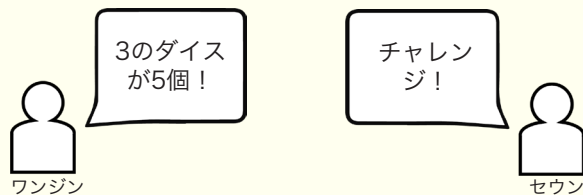


個数の差に等しい数だけ自分のダイスをゲームから取り除きます。

(1.1) 推測した目のダイスの実際の個数が、前のプレイヤーが推測した個数と同じ場合も、前のプレイヤーの勝ちとなります。チャレンジしたプレイヤーは自分のダイスを1個ゲームから取り除きます。

(2) 推測した目のダイスの実際の個数が、前のプレイヤーが推測した個数より少ない場合、チャレンジしたプレイヤーの勝ちとなります。前のプレイヤーは、推測した個数と実際の個数の差に等しい数だけ自分のダイスをゲームから取り除きます。

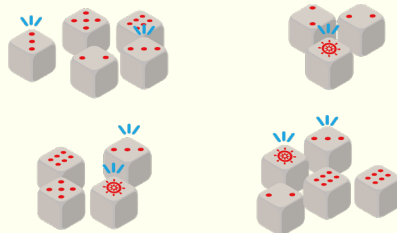
注: ダイスが公開されたら、全ての舵のダイスは推測されたダイスの目とみなされます。例えば、「2のダイスが6個」と推測し、ダイスが公開されたときに2のダイスが5個、舵のダイスが3個あった場合、2のダイスは8個あるとみなされます。舵のダイスの個数は推測された場合は、舵のダイスの個数だけを数えてください。



ワジンは「3のダイスが5個」と推測し、セウンは手番でチャレンジを宣言しました。全てのプレイヤーは自分のダイスを公開します。

5

3のダイスは4個、舵のダイスは3個あるので、合計7個の3のダイスがあることとなります。ワジンの推測は的中し、セウンはチャレンジに失敗しました。セウンはダイスを2個失います。



#### ラウンドの終了

チャレンジ後、新しいラウンドを開始します。推測ダイスを最初の位置に戻し、全てのプレイヤーは自分が持っている全てのダイスを振ります。前のラウンドでチャレンジしたプレイヤーが新しいスタートプレイヤーになります。

#### ゲームの終了

ダイスを全て失ったプレイヤーはゲームから抜けます。ラウンドを繰り返し、最後までダイスが残ったプレイヤーがゲームの勝者となります。

イラスト：Wanjin Gill

出版：Gameology Inc. | [www.playte.com](http://www.playte.com) |

日本語ルール：[HonuGames](https://honugames.com) | [honugames.shop@gmail.com](mailto:honugames.shop@gmail.com)

© 2024. Gameology Inc. All Rights Reserved.

\*「ライアーズダイス」のゲームボードとボックスの機能は特許登録されています。(KR)10-2023-0170292

\*「Liar's Dice」のダイスコーンの機能は特許登録されています。

(KR)10-2530766 / PCT-P-220710

6

## JP ライアーズダイス

8歳以上 | 2-6人 | 15分

使用する全てのダイスの目を予想して賭けます。  
ダイスを失わないようにして勝利を目指しましょう。

#### 内容物

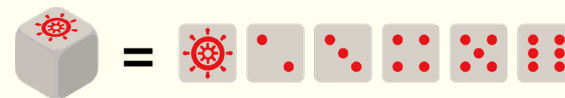
ゲームボード×1、ダイス×31、ダイスコーン×6

#### ゲームの準備

各プレイヤーは1つのダイスコーンと5個のダイスを受け取ります。ゲームボードをテーブルの中央に置きます。残りのダイスのうちの1個をゲームボードのスペース1の近くに置きます。このダイスは「推測ダイス」です。

全てのダイスには1の代わりに (⚙️ 舵) シンボルがあり、この舵シンボルは任意の値になります。

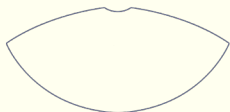
残りのダイスはゲームで使用しません。各プレイヤーはダイスを2個ずつ振ります。合計が最も高いプレイヤーがスタートプレイヤーになります。



1

ゲームの前に、以下のようにダイスコーンを作ります。

①



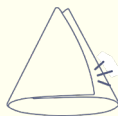
1. 図のようにダイスコーンを広げます。

②



2. ダイスコーンの両側を持って内側に巻きます。(内側に巻くか、外側に巻くかは関係ありません。)

③



3. 図のように円錐形を作り、端を取り付けます。

④



4. ダイスコーンの端の部分で2本指で持つと持ちやすいです。

### 遊び方

各プレイヤーは自分のダイス5個をダイスコーンに入れて振り、自分の前に置きます。そして、自分だけが見えるようにダイスコーンを少し持ち上げて、ダイスの目を確認します。

②

### 推測

スタートプレイヤーは、全てのプレイヤーが振ったダイスのうち特定の値を持つダイスの数を推測し、推測したダイスをボード上の対応するスペースに置きます。



(3のダイスが6個あると推測した場合の例)

例えば、「3のダイスが6個ある」は、全てのプレイヤーのダイスのうち、3のダイスが少なくとも6個あることを意味します。推測ダイスを3を上にして、ボードのスペース6に置きます。



(舵のダイスが4個あると推測した場合の例)

いくつかの舵(ワイルド)があると推測した場合は、舵が描かれているスペースに推測ダイスを配置します。

スタートプレイヤーが推測したら、スタートプレイヤーの左隣のプレイヤーから時計回りで手番を行います。自分の手番では

③

次のアクションの中からいずれかを選択しなければなりません。

- 新しい推測
- チャレンジ

### - 新しい推測

新しい推測を行う場合、ダイスの数またはダイスの目を前のプレイヤーの推測より大きくしなければなりません。次のいずれかを実行する必要があります。

- ・ 推測ダイスの目はそのまま、推測する個数を増やす。
- ・ 推測ダイスは動かさずに、推測ダイスの目を大きくする。
- ・ 推測する個数を増やしながら推測ダイスの目を変更する。(この場合、推測ダイスの目を小さくすることができます。)

注: 推測する個数を増やす方向にあるスペースなら、舵のスペースに移動させることもできます。

### - チャレンジ

自分の手番で新たな推測をしたくない場合、または前のプレイヤーの推測が間違っていると思う場合は、その推測に対してチャレンジすることができます。

チャレンジした場合、全てのプレイヤーはダイスコーンを上げて自分のダイスを公開し、最後に推測した(前のプレイヤーが推測した)ダイスの目の実際の個数を確認します。

(1) 推測した目のダイスの実際の個数が、前のプレイヤーが推測した個数より多い場合、前のプレイヤーの勝ちとなります。チャレンジしたプレイヤーは、推測した個数と実際の

④