

# さいころのふりかた

2020/04/24 幻想卓上界

## 概要

6面さいころを使ったミニゲーム、  
あるいはゲーム未満かもしれない遊びを集めたものです。  
割と雑に投げっぱなしです。

どこかで見たようなゲームがあるかもしれませんが、まあお察しください。

## 用意するもの

6面さいころたくさん(20~30個くらいあると安心。カラフルだともっと安心)  
持っていない方は通販で何十個セットみたいなのがあるのでそちらをご利用ください

# 目次

概要	1
用意するもの	1
目次	2
<b>1.「36(サブロク)」</b>	<b>3</b>
セットアップ	3
プレイ	3
出目効果一覧	3
ゲーム終了と勝利条件	4
<b>2.「ぞろぞろ」</b>	<b>5</b>
セットアップ	5
プレイ	5
出目効果一覧	5
勝利条件	5
<b>3.「さい○アリア」</b>	<b>6</b>
セットアップ	6
プレイ	6
敗北条件	6
備考	6
<b>4.「さいトレード」</b>	<b>7</b>
セットアップ	7
プレイ	7
勝利条件	8
備考	8
<b>5.「さいトレードLite」</b>	<b>9</b>
セットアップ	9
プレイ	9
勝利条件	9
備考	9
<b>6.「さい下層」</b>	<b>10</b>
セットアップ	10
プレイ	11
階層構成一覧	11
勝利条件	11
備考	11
奥付	12

# 1.「36(サブロク)」

ジャンル: 振り足し勝負  
人数: 2~  
プレイ時間: 3分  
さいころ数: 人数 x 4個

## セットアップ

全てのプレイヤーはそれぞれの手元にさいころを4個置き、それを持ちさいころとします。

## プレイ

このゲームは2巡行います。

まず1巡目、全てのプレイヤーは一斉にさいころを一つだけ振ります。  
出目がプレイヤーの得点となりますが、出目によって特別な効果が現れます。

## 出目効果一覧

- 追加で2個振ってその出目の合計が得点 (ex. □ + □ + □ = 8)
- 追加で1個振ってその出目の合計が得点 (ex. □ + □ = 6)
- 追加で1個振ってその出目を掛けた値が得点 (ex. □ x □ = 18)
- 追加で1個振ってどちらか高い方が得点 (ex. □ or □ 大きい方で 4)
- 追加で1個振ってその出目を引いたものが得点。最低0 (ex. □ - □ = -1 → 0)
- 自分の6点はそのままに任意の他プレイヤー1人のさいころを一つ振り直す。  
振り直しは上記効果発動より先に行われ、振り直した出目により改めて効果が発動する  
ただし振り直し後の □ は効果発動なしでそのままだが得点となる

効果適用後はわかりやすいようにそれぞれ手元に追加のさいころと一緒に置いておきます。

次に2巡目のプレイを行います。1巡目と同じく一斉にさいころを一つだけ振ります。  
出目の効果も同様に行いますが、各プレイヤーは持ちさいころ(4個)の分までしか振れないため、1巡目に □ が出たプレイヤーは既に3個振っているため追加のさいころを振ることができません。  
2巡目は残っているの持ちさいころの中で得点を得ることになります。  
2巡目が終わった時点でゲーム終了です。

## ゲーム終了と勝利条件

ゲーム終了時合計点数の高いプレイヤーの勝利となります。

※振っていない持ちさいころが余っていても得点には加えられません。

## 2.「ぞろぞろ」

ジャンル： ゾロ目を出しての点数勝負  
人数： 3～5  
プレイ時間： 5分  
さいころ数： 8個

### セットアップ

さいころを8個用意します。(これを場のさいころと呼びます)  
とりあえず何らかの方法でスタートプレイヤーを決めます。

### プレイ

36と異なり共通のさいころ8個を使用します。  
スタートプレイヤーから時計回りに手番を進めます。  
手番のプレイヤーは場のさいころを振り、いずれかのゾロ目が出た場合にそのさいころの出目を上にして一つだけ受け取ります。

□が3つ出たとしても□ひとつだけを受け取ります。  
ただし、違う目のゾロ目が複数出た場合は一つずつ受け取ります。

□が3つ□が2つならば□□を一つずつ受け取ります。

この出目がプレイヤーの得点となりますが、□□□のゾロ目が出た場合には効果があります。

### 出目効果一覧

- 自分以外のプレイヤーからさいころを一つ奪い取る
- 自分以外のプレイヤーのさいころ一つを別のプレイヤーのさいころ一つと交換する。
- 自分以外のプレイヤーのさいころ一つを場のさいころに加える

自分以外のプレイヤーがさいころを一つも持っていなかった場合は効果を発揮しません。

ゾロ目が出た場合も出なかった場合も残りのさいころを場のさいころとして次のプレイヤーに渡します。  
順番にプレイを繰り返し、場のさいころが1つになった(ゾロ目を出せなくなった)瞬間にゲーム終了となります。

### 勝利条件

同着になりやすいので下記の順番で適用します。

1. 受け取ったさいころの目の合計が一番高いプレイヤーの勝利
2. 所持しているさいころの中で一番目の高いプレイヤーの勝利
3. 一番目の高いさいころの数が多いプレイヤーの勝利

それでも決まらなければドローとなります。

### 3.「さい○アリア」

ジャンル： おはじきジェンガ、積みゲー  
人数： 2～  
プレイ時間： 1分～  
さいころ数： 10個以上  
推奨BGM： アレ

#### セットアップ

テーブルの中央にさいころを2個重ねて置きます。  
とりあえず何らかの方法でスタートプレイヤーを決めます。

#### プレイ

スタートプレイヤーから順番にさいころを1個指ではじいてテーブル中央のさいころに当てます。  
動かなくても掠るだけ、触るだけでもかまいません。  
当たらなかったら当たるまで同じプレイヤーが行います。  
その後、当てたさいころを中央のさいころの上に乗せます。  
次のプレイヤーも同様に当てては乗せを繰り返します。

#### 敗北条件

中央のさいころの塔を崩したプレイヤーの敗北です。

#### 備考

さいころのサイズが異なった方が面白いかもしれません。  
ついでに言えば、別に6面じゃなくても良いんじゃないかなって

## 4.「さいとレード」



ジャンル： 何か取引してる気分になるゲーム

人数： 3~5

プレイ時間： 10分~

さいころ数： 6 + (人数 x 2)

### セットアップ

中央にさいころ6個をそれぞれ  ~  を上にして置きます  
(このさいころを「市場」と呼びます)



各プレイヤーの手元にさいころを2個振って手元に置きます(「資産」と呼びます)



### プレイ

「資産」の合計が一番少ない人から時計回りで進みます。

「資産」の中から同じ数かそれ以下のさいころを交換(売買)することができます。

2つ以上出して高いものを買うこともできますし、一つ出して安いものを2つ以上買うこともできます。

「市場」にだした(売った)さいころは目をふたつ減らします。(ex.  → )

「市場」から交換した(買った)さいころは目をひとつ増やします。(ex.  → )

ここで同じ目のさいころが「市場」や各プレイヤーの「資産」にあった場合、同じく増減させます。

ちなみに、 の上は 、 の下は  となります。

同じさいころ同士の取引は「市場」と各プレイヤーの「資産」全てにあるその目のさいころをそれぞれ振り直します。

上記売買の結果、手元にゼロ目ができてしまったらそのプレイヤーの「不良債権」となり  
売買不可のものとして通常の「資産」とは分けておきます。

他プレイヤーの同値売買による振り直しでも「不良債権」は発生します。

1巡したら、今度は逆時計回りに進みます。

1巡めの最後の人か2連続で売買を行うこととなります。

はじめの人の手番が終わったらゲーム終了です。

## 勝利条件

同着になりやすいので下記の順番で適用します。

1. 「資産」のさいころの数が一番多いプレイヤーの勝利
2. 「不良債権」のさいころ数が少ないプレイヤーの勝利
3. 「資産」の目の合計数が高いプレイヤーの勝利
4. 「不良債権」の目の合計数が低いプレイヤーの勝利

それでも決まらなければドローとなります。

## 備考

ルール上、全体の目が同値に寄りやすいです。

割とすぐに不良債権は発生しちゃうので注意です。



## 5.「さいとレードLite」

ジャンル： お手軽に何か取引してる気分になるゲームのもう一つの可能性  
人数： 3~5  
プレイ時間： 10分~  
さいころ数：  $(人数 + 2) + (人数 \times 2)$

### セットアップ

中央にプレイヤー人数 + 2個分のさいころを振って置きます  
(このさいころを「市場」と呼びます)  
各プレイヤーの手元にさいころを2個振って手元に置きます(「資産」と呼びます)

### プレイ

「資産」の合計が少ない人から順に手番を進め、一番多いプレイヤーが最後になります。  
自分の手番でできることは下記のいずれかです。

- 「市場」から「資産」のさいころ以下の数値のものを交換(売買)する  
数値については「さいとレード」と同様だが、さいころ数は自分の出したさいころ数 +1まで
- 自分の「資産」を1回だけ全て振り直す
- 「市場」のさいころをすべて振り直す。その後必ず売買を行う。売買不可能だった場合は「資産」を全て「市場」に置き一番高い目のさいころを1つ引き取る

2巡目以降も現在の「資産」の合計が少ない人から順に手番を進めます。  
(順序は毎回変動します)

市場のさいころが1つになった時点でゲーム終了です。

### 勝利条件

同着になりやすいので下記の順番で適用します。

1. 「資産」のさいころの数が一番「少ない」プレイヤーの勝利
2. 「資産」の目の合計数が「低い」プレイヤーの勝利

それでも決まらなければドローとなります。

### 備考

こちらの方が目が寄らないので多人数プレイに向くかも  
ただし乱数要素は増えるのでお好みで

## 6.「さい下層」

ジャンル： ダンジョン潜る協力系ゲーム



人数： 3～

プレイ時間： 20分～

さいころ数：

- プレイヤーキャラクターライフ用： 人数 x 1
- ダンジョン階層カウンター： 1
- 財宝カウンター： 人数 x 2
- ダンジョン構成用： 人数 x 2

## セットアップ

1. 各プレイヤーは以下の3つから職業を選択します。
  - a. 戦士
    - i. 1階層につきモンスターを1体取り除くことができます
    - ii. 1ライフを支払い、モンスターをさらに1体取り除くことができます
  - b. 盗賊
    - i. 1階層につき仕掛けを1つ取り除くことができます
    - ii. 1ライフを支払い、仕掛けをさらに1つ取り除くことができます
  - c. 魔法使い
    - i. 1階層につきモンスター【弱】か、仕掛け【易】をどちらか1つ取り除くことができます
    - ii. 1ライフを支払い、他のプレイヤーキャラクターのライフを1回復できます
2. 各プレイヤーは手元に1つさいころを  にして置きます。それが初期のライフです
3. ダンジョンのレベルを決めます。標準は人数 x 2です。  
ダンジョンレベル数分のさいころをダンジョン構成用(ダンジョンさいころと呼びます)としてテーブル中央に置き、  
階層表示用のさいころを  を上にして見やすいところに置きます。
4. 財宝カウンターは代表プレイヤーを決めてカウント用に置いておきます。  
(財宝取得時に使用します)







## プレイ






まずは1階層目となります。

代表プレイヤーがダンジョンさいころを全て振り、出目によってその階層の構成を決めます。

出目によるパターンは下記の通りです。

### 階層構成一覧

-  財宝
-  なにもなし
-  仕掛け【易】
-  仕掛け【難】
-  モンスター【弱】
-  モンスター【強】

例えば、3人プレイでのレベル6ダンジョンで出目が () の場合、

財宝1個、仕掛け【難】1つ、モンスター【強】【弱】1体ずつの階層となります。

この仕掛けとモンスターをキャラクターの能力で全て排除すると財宝を獲得し次の階層に進むことができます。

財宝を獲得したら財宝カウンターを獲得した数だけカウントアップしておきます。

次の階層に進む場合は階層カウンターをカウントアップ、戻る場合はカウントダウンします。

レベルに限らずダンジョンの最下層は6になります。1階層目から戻ると脱出となります。

もしライフが不足し0になってしまったキャラクターは道半ばで死亡してしまいます。

残りのメンバーで頑張りましょう。

次の階層に進んだ場合、または戻った場合でも階層移動の度にダンジョンさいころを振って処理を行います。

もちろん、戻った場合でも財宝が手に入る場合があります。

## 勝利条件

メンバーが1人でもダンジョンから脱出し、目標財宝数を持ち帰ることができれば任務達成となります。

目標財宝数は人数 x 6です。

ダンジョンから生還できなかったか、財宝数が目標に満たなかった場合は任務失敗となります。

## 備考

所詮出目次第なので運です。運。

# 奥付

「さいころのふりかた」

製作： 幻想卓上界

Web: [gentaku.sakura.ne.jp/gentaku\\_info/](http://gentaku.sakura.ne.jp/gentaku_info/)

Twitter: @gentakurpg1

スタッフ： 香-kou-  
のんま  
ちよく

発行日： 2020/04/24