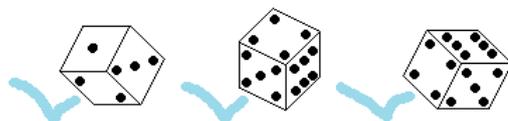


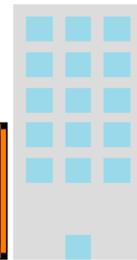
プレイ人数:
2~4名



標準プレイ時間:
60分



ダイスメント



(※新カード版)

人材の見極めが勝負を分ける会社経営ゲーム!

★「ダイスメント」の内容物について

- 表紙&説明書2枚(この紙の事になります。)
- 【人材リスト表】1枚 ●サイコロ3個
- 収納用ビニール袋:3枚(資金用、人材カード用、「再生人」4枚&その他用)
- 資金:「1」「2」「5」「10」「20」X各10枚
- 人材カード68枚(17種類X4枚)
- スタートプレイヤーカード1枚

★「ダイスメント」のルール

【ページ:1】

■目的(勝利条件)

会社の社長として業績を上げ、ライバル会社よりも早く資金60を達成する。

※4名プレイ時の達成目標→資金50

(ターン終了時に資金が60(or50)以上になったプレイヤーが勝利する。

複数達成者がいた場合は資金の多い方、資金が同じ場合はサイコロを1個振り、数が多い方が勝利する。)

■用語

サイコロを○個振る=OD (例 サイコロを2個振る=2D)

■人材カードに関するルール

- ・手持ちの人材カードは常に公開しなければならない。(縦向きに置く。)
- ・各プレイヤーは12枚まで人材カードを手持ちにできる。
- ・一つの種類のカードを4枚揃えた瞬間に資金10を得る。
(ゲーム中、一人のプレイヤーが同じ種類で2回資金10を得ることはできない。)
- ・人材は1ターンに1回カードに記載された能力を発動でき、能力発動後は横向きにする。
(ターン開始時に全ての人材を縦向きに戻す。)

■破産のルール

資金が0以下になったら、全ての人材カードを捨て札に置く。

そして、現在のターンが終了するまで何も行うことができない。

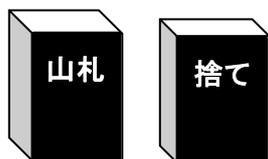
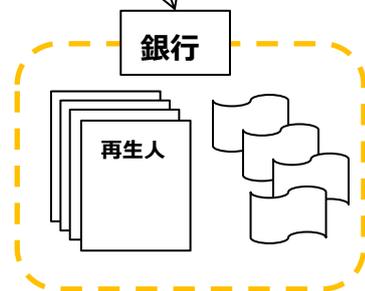
次のターン開始時に人材カード「再生人」を銀行から獲得する。

※資金が20以上になった瞬間、「再生人」のカードを銀行に戻し、さらに、資金5を支払う。

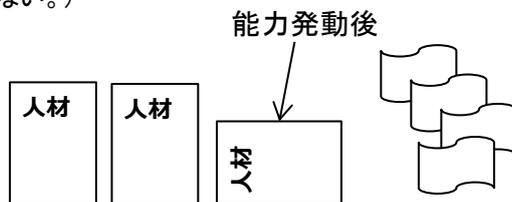
■【開始準備】

1. 「再生人」以外の人材カードをシャッフルし、山札として裏向きに積む。(「再生人」は銀行に置く)
2. 最初のスタートプレイヤーをサイコロ(1個)で決める。※数の大きい方が勝ち
各フェイズはスタートプレイヤーから時計回りでプレイする。
(誰がスタートプレイヤーか分かるように、常にスタートプレイヤーの手前にスタートプレイヤーカードを置く。)
3. スタートプレイヤーから時計回りの順に人材カードの山札から3枚取り、どれか1枚を獲得する。
(必ず1枚を獲得する。)残り2枚は捨て札として裏向きに置く。(捨て札は公開しない。)
※山札がなくなった場合は、捨て札をシャッフルして山札にする。
4. 各プレイヤーは資金10を得る。

「銀行」のスペースには、未使用の「再生人」「資金」が置かれています。なお「ダイスメント」では、進出フェイズ以外の資金の増減は常に「銀行」に対して行います。



(人材カードの山札、捨て札は共に裏向き)



(各プレイヤーは手持ちの人材カード、資金を手前に置き、常に公開する。)

★免責事項

「ルール」に重大な欠陥が見つかった場合は、変更される可能性もあります。ご了承お願いいたします。

★ルール考案者: Hiro L.L.

★製造メーカー: ゲームメーカー「あんちっく」

<http://antic-main.com/>

■【ターンの流れ】

1. 収入フェイズ
右記の【収入表】の分、資金を増加させる。
2. 交渉フェイズ(このフェイズのみプレイ順は関係ない。)
他プレイヤーと、交渉を行い、
資源か人材カードを渡したり、受け取ったりできる。
※2名プレイ時は交渉フェイズ無し。
3. 人材獲得フェイズ(各1回まで)
資金1を払い、人材カードの山札から2枚取り、どちらか1枚を獲得する。
(獲得しなくても良いが資金1は帰ってこない。) 獲得しないカード→捨て札
4. 進出フェイズ(各1回まで) ※自分と相手がともに資金が30以上のときのみ。
指定したプレイヤーとの勝負を行う。
2人がサイコロを2個振り、サイコロの合計値が大きい方が勝利となる。
勝った方は負けた方から合計値の差分の資金を得る。引き分けの場合は資金の移動は無い。
(例:Aが9、Bが6の場合、AがBから資金3を得る。)
順番 攻撃側の2D→攻撃側の人材の能力発動→守備側の2D→守備側の人材の能力発動
5. 支払フェイズ
人材カードのコストの合計値の資金を支払う。
6. チャンスフェイズ
スタートプレイヤーはサイコロを3個振り、【チャンス表】の合計値の発生イベントが起こる。

【収入表】

人材カード	資金の増加
0~2枚	1D
3~5枚	1D+2
6~8枚	2D
9~11枚	2D+2
12枚	3D

【チャンス表】

(SPのみ=スタートプレイヤーのみ影響する。)

合計値	発生イベント
3	大災害: 次の収入フェイズで得る資金が必ず0になる。
4	好況: 手持ちの人材カードの枚数分の資金を得る。
5	【SPのみ】 資金流出: 経理+マネージャーがなければ資金を4失う。 さらに、手持ちの人材カードをランダムで1枚捨て札に置く。
6	不景気: 資金3失う。
7	【SPのみ】 訴訟: 法務+マネージャーがなければ資金を4失う。
8	人材流出: 人事がなければ手持ちの人材をランダムで1枚捨て札に置く。
9	【SPのみ】 リストラ: 手持ちの人材カードから1枚を選んで捨て札に置く。
10	向かい風: 資金2失う。
11	追い風: SPは資金4、その他のプレイヤーは2得る。
12	【SPのみ】 人材の斡旋: 資金0で人材カードの山札から1枚取る。 ※その人材を獲得するかどうかは自由。獲得しない→捨て札
13	株の上昇: トレーダーの枚数×5の資金を得る。
14	【SPのみ】 マスコミの注目: (広報+秘書の枚数)×4の資金を得る。
15	好景気: SPは資金6、その他のプレイヤーは3得る。
16	【SPのみ】 イノベーション: (技術者+マーケターの枚数)×3の資金を得る。
17	不況: 資金を5失う。
18	株式市場沸騰: トレーダーの枚数×20の資金を得る。

※発生イベントに書いてある人材の種類は、その人材の種類が手持ちにあるかどうかです。人材能力発動とは関係ありません。

次のターンは左隣のプレイヤーがスタートプレイヤーになる。

■FAQ

Q1: 「法務」の能力は「法務」の能力で打ち消せますか？

A1: 可能です。

Q2: 同じ人材の能力は重複して発動が可能ですか？

A2: 可能です。

(例)「営業」4人が能力発動すれば、収入フェイズの資金の増加は+8になります。

(例)「マーケター」が4人なら能力発動すれば4回サイコロの振り直しが可能です。

Q3: 「ヘッドハンター」の能力を「法務」の能力で打ち消した場合はどうなりますか？

A3: 銀行にコストを支払う必要はありませんが、このターンで通常の人材獲得を行うことはできなくなります。

Q4: 「経営企画」の能力で「技術者」の能力を使う場合、「法務」の能力で打ち消せますか？

A4: 打ち消せます。「経営企画」の能力を打ち消す事ができるからです。