

ひとりならはやく

-Fast Alone-

対象年齢：6歳～
プレイ人数：1人
プレイ時間：5分～



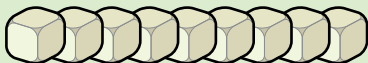
『ひとりならはやく』は、1プレイが5分程度で終了する一人遊び用のボードゲーム集です。ダイスとホワイトボードマーカーを使って色々なゲームが遊べます。

ルールは、全部で5種類。さらに、ひとつのルールにはそれぞれ2パターンのボードが用意されていて、全部で10個のゲームを楽しむことができます。

1回のプレイ時間が短いので、ちょっとした隙間時間に遊ぶことができます。ゲームクリアすることを単純に楽しむもよし、得点計算して競うもよし、お好みの遊び方で楽しんでください。

《入っているもの》

白ダイス 9個



赤ダイス 1個



ホワイトボードマーカー 1本



マーカー拭き取り用クロス 1片



プレイボード 5種類


※ 同梱のフィルムに入れると、ホワイトボードマーカー使用時に跡が残らず、より安心して遊ぶことができます。





《ゲームに出てくるシンボルマークの説明》

ゲームで使用している共通のシンボルマークの意味は次の通りです。各ゲームでの使われ方については、それぞれのルールをご覧ください。



任意のあらゆる数字を指します。例えば、「の目のダイスを使う」とあった場合、1～6のどの目のダイスを数字を使ってもよい、ということです。



特定のひとつの数字を指します。例えば、「の目のダイスを集める」とあった場合、の目が1だったら、「1の目のダイスを集める」、ということです。

《複数的人数で遊ぶ場合》

成功する早さを競う、獲得点を競うなどの方法により、複数的人数で遊ぶこともできます。その際は、別にダイス（16mm）を必要個数分、ご自身で用意してください。

ヨコとタテと

Horizontal & Vertical



上と下。左と右。いつも向き合っている仲なのに、繋がることは叶わない。それをダイスは許せないのです。だからダイスはあなたの助力で、今こそ一途な想いを遂げさせようとしているのです。

1 ゲームの目的

- ・ 3つのダイスの出た目を用いて、5 × 5のマスに数字を書き込んでいきます。
- ・ 設けられた条件を満たす列を、縦横それぞれ1列以上つくることができたならあなたの『勝ち』です。

2 使用するもの

白ダイス … 3個

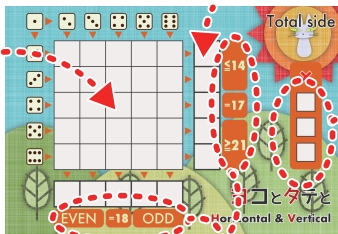
ホワイトボードマーカー

3 ボードの説明

Total side : 列に書かれた数字の合計を書き込みます

Number side : 列内で最多の同じ数字の個数を書き込みます

2つのダイスの目が示す列が交差するマスに、残る1つのダイスの目を書き込みます



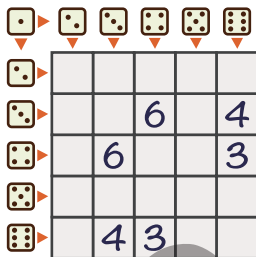
パスチェックのマス。全部で3マスあります

列の成立条件

4 数字の書き込み方

① 基本のルール

- ・ダイス3個を振ります。
- ・任意の2つのダイスの目に対応する縦横の列が交差するマスに、残る1つのダイスの目を書き込みます。
- ・すでに数字が書かれているマスに書くことはできません。
- ・マスに数字等を書き込んだら、3つのダイスを振り直して、繰り返します。



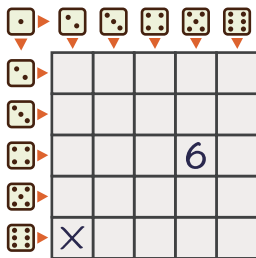
ダイスの目が、のような場合、上図のとおり6つのマスのどれかひとつが書き込まれます。

②-1 1の目を書き込む場合

- ・マスに書き込む数字として使う場合は、普通に「1」として書き込みます。

②-2 1の目を列の選択に使う

- ・1の目はオールマイティです。好きな列を選べます。
- ・オールマイティとして使用した場合、任意の未記入マスに「x」を書き込みます。



ダイスの目がの時、をとして使用し、また、2-6のマ스에 x を書き込みました。

③ 書き込みのパス

- ・どのマスにも書き込むことができない場合、またはどのマスにも書き込みたくない場合は、パスすることができます。

- ・ただしパスした場合は、任意の空いているマスに「x」を書き込まなければいけません。
- ・さらに、パスチェックのマスにシ点を書き込んでください。パスは3枚までしか使えません。

5 終了条件

- ・縦横それぞれ1列以上、成立条件を満たした列が完成した時点でゲーム終了です。そしてあなたの勝ちです。
- ・「x」が書き込まれている列は条件不成立です。
- ・手詰まりになった時や全てのマスが埋まった時、成立条件が達成されていなかった時は、あなたの負けです。

6 得点計算したい場合

- ・プレイ時間は5分間です。成功した時に残った時間（秒は切り捨て）と、未使用のパスチェックマス数が勝利点です。

7-1 成立条件の説明 (Total side)

| | | |
|-------|-------------|-----------------|
| [横の列] | ≤ 14 | 5マスの合計が14以下なら成立 |
| | $= 17$ | 5マスの合計が17なら成立 |
| | ≥ 21 | 5マスの合計が21以上なら成立 |
| [縦の列] | EVEN | 5マスの合計が偶数なら成立 |
| | $= 18$ | 5マスの合計が18なら成立 |
| | ODD | 5マスの合計が奇数なら成立 |

7-2 成立条件の説明 (Number side)

- ・列に同じ数字が3個以上揃っていること
- ・もちろん、「x」が書き込まれている列は無効

ふえていく GrowingNine



増えよ、満ちよ。の理の通り、ダイスは増殖します。ただ、そのためにはきっかけが必要です。赤く燃えさかる力を操り、増殖のエネルギーを得なければいけません。そして、その力を制御するのはあなたの仕事です。

1 ゲームの目的



- ・白ダイスがボード上の出現マスに入ると、新たに白ダイスが1個、ボード上に置かれます。
- ・10個のダイスをすべてボードに置くことができれば、あなたの『勝ち』です。

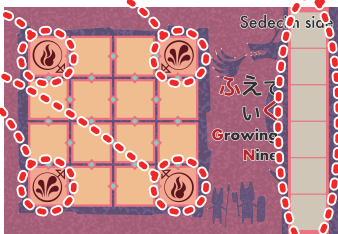
2 使用するもの

白ダイス … 9個

赤ダイス … 1個

3 ボードの説明

出現マス
対角線上のマス
がペアです。そ
れぞれ  と 
の、シンボルが
描かれています



ダイスの
待機場所

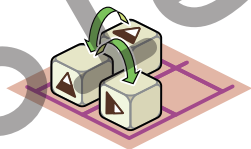
4 準備

- ・白ダイス9個と赤ダイス1個を振ります。
- ・任意の白ダイス3個と赤ダイスを、ボード左側の4×4マスの四隅に設けられた、出現のシンボルが描かれた出現マスに置きます。
- ・どのダイスをどこに置くかは自由です。ただし、振った時に出た目や、ダイスの向きを変えてはいけません。
- ・残った白ダイス6個は、ボード右側のダイス待機場所に置いてください。

5 ダイスの動かし方

① 基本的な動かし方

- ・ダイスは、マスに合わせて転がるように動かします。上面が変わらない動かし方や、水平にクルクル回る動かし方はできません。



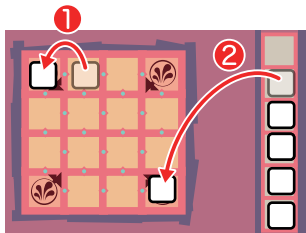
ダイスを動かした時にダイスの面がどういう向きになるかの例示

② 白ダイス、赤ダイスを動かすルール

- ・白ダイスの上面の目が、赤ダイスの上面の目と同じ数字だった時、その白ダイスは必ず動かしてください。複数個あった場合、動かす順番は任意でかまいません。
- ・赤ダイスは、同じ目の白ダイスがない時だけ、動かすことができます。(つまり、白ダイスを動かすために、赤ダイスの上面の目を変えていく、というゲームなのです)
- ・初期配置を行った時点で赤ダイスと同じ目の白ダイスがあったら、当然ですが動かしてください。

6 白ダイスの出現のさせ方

- ・ 白ダイスが出現マスに入った時、対角線の同じマークの出現マスに待機場所のダイスを1個、置きます。
- ・ 待機ダイスは必ず上から順番に使います。置く向き等を変えてはいけません。
- ・ 赤ダイスが出現エリアに入っても、白ダイスは出現しません。
- ・ 出現した白ダイスの目が赤ダイスと同じなら白ダイスは動かさないといけません。



- ① 白ダイスが出現マスに入ったら
- ② 待機場所のダイスを対角線上の出現マスに置きます

7 終了条件

- ・ 白ダイス9個を全て出現させることができた時点でゲームは終了となります。そしてあなたの勝ちです。
- ・ 出現した時点で成功なので、この時、赤ダイスと同じ目の白ダイスが残っていてもかまいません。
- ・ 白ダイスを動かす先や出現する先に、すでにダイスがあって動かせない場合、千日手になった等、ゲームが進まなくなってしまった場合は、あなたの負けです。

8 得点計算したい場合

- ・ ゲームプレイ時間は5分間です。成功した時に残った時間（秒は切り捨て）が勝利点です。
- ・ 途中で終了してしまった場合は、出現させることのできなかった白ダイスの個数が失点となります。



ダイスは隙間が嫌いです。ピッチリと、キッチリと、収まっているのが大好きなのです。でも自分達だけではどこに埋めればいいのか決められません。だから、あなたの運と機転の協力を待っているのです。

1 ゲームの目的

- ・ダイスの目の応じたタイルの形を左側の6×6のマスに描いていきます。
- ・36個のマス全てを埋め尽くすことができれば、あなたの『勝ち』です。

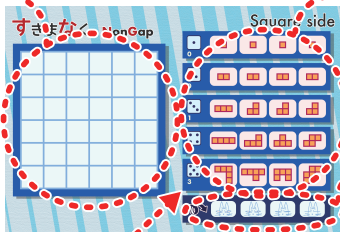
2 使用するもの

白ダイス … 6個

ホワイトボードマーカー

3 ボードの説明

タイルの形を
記入していく
6×6のマス



ダイスの目と対
応するタイル

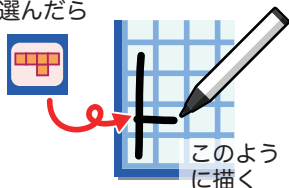
ダイスの振り
直しのチェッ
クマス

得点計算時に使う加点
ポイント

4 マスの埋め方

- ・ダイス6個を振り、ボードの脇に置きます。
- ・ダイスの目に対応したタイルのうちひとつを選び、それと同じ形にマスにマーカーで印を書き込みます。タイルの向きは、回転しても裏返してもかまいません。
- ・1つのタイルは1回しか使えません。使用したタイルには、使用済みと判るようバツ印を記入してください。
- ・タイルを選ぶために使用したダイスは振り直すまでは使えなくなります。使用済みのダイスとして脇に置いてください。この時、未使用のダイスに混ざらないように注意してください。
- ・6の目のダイスに対応するタイルはありません。6の目が出たら、そのダイスはそのままだ使用済みのエリアに移してください。

このタイルを選んだら



使ったタイルには×印を描く



5 ダイスの振り直し

- ・ダイスを全て使い切ったら、(6の目のダイスがあればそれも含めて) 振り直して、ゲームを続けます。

2階振り直した時の振り直しチェックマスの様子



- ・ダイスを振り直したら、振り直しチェックマスに × 印を書きます。振り直しは4回までしかできません。

6 ダイスの取り除き





- ・6×6マスの残り具合によっては、書けない形のタイルしか残っておらず、使えないダイスが出てきます。
- ・また、ダイスの目のタイルが全て使用済みで、使えないダイスが出てきます。
- ・このような場合、使えない目のダイスは、ゲームから完全に取り除かれます。振り直しに使用することもできません。

7 終了条件

- ・6×6のマス全てを埋めることができたならゲーム終了です。そして、あなたの勝ちです。
- ・マスを埋められなくなった、使用できるダイスがなくなった、4回振り直してなお完成しなかった、など、これ以上ゲームを続けることができなくなった時はあなたの負けです。

8 得点計算したい場合

- ・プレイ時間は5分間です。成功した時に残った時間（秒は切り捨て）が勝利点です。
- ・さらに、最後にマスを埋めるのに使ったタイルに設定された勝利点を加算します。

| | |
|---|------|
|  | … 0点 |
|  | … 1点 |
|  | … 2点 |
|  | … 3点 |

この数字が加
点されます



単一化

Unification



ダイスは四角四面なので、バラバラな姿でいることに我慢がなりません。全員が早くきっちり同じ面になりたいと思っています。今こそ、あなたの整頓力と段取力が試される時なのです。

1 ゲームの目的

- ・ 3 × 3のマスに、白8個、赤1個のダイスを置きます。残る1個のダイスで、マスのダイスを押し出します。
- ・ 押し出されたダイスに、特殊効果が発動し、ダイスの目などが変わります。
- ・ 9マスのダイスの目全てを、赤いダイスの目と同じ数字にすることができれば、あなたの『勝ち』です。

2 使用するもの

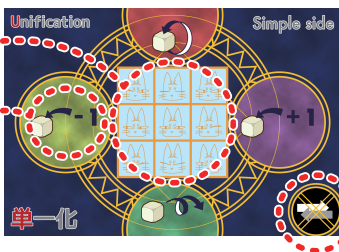
白ダイス … 9個

赤ダイス … 1個

3 ボードの説明

面を揃えるダイスを置く3 × 3のマス

ダイスが押し出された時に発動する特殊効果



ダイスを押し出す時の禁止事項を示すアイコン

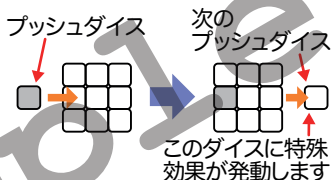
4 準備

- ・白ダイス8個と赤ダイス1個を振って、ボードの3×3マスに敷き詰めます。目がなるべく揃わないように適当に置きましょう。
- ・残った白ダイス1個を振ります。このダイスをプッシュダイスと呼びます。

5 ダイスの目の変え方

① ダイスの押し出し

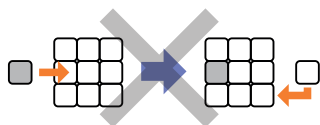
- ・3×3マスに置かれたダイスをプッシュダイスで押します。4辺のどこから押しても構いません。
- ・押し出すときは、ダイスの辺を合わせて押してください。2つ以上のダイスを押し出してはいけません。
- ・押し出されたダイスに対し、3×3マスの各辺に設定された特殊効果が、必ず発動します。
- ・押し出されたダイスが次のプッシュダイスになります。



② やってはいけない動作

- ・赤ダイスは3×3マスから押し出せません。つまり赤のダイスの目を変えることはできません。(例外は後述)
- ・押し出した次の手番で、押し出された側から押し返す操作はできません。

※押し出されたダイスを押し出された側の脇に置くと、押し出し禁止の位置を忘れずに次の手を考えることができます。



6 終了条件

- ・ 3×3のマスに置かれたダイスが全て同じ目に揃ったらゲームは終了となります。そしてあなたの勝ちです。

7 得点計算したい場合

- ・ プレイ時間は5分間です。成功した時に残った時間（秒は切り捨て）が勝利点です。赤ダイスが9つの真ん中でゲームが成功した場合は、勝利点が倍になります。

8-1 特殊効果の説明 (Simple side)

【-1】



押し出されたダイスの目を、-1します。
1の目のダイスはこれ以上小さくできないので押し出すことはできません。

【+1】



押し出されたダイスの目を、+1します。
6の目のダイスはこれ以上大きくできないので押し出すことはできません。

【ターンアップサイドダウン】



押し出されたダイスの目の上下を入れ替えます。例えば1から6、4から3、のように。

【リロール】



押し出されたダイスを振り直します。

8-2 特殊効果の説明 (Complex side)

【±3】



押し出されたダイスの目を、±3します。1～3の目のダイスは-3できないので、+3しかできません。4～6の目のダイスは、同様に-3しかできません。

【±2】



押し出されたダイスの目を、±2します。制限事項は±3と同様です。

【±1】



押し出されたダイスの目を、±1します。制限事項は±3と同様です。

【ローテーション】



ダイスを押し出した後、9つのダイスをその配置状態のまま、左回り（反時計回り）に90度、回します。



【パラダイムシフト】



赤ダイスの目を押し出されたダイスの目に変えます。赤ダイスの位置は変わりません。赤ダイスの目が変わらないため、赤ダイスの目と同じ目のダイスを押し出すことはできません。

2つが5つ Pairing Five



ダイスは寂しがりで、いつでも自分の相棒が現われることを願っています。そしてまた、ダイスはワガママで、自分と似た存在が現われないことを願っています。そんな彼らの願いを叶えられるのはあなただけ。

1 ゲームの目的

- ・ボードは5つのエリアに分けられていて、各エリアには2つずつダイスを置くマスがあります。
- ・ルールに従って、マスに1つずつダイスを置いていきます。
- ・10個のマスに、10個のダイスを置ききることができれば、あなたの『勝ち』です。

2 使用するもの

白ダイス … 9個

赤ダイス … 1個

3 ボードの説明

ダイスを置くマス

ダイスの目を操作する特殊効果を示すアイコン



1つのエリアには、2つのマスと特殊効果のアイコンが描かれています

4 準備

- ・ 10 個のダイスを振って、ボードの脇に置きます。ここから1つずつ、ボードのマスに置いていきます。
- ・ 最初に置くのは赤いダイスです。どの [1st DICE] のマスに置いて構いません。

5 ダイスの置き方

① エリアの特殊効果の使い方

- ・ ダイスをマスに置いた時、そのエリアに設定された特殊効果が、未使用のダイスに対して必ず発動します。すでにマスに置かれたダイスに効果は発動しません。(1つだけ例外があります)
- ・ 特殊効果は必ず発動します。そのため、効果が発動できないエリアにダイスを置くことはできません。

② エリアにダイスを置く際の制限

- ・ 5つ全てのエリアの [1st DICE] マスにダイスが置かれず、[2nd DICE] マスにダイスを置いてはいけません。
- ・ 各エリアには、異なる数字の目のダイスしか置けません。また、エリア内の2つのマスには、同じ数字の目のダイスしか置けません。



同じ目は置けません



同じ目しか置けません

6 終了条件

- 最後の1個を置いた瞬間にゲームは終了です。この時、特殊効果が発動しなくても構いません。そしてあなたの勝ちです。

7 得点計算したい場合

- プレイ時間は5分間です。成功した時に残った時間（秒は切り捨て）が勝利点です。

8-1 特殊効果の説明 (Basic side)



【ダウン】

未使用ダイス1個の目を小さくします。例えば、3の目なら、1か2の目にできます。



【アップ】

未使用ダイス1個の目を大きくします。



【ターンアップサイドダウン】

未使用ダイス1個の目の上下を入れ替えます。例えば、1から6、4から3のように。



【リロール1】

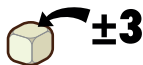
未使用ダイス1個を振り直します。



【セიმリロール】

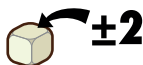
未使用ダイスの、任意の同じ目のダイスを全て振り直します。同じ目の未使用ダイスが2個以上ない場合は、このエリアには置けません。

8-2 特殊効果の説明 (Expert side)



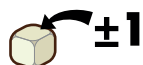
【±3】

未使用ダイス1個の目を、±3します。1～3の目のダイスは-3できないので+3しかできません。4～6の目のダイスは、同様に-3しかできません。



【±2】

未使用ダイス1個の目を、±2します。制限事項は±3と同様です。



【±1】

未使用ダイス1個の目を、±1します。制限事項は±3と同様です。



【オールマイティ】

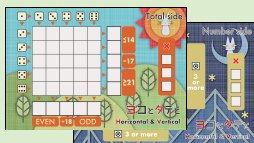
未使用ダイス1個の目を、好きな目に変えます。ただし、必ず違う目にしてください。



【エリアチェンジ】

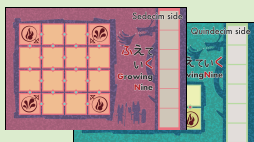
2つのエリアに置かれているダイスを全て入れ替えます。入れ替えるエリアはダイスが1個以上置かれていれば、どのエリアを選んでも構いません。

(この効果により、特殊効果を2回使い切ったエリアで再度効果を使える場合もあります)



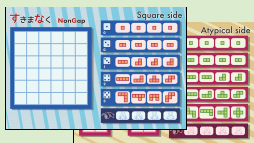
【ヨコとタテと】

ダイスの目によってマスに数字を書き込み、条件を満たす列を縦横1列以上つくりましょう。



【ふえていく】

ダイスをボード上で動かしながら、新たにダイスを置いていき、10個を全て置ききりましょう。



【すきまなく】

ダイスの目に応じたタイルの形をマスに書いていき、マス全てを埋め尽くしましょう。



【単一化】

マスに置いた白8個、赤1個のダイスの目を操作して、全て同じ数字にしましょう。



【2つが5つ】

ルールに従ってダイスの目を操作しながら10個のマスに10個のダイスを置ききりましょう。



WEB site
E-mail

ゲームデザイン / アートワーク 居酒 枕
製作 十式ゲームワークス
初版 2018/11/25

<http://10shikigameworks.sakura.ne.jp/>
contactus@10shikigameworks.sakura.ne.jp