

JP Express Cross

8歳以上 | 2-99人 | 15分

数字をどんどん大きくしてみましょう。数字が横と縦に長くつながるほど高得点を獲得できます。必要なら特別なサイコロも振りますが、予測はさらに難しくなります。

構成物

- シート
- 基本サイコロ5個 (数字1, 2, 3, 4, 5, 8)
- 特殊サイコロ1個 (数字-3, -5, -7, 2, 4, 8)

ゲームの準備

- 各プレイヤーはシート1枚を受け取り、筆記具を準備します。
- 最近に横断歩道を渡った人が先行プレイヤーになります。

一般ゲームの進行

ゲームは合計20ラウンドで行われ、各ラウンドごとに以下の2つのステップを順番に行います。

1. サイコロを振る

ゲームの最初の1ラウンドでは先行プレイヤーが基本サイコロを1個振ります。

その後のラウンドでは、時計回りに次のプレイヤーがサイコロを振り、**前のプレイヤーより基本サイコロを1個多く**振ります。つまり、2ラウンド目には2個、3ラウンド目には3個、4ラウンド目には4個、5ラウンド目には5個の基本サイコロを振ります。前のラウンドで5個の基本サイコロを振った場合、再び最初に戻って1個の基本サイコロを振ります。

2. シートに記入する

1段階で振ったすべてのサイコロの目の合計値を各プレイヤーが自分のシートに記入します。好きな空欄に記入できます。

ゲーム終了

20ラウンドが終了すると、得点計算を行います。最も高い得点を獲得したプレイヤーが勝者です。

得点計算

シートに記入された値を上から下へ、左から右へ見ながら、値が昇順に連結されたグループを分けます。同じ数字が連続する場合も連結されたものと見なします。

各グループの得点を計算し、グループがいくつの値で連結されているかによって得点が決まります。シートの得点表を参考にして各グループの得点を計算し、すべて合計して自分の最終得点となります。

変形ルール - 特殊サイコロ

ラウンドごとに、標準ルールの「**1. サイコロを振る**」段階で、そのプレイヤーが希望すれば通常のサイコロと一緒に特殊サイコロも振ることができます。

特殊サイコロの結果に応じて、サイコロの値の合計が0以下である場合があります。この場合、結果を「**2. シートに記入する**」と同じように書きます。得点計算方法は同じです。

A game by Yoshihisa Itsubaki
Illustration by Wanjin Gill
Published by Gameology, Inc. *playte*
www.playte.com | © 2024. Gameology Inc.
playte. All Rights Reserved.