

Dice Upon a Time サマリー

● 目的

グリム童話の登場人物となってグリムの世界を旅し、クエストを達成して冒険ポイントを得る。

● 準備

1. ゲームボードをテーブル中央に置く。
2. カードを、魔法のアイテム(裏が紫)、物語(茶色の本)、クエスト(裏が数字)に分け、クエストはさらに数字別に分け、それぞれをシャッフルして裏向きにゲームボードの脇に置く。
3. トークンをボードの脇にまとめて置いてサプライとする。
4. 蛇ダイス(茶色、一面が蛇)をボードの蛇のスペースの脇に置く。
5. 各プレイヤーはキャラを1人(任意またはランダムに)選んでそのキャラカードとフィギュアを受け取る。カードは表向きにプレイヤーの前に置き、フィギュアはマップ中央の街に置く。
6. 各プレイヤーは色を1色選び、その色のダイスを5個受け取る。
7. イベントカード(裏がE)をシャッフルして裏向きに6枚引き、ボード下側のローマ数字の脇に並べる。
8. 開始プレイヤーを選び、開始プレイヤーマーカー(楕円に兎)を渡す。
9. 開始プレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは魔法のアイテムカード1枚とクエストカード2枚(任意の2枚の組み合わせ)を引く。魔法のアイテムカードは常に裏向きに、クエストカードは常に表向きにキャラカードの脇に置く。

● ゲーム進行

ゲームは章単位で進行する。各章では以下の順で、最初に全体の処理を実行し、その後各プレイヤーがターンを実行する。

○ 1. ダイスをふる

各章の開始時、各プレイヤーは自分のダイスをすべてふり、その目のまま自分のキャラカードの脇に置く。このダイスをダイスプールと呼ぶ。

○ 2. イベントカードを公開する

現在の章(ラウンド)に対応したイベントカードを公開する。

○ 3. プレイヤーターン

開始プレイヤーから時計回りに、各プレイヤーは以下の順で自分のプレイヤーターン(ダイス1個の配置と処理)を実行する。これをすべてのプレイヤーがダイスプールのダイスがなくなるかパスをするまで繰り返す。

▶ 3-1. ダイスの配置

ターンプレイヤーは自分のダイスプールのうち 1 個をボード上のソケット(菱形の土台、ボード四隅の物を含む)に置く。その際、置くダイスの目はそのソケットの数以上で無ければならない。特殊なアイコンの目は 6 として扱う。

すでにソケットに置いてあるダイスの上に置いてもいいが、「すでに置いてある一番上のダイスの目以上の目のダイスのみ置ける」「1 つのソケットで重ねられるダイスは 3 個まで」の 2 つの制限を守らなければならない。自分のダイスの上にさらに置いてもよい。

ダイスを置く場所がない、またはダイスを置きたくない場合、パスをしてよい。その場合、このチャプターではこれ以降のターンでは常にパスをする義務がある。

▶ 3-2. ダイス効果の発動

ソケットや他のダイスの上に特殊アイコンの目のダイスを置いた場合、その目の効果を発動する(詳細は後述)。

▶ 3-3. フィギュアの移動

自分のフィギュアがいる場所の隣のソケットにこのターンにダイスを置いた場合、自分のフィギュアをそのソケットに隣接する他の場所に移動してよい。

▶ 3-4. 場所能力の発動

フィギュアが移動した場合、その移動先の場所に特殊能力があるなら、それを実行する(後述)。

▶ 3-5. クエストの達成

ターンプレイヤーは自分のクエストを望む数達成する。

その後、ターンプレイヤーは時計回りに隣のプレイヤーに進む。

○ 章の終了

すべてのプレイヤーがすべてのダイスを使うかパスをしたら章が終了する。

プレイヤーは以下の手順に従ってボードのダイスを手元に戻す。

1. 森の精のチェックをする: 蛇ダイスや兎トークンの所有者を決定し、開始プレイヤーマーカーを移動し、狐に置いていたダイスを脇に置く(詳細後述)。兎の場所の勝者がいない場合、開始プレイヤーマーカーの所有者は変わらない。
2. ボード上のすべてのダイスの所有者を決定する。
3. キャラカードを能力未使用の面にする。

その後、ゲームは次の章に進む。

○ 他のプレイヤーとの遭遇

同じ場所にいるプレイヤー同士は遭遇しているものとみなされ、互いの合意の上、リソース、未達成のクエスト、サイドクエスト、ミニクエスト、魔法のアイテム等を交換してよい。

● 場所能力

	<p>都市 クエストカードを1枚引いてよい。</p>
	<p>王 任意のクエストを組み合わせる3枚引いてよい。そうした場合、その内1枚を手元に残し、残り2枚を対応するデッキの一番下に置く。</p>
	<p>妖精 リソース(金貨、パン、リンゴ)を1つ選んでサプライから1つ受け取ってよい。</p>
	<p>リソースの場所: 金貨、パン、リンゴ サプライからその場所に対応するリソースを1つ受け取ってよい。</p>
	<p>味方: 狩人、おばあさん、木こり、兵士 物語カードを1枚引く(義務)。</p>
	<p>馬 馬に乗って、ただちに他の馬の場所に移動してよい。</p>
	<p>魔法のアイテム ただちに魔法のアイテムを1枚引いてよい。</p>
	<p>建物: 井戸、橋、教会、宿屋 能力無し。特定のリソースを届けることで達成できるクエストがある。</p>
	<p>その他の場所: 雲の上、地獄、大海原、大山脈 能力無し。この場所を訪れることで達成できるクエストがある。</p>

● 森の精



○ 兎

兎のソケットには、通常のソケットと同様にダイスを3つまで重ねられる。

章の終了時に最も上にダイスを置いているプレイヤーは、次の章の開始プレイヤーになり、さらに兎トークン(六角形に兎)を受け取る。自分のターン中に、ダイスを置く代わりに兎トークンをサプライに戻すことで、現在の場所からソケット1つで繋がっている他の場所へ移動を行うことができる。



○ 狼

狼のソケットにダイスを置いた場合、ただちに他のすべてのプレイヤーは時計回り順に、自分のみ使用のダイスを1個狼の場所に置く。

狼のソケットは章につき1回しか使用できない。ダイスを重ねることはできず、なんらかの理由でソケットが空いても再び使用することはできない。

狼のソケットに特殊な目を置いた場合、その目の効果は発動する。狼の場所に捨てられたダイスの目の効果は発動しない。



○ 蛇

蛇のソケットには、通常のソケットと同様にダイスを3つまで重ねられる。

章の終了時に最も上にダイスを置いているプレイヤーは蛇ダイスを得る。蛇ダイスは次の章でふり、その目に応じて以下の処理を行う。

4 5: 通常のダイスと同様に扱う。

S: 蛇ダイスを失う。そのダイスを蛇の場所に戻す。

🍷 🍷 🍷: その目に対応するトークンを1つサプライから得て、その後蛇ダイスを失う。そのダイスを蛇の場所に戻す。







○ 狐

各ソケットにはダイスを1個のみ置ける。ダイスは重ねられない。

章の終わりにダイスを取り戻す際、狐のソケットに置いてあったダイスは取り戻して別にしておく。次の章でダイスをふった後、狐のソケットに置いてあったダイスはふらずに任意の目にできる。

蛇のダイスを狐のソケットに置いた場合、前の章でダイスを置いたプレイヤーが任意の目にした上で、前の章で蛇の一番上だったプレイヤーがその目で受け取る。

● **ダイス効果**

	<p>魔法のアイテム ただちに魔法のアイテムを1枚引いてよい。</p>
	<p>物語 ただちに物語カードを1枚引く(義務)。</p>
	<p>禁止 他のプレイヤーはこのダイスの上に禁止の目のダイスのみ重ねられる。自分は任意の6の目(または6とみなす特殊な目)を重ねることができる。</p>
	<p>トークン倍増 このダイスの発動直後の移動の後にリソーストークンを得る場合、そのトークンを1個追加で得てよい。</p>

● **カード**

○ **キャラカード**

一部のキャラカードは、1章につき1回発動できる能力を持つ。その能力を使用した場合、キャラカードを裏返してそのことを示す。次の章の開始時にそのカードを表向きに戻す。各キャラの能力は後述。


○ **クエストカード**

クエストカードの裏面は、そのクエストを達成したときに得られる冒険ポイント(AP)。プレイヤーが所有するクエストカードは常に公開する。各プレイヤーが所有できる未達成のクエストは4枚まで。達成したクエストは裏返しにする。

クエストの内容は以下の通り:

- ◆ **場所のみ**: その場所にいる。
- ◆ **手+下矢印+リソース**: そのリソースをサプライに戻す。
- ◆ **場所+上矢印+リソース**: そのリソースを持ってその場所に行き、そのリソースをサプライに戻す。
- ◆ **場所+下矢印+リソース+上矢印+場所**: このクエストを持って左の場所に行くことで、サプライにある下中央の特殊なリソースを手に入れる(このトークンは他の手段では入手できない)。それを持って右の場所に行き、そのリソースをサプライに戻す。



 : 任意のリソース1つ

 : 他のプレイヤーがいる場所

○ 魔法のアイテムカード

引いたら使うまで他人には見せない。条件を満たしたときにプレイでき、効果の解決後は捨てる。デッキのカードが切れたら捨て札をシャッフルして新たなデッキとする。

○ 物語カード

物語カードを引いたら、読み上げて自分の前に表向きに置く。緑の幸運カードとサイドクエストカード、赤の不運カードと呪いカード、青のミニクエストカードの5種類に分かれている。ゲーム中に物語デッキが切れたら、捨てた物語カードをシャッフルして新たなデッキとする。

- ◆ 幸運カード:カードの一番上に「Side Quest」と書かれていない緑のカード。引いたらただちに解決して捨てる。
- ◆ 不運カード:カードの一番上に「Curse」と書かれていない赤のカード。引いたらただちに選択肢の一方を選んで解決して捨てる。どちらか一方のみが実行可能な場合、そちらを選ぶ義務がある。
- ◆ サイドクエスト(Side Quest):ゲーム終了時にカードに書かれている条件を満たしていれば、追加の AP を得る。
- ◆ 呪い(Curse):ゲーム終了時まで持っていた場合、指定の AP を失う。ゲーム中にそこに書かれている条件を満たして捨てることができる。
- ◆ ミニクエスト(Mini Quest):ゲーム中に書かれている条件を満たすことで、指定の報酬を得て、その後のそのカードを捨てる。何枚でも同時に持つことができ、未達成のクエストの枚数には数えない。

● ゲーム終了

第6章が終わったらゲームが終了する。

すべてのプレイヤーは、達成したクエストと条件を満たしているサイドクエストの AP を合計し、まだ持っている呪いの分の AP を引く。合計 AP が最大のプレイヤーの勝利。

● 2人用ゲーム

2人用ゲームでは、各ソケットにはダイスは2個までしか積めない(兎や蛇を含む)。

● 選択ルール:ゲームの長さの変更

短めのゲームにする場合、第3章で終了にする。

長めのゲームにする場合、クエストカードをすべて引いた章でゲームが終了する。イベントは使用してもしなくてもよい。

● 選択ルール:協力ゲーム

○ 目的

全員で協力し、できるだけ多くの AP を集める。

○ 準備

すべてのクエストカードは一ヶ所にまとめて表向きに並べて置く。

○ ルールの変更

- ◆ ゲームの開始時、プレイヤーはクエストカードを引かない。クエストカードはすべて公開状態で並んでいる。
- ◆ 協力ゲームで意味の無い効果のカードを引いた場合(「クエストカードを 1 枚引く」等)、代わりに新たなカードを引いてよい。
- ◆ クエストカードはすべてのプレイヤーが達成できる。達成したら裏返す。
- ◆ ミニクエストを引いた場合、クエストカードの脇に並べる。これらもすべてのプレイヤーが達成できる。
- ◆ サイドクエストや呪いもクエストカードの脇に並べる。呪いは誰でも取り除くことができる。条件を満たしているサイドクエストや最後まで残った呪いは最終 AP に加算する。

○ ゲーム終了

第 6 章が終わったらゲームが終了する。すべての AP を合計し、以下の表を参照して達成度を決定する。

最終 AP			
2 人	3 人	4 - 5 人	
0 - 29	0 - 44	0 - 59	意地悪な継母の娘ぐらいのレベル。
30 - 39	45 - 59	60 - 79	がんばったけどまだまだ英雄にはなれない。
40 - 49	60 - 74	80 - 99	ホレおばさんには自慢の子。もっとがんばろう。
50 - 59	75 - 89	100 - 115	よくやった！ 君たちは語り継がれるだろう。
60 -	90 -	116 -	物語は無事結末に。もっと早く達成できるかな？

● ゲーム進行

1. 全プレイヤーは自分のダイスをすべてふる。
2. 開始プレイヤーからターンを開始する。
 - A) 自分のダイスを1個いずれかのソケットに置くか、他のダイスに重ねるか、パスをする。
 - B) ダイスが特殊な目の場合、その効果を解決する。
 - C) ダイスを置いた場所が自分の場所につながっているなら、そのダイスにつながっている別な場所に移動してよい。
 - D) 移動を行った場合、その移動先の場所の能力を発動する。
 - E) 達成したクエストの確認をする。
 - F) 時計回りに次のプレイヤーのターンに移る。
3. すべてのプレイヤーがすべてのダイスを使うかパスをするかしたら、章が終了する。全プレイヤーはダイスを取り戻し、次の章に進む。

● 場所



:クエストを1枚引く。



:クエストを3枚引いて2枚戻す。



:任意のリソースを1つ得る。



:指定のリソースを1つ得る。



:物語カードを1枚引く。



:馬に乗って別な馬に移動する。



:魔法のアイテムを1枚引く。

● 特殊ソケット



:一番上のプレイヤーは開始プレイヤーと兎トークンを得る。



:他の全員は未使用ダイスを1個捨てる(各章1回のみ)。



:一番上のプレイヤーは蛇ダイスを得る。



:このダイスを次の章で任意の目にする。

● ダイス効果



:魔法のアイテムを1枚引く。



:物語カードを1枚引く。



:他のプレイヤーは×ダイスしか重ねられない。



:次に得るトークンは1個増える。