

遊べるテープ はるばる ① マイルストーン

You can find the English rules
after the Japanese rules.

プレイ人数：1人以上 対象年齢：8歳以上 プレイ時間：15分

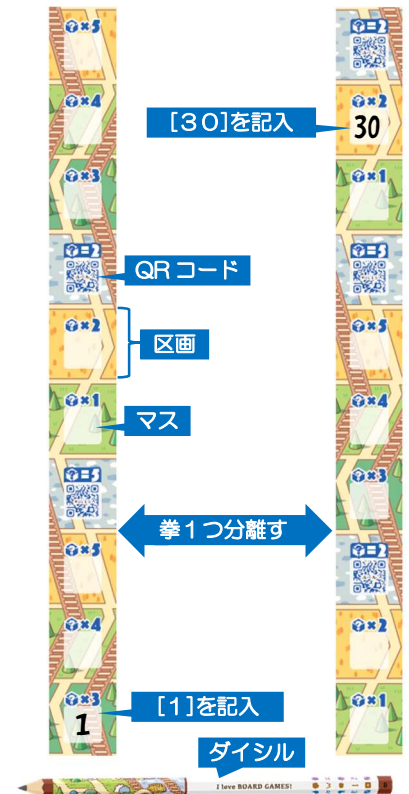
ゲームの概要

＜マイルストーン＞は、テーブルに貼り付けたテープに数字を書き込むゲームです。

みんなで協力してゲームをクリアすることを目指します。また、ひとりで遊ぶこともできます。

ゲームの準備

- ① テーブルにテープを縦（手前から奥）に伸ばして貼り付けます。
※数字を書き込みやすいよう、テーブルに直接貼るのをおすすめします。
最初のゲームでは、10区画分の長さまでテープを伸ばしてください。
※テープは、複数の区画に分かれています。
- ② もう一度テープを縦に伸ばして貼り付けます。
2つのテープは平行かつ同じ長さにしてください。
2つのテープは拳1つくらい離してください。
- ③ 専用エンピツ〈ダイシル〉を1本用意します。
持っていない場合は、代わりに鉛筆とサイコロを用意します。
※ダイシルは、鉛筆とサイコロが一体化になっています。
- ④ 一方のテープの最も下側にあるマスに[1]を書き込みます。
※各区画には、マスもしくはQRコードが書かれています。
- ⑤ 他方のテープの最も上側にあるマスに[30]を書き込みます。
- ⑥ ダイシル（または鉛筆）を転がす手番順を、適当な方法で決めます。
※一人で遊ぶ場合は不要です。



ゲームの進行

両方のテープの上に止まるよう、手前から奥へダイシルを転がします。

※代わりに鉛筆を転がす場合は、同時にサイコロも振ってください。

ダイシル（またはサイコロ）の出目とダイシルが止まった区画を確認します。

※区画の境界を跨って止まった場合は、奥側の区画を選んでください。

止まった区画に書かれた効果に沿って出目を必ず変更します。

※左右のテープの効果を各1回ずつ使えます。

※片方の効果のみを使っても、両方の効果を使っても構いません。

《効果の説明》



…出目を [書いてある数値 (2または5)] に変更します

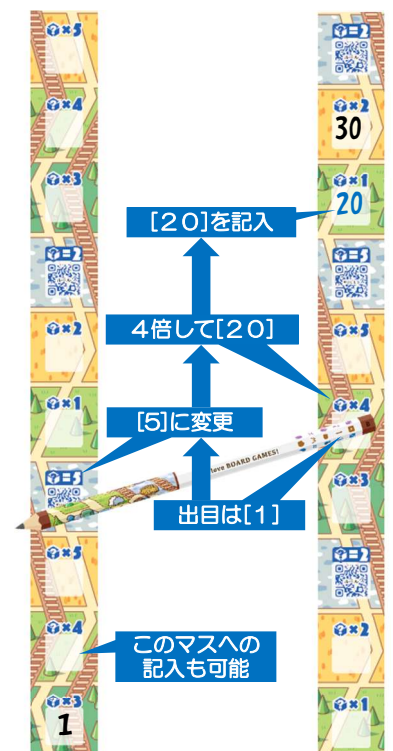


…出目を [書いてある数値と掛け算した結果] に変更します

変更した出目を、既に数字（出目）が書かれたマスの隣のマスに書きます。

※隣がQRコードの場合は、さらに隣にあるマスに書いてください。

※マスに書いた出目を後で書き直すことはできません。



出目をマスに書きたくない場合、QRコードがある区画を1つ自由に選び、それに「×」をつけることで書き込みのパスができます。×のついた区画の効果はこれ以降使えません。



QRコードがある区画全てに×がついている場合、それ以上のパスはクリア失敗となります。

ダイシルが×のついた区画のみに止まった場合、強制的にパスとなります。

※全てのQRコードに×がついた状態で、×の区画のみに止まると、クリア失敗となります。

ダイシルが片方のテープのみに止まった場合、片方の効果のみを使い出目を変更してマスに書き込みます。

※書き込むマスは、片方でなく両方のテープから選択できます。

※×のついた区画に止まった場合は、強制的にパスとなります。

ダイシルがどちらのテープの上にも止まらなかった場合は、もう一度振り直してください。

マスに出目を書いたら、その人の手番は終了です。次の人に手番とダイシルを渡してください。

※一人で遊ぶ場合は、再びダイシルを振ってください。

ゲームの終了

両方のテープにおいて、全てのマスの数字（出目）が、下から上に向かって大きくなる順（昇順）で繋がれば、ゲームのクリアです。 そうならない場合はクリア失敗です。

同じ数字が連続で並ぶのはクリアとして認められません。

2回目以降のゲーム

ゲームをクリアできたら、左右のテープの長さを1区画分追加で伸ばして、次のゲームに挑戦してみてください。最終目標として、15区画分の長さでのゲームクリアを目指してみましょう

ゲームクリアのためのアドバイス

- ダイシルを斜めに転がすことで、縦方向に離れた2つの効果を狙えます。
- [=2] や [=5] の効果は便利です。パスは慎重に検討しましょう。
- どの区画を狙えばよいかわからない場合は、他の人と相談しましょう。

ゲームクリアの一例



ゲームに関するご質問やご感想は、info@fudacoma.jp までお願いいたします。

ゲームデザイン：ゆきこ アートワーク：たかみまこと

テストプレイヤー：沢口游祐、七盤のハムさん、やぬきけんじ、fruit、名古屋テストプレイ会の皆さん



Game that Sticks!

1. Milestone

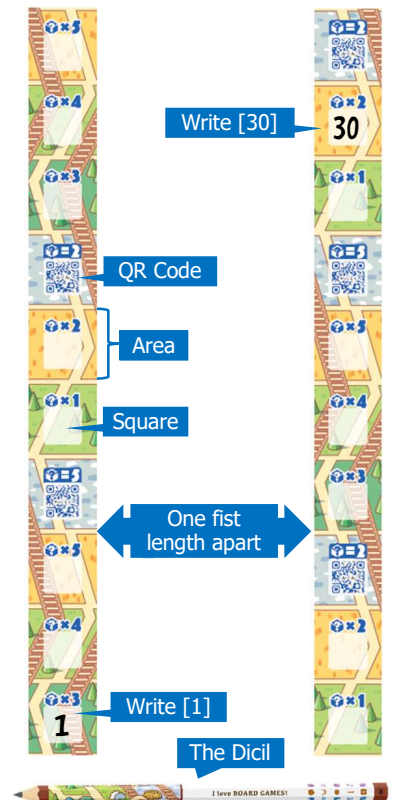
Players: 1 or more Ages: 8 years old and up Play time: 15 minutes

Game Overview

<Milestone> is a game in which players write numbers on a piece of tape pasted on a table. Everyone works together to complete the game. You can also play alone.

Game Preparation

- 1) Stretch the tape vertically (from front to back) on the table.
*It is recommended to apply the tape directly on the table to make it easier to write numbers.
For the first game, stretch the tape to a length of 10 areas.
*The tape is divided into several areas.
- 2) Stretch the tape again vertically and affix it.
The two tapes should be parallel and have the same length.
The two tapes should be about one fist length apart.
- 3) Prepare the special pencil (Dicil, a portmanteau-word made of Die and Pencil).
If you do not have one, prepare a pencil and a die instead.
*The Dicil combines a pencil and a die.
- 4) Write [1] in the square at the bottom of one of the tapes.
*Each section has a square or QR code written on it.
- 5) Write [30] in the square at the top of the other tape.
- 6) Decide the turn order of rolling the Dicil in any appropriate way.
*This is not necessary if you are playing alone.



How to play

Roll the Dicil from front to back so that it ends on both tapes.

*If you roll a pencil instead, roll the die at the same time.

Check the roll of the Dicil (or the die) and the area where it stopped.

*If the Dicil stopped across the boundary, please select the area on the far side.

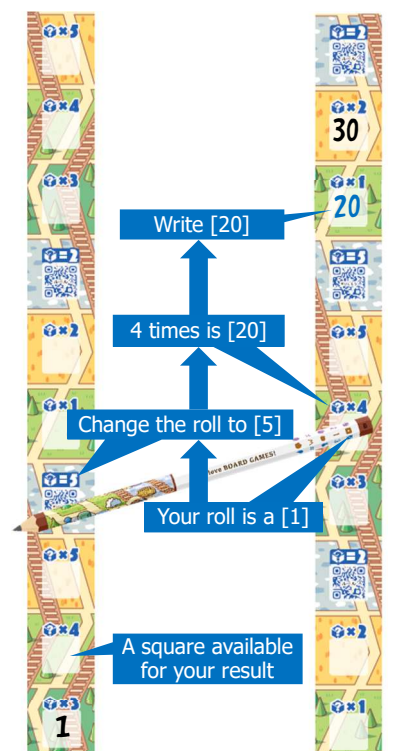
You must change the roll in accordance with the effect of the area where the Dicil stopped.

*You can use the effect on the left and right tapes once each.

*You may use only one of the effects or both effects.

Write the new number in the square next to the square that already has a number (the value on the die) written on it.

*If the square next to it is a QR code, write the number in the square next to the QR code.



<Effect Description>



...changes the value on the die to [the written value (2 or 5)].



...changes the roll to [the result of multiplying the value on the die by the written number]

If you do not wish to write the value in the square, you can freely choose one area with a QR code and put an "X" on it to pass.



The effect of the area with an "x" cannot be used after this.

If all the sections with QR codes are marked with an "X", any further passes will mean you lose the game.

If the Dicil stops only on areas with an "X", you will be forced to pass.

*If all QR codes are marked with an "X" and the Dicil stops only in areas marked with an "X", you lose the game.

If the Dicil stops on only one of the tapes, only one of the effects will be used to change the value to write in the square.

*The square where the number will be written can be selected from both tapes, not just one.

*If the Dicil stops on a square marked with an "X", you must pass.

If the Dicil does not stop on either tape, you must roll again.

When a number is written on a square, the person's turn is over. Pass the Dicil to the next player.

*If you are playing alone, roll the Dicil again.

End of the game

The game is completed when all the numbers in all the squares on both tapes are connected in increasing order from the bottom to the top. If not, you lose the game.

Having same numbers in a row is still considered as losing the game.

Second and subsequent games

If you can clear the game, try your next game by extending the length of the tape on the left and right by one additional area. As a final goal, try to clear the game with a length of 15 areas!

Advice for clearing the game

- By rolling the Dicil diagonally, you can aim for two effects vertically separated from each other.
- The effects of [=2] and [=5] are useful. Plan your paths carefully.
- If you are not sure which area to aim for, discuss with the other players.

Example of a game that has been cleared



If you have any questions or comments about the game, please contact us at info@fudacoma.jp

Game design: Yukiko Hono Artwork: Makoto Takami