

遊べるテープ はるげむ

① マイルストーン

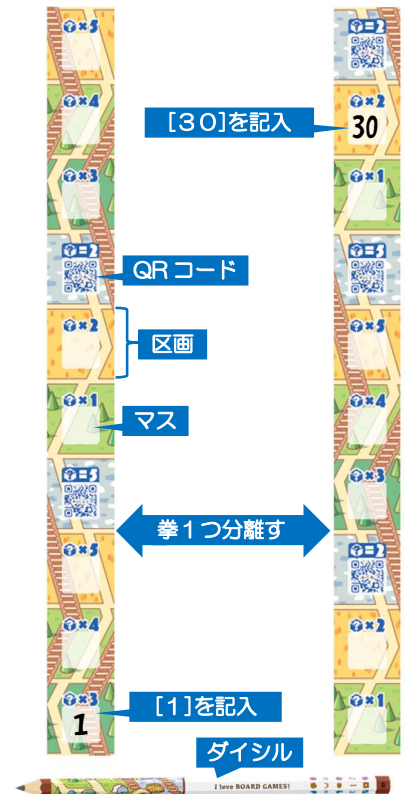
プレイ人数：1人以上 対象年齢：8歳以上 プレイ時間：15分

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しています。
- 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

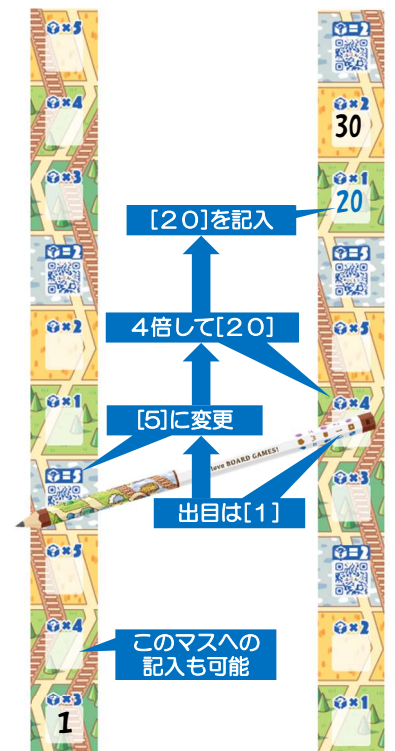


…出目を [書いてある数値と掛け算した結果] に変更します

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。



【注意】QRコードがある区画全てに×がついている場合、それ以上のパスは即ゲームオーバーとなります。

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。

※その結果、ゲームオーバーとなりえますので気をつけてください。

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、ゲームクリアです。そうならない場合はゲームオーバーです。

【注意】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、やぬぎけんじ、fruit、名古屋テストプレイ会の皆さん