

ゲーム概要



かんたん
マニュアル
(英語) ▶▶



こちらにアクセス!

人生は短い、けれど氷のキューブの寿命はさらに短い。氷のキューブであるメルトは、冷蔵庫から出ると長くは生きられないことを知りながらも、溶けて水になってしまう前に生きた証を残すために冷蔵庫から外の世界へ旅立ちました。このゲームでは、プレイヤーは氷のキューブのメルトとなって、溶けて水になってしまう前に愛と冒険の証を集めることを目指します。果たしてメルトは目標を無事達成できるでしょうか？

内容物



キューブメルトダイス × 6

トークン × 15
(3種類 × 5)



オモテ
通常ルール



ウラ
拡張ルール

プレイヤーボード × 10
(2枚で1セット両面仕様)

ゲームの準備

1：各プレイヤーは同じ色のプレイヤーボードセットを受け取ります。通常ルールで遊ぶか拡張ルールで遊ぶかを決め、今回のゲームルールの面を表にして2枚を横に並べて自分の前に置きます。通常ルールで遊ぶ場合はオモテ面を使い、拡張ルールで遊ぶ場合はウラ面を使います。全員同じ面を使って遊んでください。拡張ルールの説明は **拡張ルール** を読んでください。

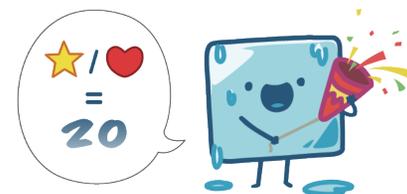
2：各プレイヤーは3種類のトークン (□、♥、★) を1個ずつ受け取ります。受け取ったトークンの□は自分のボードの20のマスへ置きます。♥と★は0のマスに置きます。

3：最近氷の入った飲み物を飲んだプレイヤーをスタートプレイヤーとします。スタートプレイヤーは6個のキューブメルトダイスを受け取り、ゲームを開始します。



ゲームの流れ

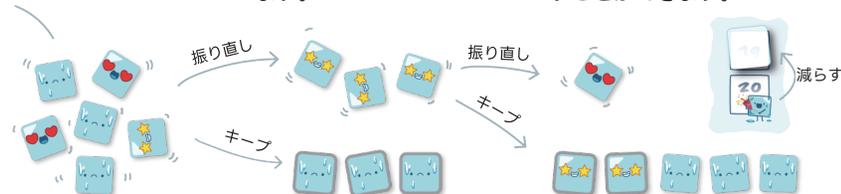
ゲームは時計回りに手番を行っていきます。自分の手番になったらダイスを振り、出た目の解決を行います。各プレイヤーはキューブメルトが溶けて無くなるよう最善を尽くしながら、♥と★を獲得していきます。いずれかのプレイヤーが♥か★を20獲得するか、□が0になって溶けてしまったらゲームが終了します。



手番の流れ

各プレイヤーは以下の4つの流れに沿って手番を行い、振ったダイスの結果を解決します。ダイスの振り直しは任意のダイスを選んで行うことができます。ダイスを解決したら時計回りに次のプレイヤーへ手番が移ります。

- 6つのダイスを振ります。
- 1回だけ好きな数のダイスを振り直すことができます。
- を1マス分減らすことで再度ダイスを振り直すことができます。



- ダイスの結果を対象プレイヤーのボードに反映します。(細かいルールは次にページを確認してください)



ステップ2~3では、どのダイスを振り直すか、キープするかを自由に選べるよ!



ダイスの効果

各ダイスには複数の面があり、それぞれ効果が異なります。



ハートの目
ハートを1獲得
+ ♥



スターの目
スターを1獲得
+ ☆



悲しい顔
1マス溶かす
- □



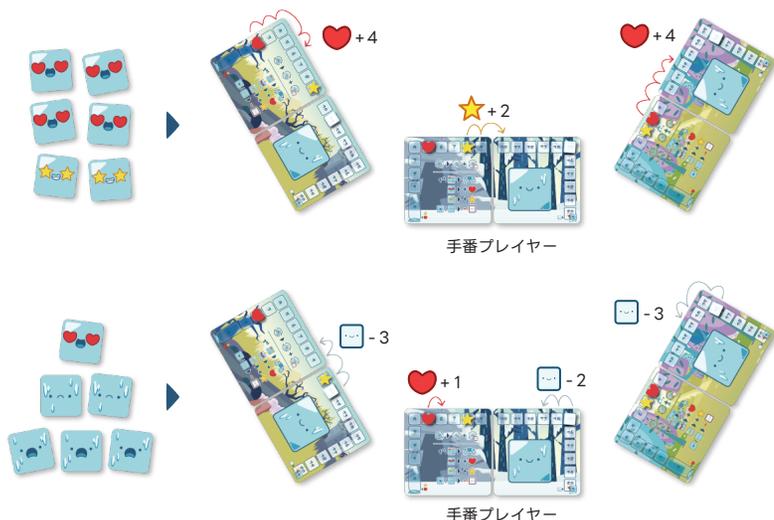
うな垂れ顔
1マス溶かす
- □

悲しい顔とうな垂れ顔の効果は同じですが、次のステップで説明する顔の種類ごとの数を確認するときに違う顔としてカウントされます。

ダイスの解決

ダイスの結果を各プレイヤーのボードへ反映させるために、まず振り終わったダイスの中で同じ面の数を確認します。最も多い面の効果を手番プレイヤーの左右のプレイヤーのボードへ反映します。その後、残っているダイスの面の効果を手番プレイヤーのボードへ反映します。

※最も多い面の効果は手番プレイヤーのボードへ反映しません。



もし最も多い面が存在しない場合（複数の面の数が全て同じ場合）すべてのダイスの面の効果を手番プレイヤーのボードにのみ反映します。



ゲームの終了と勝利条件

いずれかのプレイヤーが♥か☆を20個獲得するか、□が0になったらゲームが終了します。

1人以上のプレイヤーが♥か☆を20個獲得した場合、そのプレイヤーは即座に勝利します。

1人以上のプレイヤーの□が0になった場合、他のプレイヤーの♥と☆を確認し、それぞれ低い方を最終得点とします。最終得点が最も高いプレイヤーの勝利です。同点のプレイヤーが複数いる場合は同時勝利となります。



拡張ルール

通常ルールを1度プレイしたら、拡張ルールで遊んでみてください。拡張ルールでは、各プレイヤーごとに特殊能力を持っています。この特殊能力は、条件を満たした場合、毎回適用することができます。

にゃ〜
Cat
キャット
□□+3+♥/☆ ▶ +♥/☆

自分の左右のプレイヤーが♥か☆を3つ以上獲得した場合、同じ種類の♥か☆を1つ獲得します。

Dragon
ドラゴン
□□-n □ ▶ +2♥/2☆

自分の左右のプレイヤーの□を減らすと、♥か☆を2つ獲得します。

Knight
ナイト
-2+ □ ▶ + □ + ♥/☆

ダイスの面により□が2個以上減る場合、そのうち1つを♥か☆に変換します。

Ninja
ニンジャ
5+ □ ▶ □ + 1st

ダイスの面が5個以上同じ場合、手番プレイヤーがその効果をボードに反映することができます。残ったダイスの効果を他のプレイヤーのボードに反映します。

Unicorn
ユニコーン
4 ≠ □ ▶ +2♥/2☆

すべてのダイスの面（4種類）が出ている場合、手番プレイヤーは追加で♥か☆を2つ獲得します。

ソロモード（英語）とその他のコミックスは、こちらからゲームページにアクセス！

