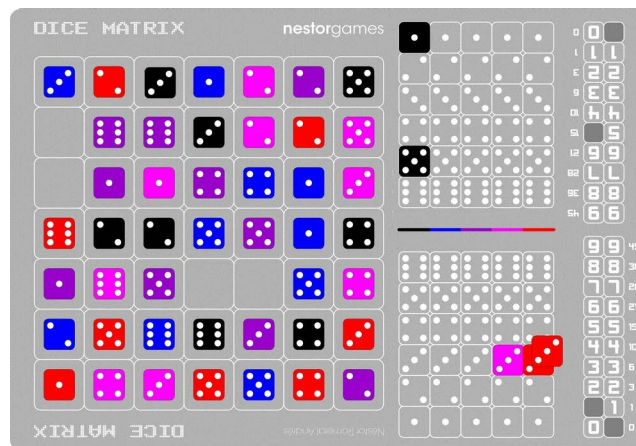
例: 後手が黒の1と黒の5を取ります。  
(2個が同じ列で、間に他のダイスがなくて、数字または色が同じ)



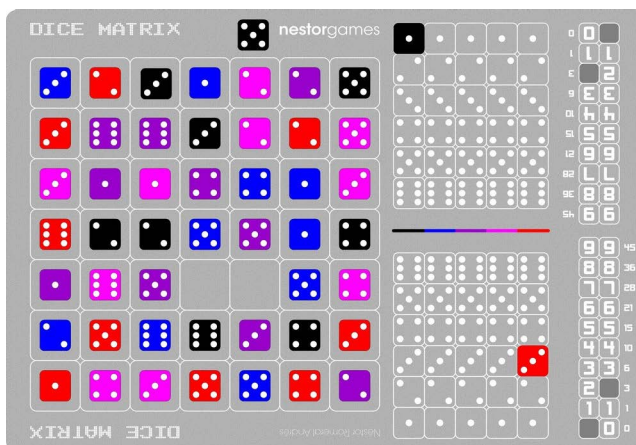
後手はさらに黒の5から得点を獲得します。  
(縦方向の列から2点、横方向の列から1点)



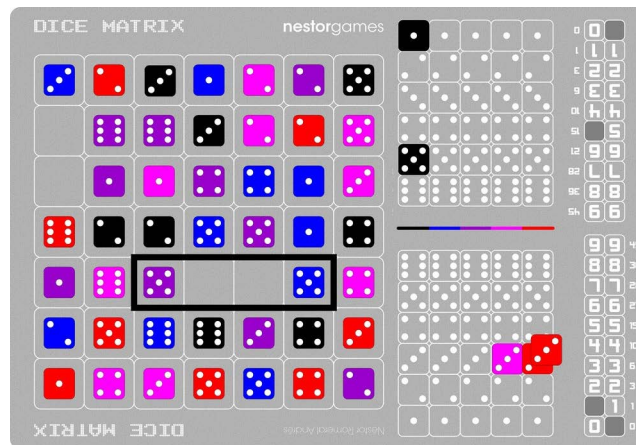
後手はそれらをボードの脇に置きます。



手番が先手に移り、先手はピンクの3と赤の3を取ることになりました((1 + 2) + (2 + 3) = 合計8点)。赤の3が2個重なっていることに注意してください。



後手は黒の1から得点を獲得します。  
(縦方向の列から1点、横方向の列から1点)



その後、後手は2個の5を取りました。  
以降の手番も同様に進めます。

## ゲーム終了

マトリクスにある最後のダイスを取ってその得点計算が終わったらゲーム終了です。より得点の高いプレイヤーの勝ちです。引き分けの場合は再度プレイしましょう。

## 得点の再計算

ゲーム中の得点計算でミスが発生した可能性がある場合は再計算を要求することができます。再計算を行うには、まず得点トラックをゼロにリセットした後、自分のエリアの**全ての列 (縦方向と横方向)**で以下の手順を行います。

1. その列のダイスの数を数えます(重なっているものも全て)。
2. そのダイスの数を得点トラック上から探します。
3. その数の右横にある数字(得点トラックの枠外)を読みます。  
(これは三角数のスケールになっています)
4. その数字を自分の得点に加算します。

もし1列にあるダイスが9個より多い場合は以下の拡張テーブルを使用してください(上段がダイスの数、下段が得点)。

|   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |
|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|
| 1 | 2 | 3 | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14  | 15  |
| 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 | 28 | 36 | 45 | 55 | 66 | 78 | 91 | 105 | 120 |

## バリエーション

ゲーム中には得点を獲得せず、最後に上記の「得点の再計算」を行います。ゲームがスピードアップすると共に、いくらかの不確実性と緊張感が増します。

## トーナメントプレイ

先手と後手を入れ替えてゲームを2回プレイし、2回の得点を合計します。

## 戦略のヒント

- 先手にとっては、マトリクス上の位置も重要ではありませんがボード上でより数が多い面を選ぶのが通常は良い作戦です。
- ダイスを重ねることが高得点を出すベストな方法です。
- 場合によっては、それほど価値の低い2個を選ぶより、非常に価値のある1個を選びたいこともあるでしょう。しかし、その2個は相手にとって価値があるかもしれませんし、自分にとって先々の高得点につながるかもしれません。これはよく直面するトレードオフです。
- 1個のダイスだけを取るのではなく、価値ある1個とそれほどでもない1個の「パートナー」を選ぶのは良い作戦かもしれません。
- 自分がダイスを取ったことで相手が取れる「ペア」ができてしまうこともあります。それには気をつけましょう。
- ゲーム中に獲得したダイスの総数は非常に重要です。通常、ゲームは各プレイヤーが25個ずつ取って終了しますが、24個のダイスを取ったプレイヤー(相手は26個)が勝ったゲームを見たことがあります。
- テンポをコントロールしましょう。相手が最後のペアを取ってしまうとあなたは困ったことになるかもしれません。

4 その数までの全ての自然数を足したもの。  
つまり、三角数(5) = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15