

Q&A

Q コストやダイスは記載されているのと同じ数じゃないとダメ？

A 消費するダイスのほうが多いのはOKです。たとえば白ダイスだけでコストを満たし、最低条件の緑ダイスを1個追加するのもOKです。

Q コストを満たしたら必ずカードを取らないとダメ？

A 欲しいスキル、経験値カードが無ければアシストカードを取ります。その際、次の手番の布石として能力を使ってOKです。

Q コスト「ソロ目2個×2組」は「ソロ目4個」でもOK？

A OKです。ほかに「連番3個×2組」は「123123」でもOKです。

Q ダイスの出目に+3する能力で「4」を「6」にできる？

A できます。同様に「+2」の能力で5を6にできます。

Q 経験値、スキルカードのオープン枚数に上限はある？

A ありません。ただし、一度にオープンできるのは1枚です。

Q スキルカードのダイス追加能力はダイスフェース毎に追加されるの？

A いいえ、追加はカードを入手した時だけです。それ以降は追加されたダイスを維持します。

クレジット

ゲームデザイン：フクダヒロシ

イラスト：HL、フクダヒロシ

グラフィックデザイン：フクダヒロシ

販売元：XiSize

Mail：info@xisize.games

Web：<https://xisize.games/>



プレイ人数：2～4人

プレイ時間：20～40分

対象年齢：7歳以上

はじめに

漫画家は過酷な商売です。人気の低迷、アンチによる精神的ダメージ、味方であるはずの編集者が最大の障害になることもあります。そんな彼らにとって自身の作品がアニメになることは大きな指標のひとつです。

このゲームでは**プレイヤーは漫画家となり、アニメ化作家になることを目指します**。ダイスを駆使して様々な障害を乗り越え、運と実力を我がものとし、そして連載を獲得して人気と実績（勝利ポイント）を高めていきます。最も人気の高いプレイヤーがアニメ化作家（勝者）になれるのです！

しかし現実では「アニメ化」は終わりの始まりであることも少なくはないのですが……。

ルール説明動画をネットで公開しています。
xisize.games/product/comic-creator/guide/



内容物



経験値カード
26枚



スキルカード
38枚



アシストカード
20枚



スタートプレイヤー
カード 1枚



ダイス置き場 8枚



サマリーカード 4枚

- 白ダイス 18個
- 緑ダイス 12個
- 赤ダイス 13個
- 黄ダイス 5個

ダイスの色について



白 <プレイヤーダイス>

プレイヤーが最初から持っているダイスです。スキルカードの能力で追加されることもあります。



緑 <アクションダイス>

ダイスフェーズ時に全て振り、プレイヤーに配られるダイスです。カードを取るときに最低1個消費します。



赤 <固定ダイス>

スキルカードによって追加されるダイスです。初期値の決まったダイスですが、カードの能力で変更することもできます。



黄 <アシストダイス>

アシストカードで使用するダイスです。保持することはありません、アクションフェーズ終了時に回収されます。

このゲームでやること

注意!手番ではダイスを振りません!

このゲームは自分の手番でダイスを振りません。ダイスを振るのはダイスフェーズのみです (P6参照)。ただしカードの能力を使って振ることはあります。この時に手番で使えるダイスの数値 (出目) が確定します。

ダイスを消費してカードを増やせ!

カードの取得条件 (コストと言います) を満たすダイスを消費することでカードを得られます。ダイスフェーズで確定したダイスを使います。

Example

「消費」とは、欲しいカードのコストを満たすダイスを<未使用>から選び、それらを<使用済>に移動してカードを取ることです。緑のダイスが最低1個必要です。

必読

欲しいカードのコストは「同じ出目が2個」

カードのコストを満たす 2個のダイスを消費して取り、手元に置く。



横に倒す



コストを満たすダイス

使用済みに移動 (消費)

Before

After

必読

消費したダイスはアクションフェーズ終了まで出目を変更しないでください。



経験値カードを集めて勝利ポイント15VP目指せ!

勝利ポイントを15VP集めたプレイヤーが勝者です。ただし得点の高いカードを入手するにはダイスがたくさん必要です。ダイスを増やすためにはまずは「スキルカード」を集めましょう。

スキルカードを集めてダイスを増やせ!

スキルカードはダイス増加や出目変更ができます。入手コストはゾロ目 (同じ出目) が多いので、ダイスもゾロ目を狙いましょう。

スキルカード、アシストカードで出目を変更しろ!

スキル、アシストを使うことによりダイスを増やしたり、出目を変更することができます。特にアシストは強力な能力が多いのでどんどん使しましょう。

ゲームの準備

バランス調整のためいくつかカードを除外します。

初回プレイで除外するカード

カード左上に  のマークがあるカードを除外します。スキルカード5枚。アシストカード4枚。経験値カード1枚です。



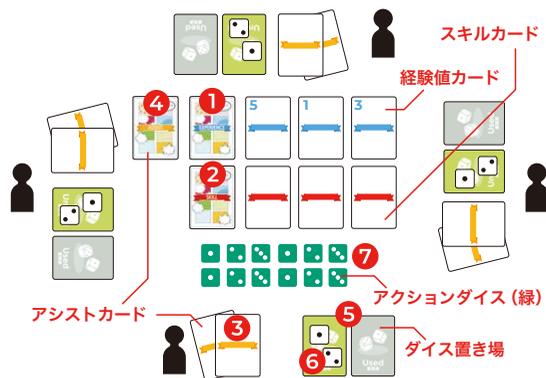
初回プレイで除外するマーク

2人プレイで除外するカード

カード左上に  のマークがあるカードを除外します。スキルカード4枚。経験値カード7枚です。



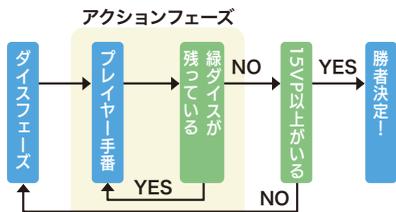
2人プレイで除外するマーク



- 経験値カードの山札を見えないように伏せて置く。上から3枚引いてカードの内容が見えるように横に並べる。
- スキルカードの山札を経験値カードの下に置く。同様に3枚引いて隣に並べる。
- アシストカードを全員に2枚ずつ見えないように配る。
- 残りのアシストカードを山札にし、経験値カードのとなりにも置く。
- 全員、ダイス置き場カード2枚を受け取り手元に並べる。
- 全員、白ダイスを2個受け取り、ダイス置き場<未使用>の上に置く。
- プレイヤー人数×3個のアクションダイス(緑)を場に置く(2人=6個、3人=9個、4人=12個)。
- 最近漫画の単行本を買った人がスタートプレイヤーになる。

①②でオープンしたカードを取り合うゲームだよ

プレイの流れ



check!

緑ダイスが残っていれば、また手番を行えるよ!

ダイスフェーズ

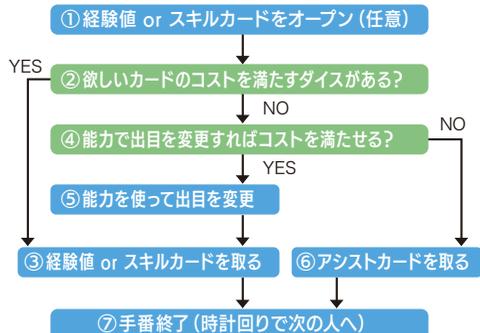
- 1 全員手元で白ダイスを振り、ダイス置き場<未使用>に置く。
- 2 スタートプレイヤーは全員の緑ダイスを回収し、全て振る。
- 3 スタートプレイヤーの**右どなりのプレイヤー**は好きな出目の緑ダイスを1個取り、**出目を変更せず**に<未使用>に置く。
- 4 同じように**反時計回り**で1人1個ずつ緑ダイスを取り、**全ての緑ダイスがなくなるまで**続ける。
- 5 スタートプレイヤーから**時計回り**で順番に手番を行う。



check!

ダイスを振るのはダイスフェーズのときだけ! どのダイスを取ればいいのかわからないなら、とりあえずゾロ目を作ろう

アクションフェーズ



① 経験値 or スキルカードをオープン (任意)

経験値カード、スキルカード、の**いずれか1枚**をオープンして山札の横に並べます (しなくてもよい)。

② 欲しいカードのコストを満たすダイスがある?

場にオープンされたカードと、<未使用>の上にあるダイスを確認します (ダイスを振らず現状の出目のまま使います)。コストを満たすダイスがあれば「③経験値 or スキルカードを取る」に、無ければ「④能力で出目を変更すればコストを満たせる?」に進みます。

Example

コスト: 2ゾロ (同じ出目が2個)

ダイス:

この場合はゾロ目があるので、コストを満たしていると言える。



青い枠がコスト

③ 経験値 or スキルカードを取る (ダイスを消費)

カードを取るには<未使用>の上にあるダイスでコスト(条件)を満たす必要があります(前のページを参照)。

コストに該当するダイスを<使用済>の上に移動させてカードを取ります(消費と言います)。その中に**緑ダイスが最低1個必要です**。一度に取れるカードは**経験値、スキルのいずれか1枚のみ**です。

コストを満たすダイ스에緑が無いときはどうする?

例えばコスト「ゾロ目2個」、残りダイス  のときです。コストを満たす  に加え、最低条件の緑(出目はなんでもOK)という出し方でもOKです。この場合は  になります。

check!

カードを取る行動「消費」については3ページを参照!

スキルカードを取ったら

取ったカードは次のアクションフェーズ開始まで使えません。横に倒し、他のプレイヤーに見えるように手元に置きます。

経験値カードを取ったら

左上の数字が勝利点(VP)になります。取ったカードは他のプレイヤーに見えるように置きます。

置き方の例



④ 能力で出目を変更すればコストを満たせる?

スキル、アシストカードの能力を使えば出目を変えることができます。現状の出目でコストを満たせないなら、手持ちのカードの能力を使ってみましょう。

能力を使うには「⑤能力を使って出目を変更」に進んでください。使ってもコストを満たせなかったり、欲しいカードが無いなら「⑥アシストカードを取る」に進みます。

⑤ 能力を使って出目を変更(カードを使う)

経験値・スキルカードを取る前にダイスの出目を変えることができます。一度に使うのは**スキル、アシストそれぞれ1枚ずつの合計2枚**です。手番に2枚なので、次の手番になったらもう2枚使用できます。



スキル、アシストを1枚ずつ使える。

Example

コスト: 5ゾロ目(同じ出目が5個) スキル、アシストの2枚を使ってゾロ目を作ってみます。

ダイス: 



※「5+2」は「7」ですが、出目に「6」以上にはできないので「6」になります。

check!

ダイスが増える能力は使用枚数に数えないよ!(自動発動)

check!

赤、緑、黄のダイスも能力で出目を変えられるよ!

スキルカードを使ったら

スキルカードはゲーム中に何度でも使用できます。ただし一度使用すると次のアクションフェーズになるまで使うことができません。



スキルカードを使ったら横に倒す。

アシストカードを使ったら

アシストカードは使い切りです。使用したら山札のとなり捨てます。ダイス増加系能力はアクションフェーズ終了まで有効です。また、取ったばかりのアシストカードは次の手番開始まで使えません。

check!

アシストは使い捨てだけどスキルはずっと使えるよ！

⑥ アシストカードを取る（緑ダイス1個消費）

欲しいカードが無い、出目を変えてもカードが取れない場合はアシストカードを取ります。



緑ダイスを1個消費して山札から1枚引き、手札に加えます。取ったカードは次の手番から使えます。アシストカードの上限は3枚です。4枚以上あったら3枚になるように捨てます。

緑ダイスを消費して1枚引く。手札として3枚まで持てる。ダイスの出目はなんでもOK！

山札が無くなったなら捨て札をシャッフルして山札にします。

⑦ 手番終了

時計回りでのたりのプレイヤーに手番がうつります。全員が手番を終えて一周したら、緑ダイスが残っているプレイヤーは再び手番を行えます。ダイスは振らず、ダイス置き場<未使用>に残っている出目のまま使います。

check!

緑ダイスが残るように使うと手番がたくさんできるよ

アクションフェーズ終了

全員が緑ダイスを使い切ったらアクションフェーズ終了です。

- ① 黄色ダイスを使っていたら場に戻す。
- ② 赤ダイスがあるなら出目を元に戻す。
- ③ 使用したスキルカードを使用可能状態に戻す。
- ④ このフェーズで取得したスキルカードを<未使用>のとなりと並べる。これで使用可能となる。
- ⑤ ダイス追加のスキルカードを取得していたらダイスを追加する。
- ⑥ スタートプレイヤーカードを時計回りでのたりのプレイヤーに渡し、ダイスフェーズを行う。

ゲームの終了と勝敗決定

いずれかのプレイヤーが勝利ポイント15VP以上獲得したら、そのアクションフェーズでゲームは終了します。最も多くの勝利ポイントを得たプレイヤーが勝者です。15VP達成した瞬間ではなく、アクションフェーズ終了までは続きます。

[Point]

もし同じ最高得点のプレイヤーが複数いたらダイスで最終決戦を行います。所持しているダイスを全て振り、ゾロ目の多いほうが勝者です。ゾロ目の個数が同じだったら出目の大きいほうが勝ちです。手番と同じようにカードの能力を使用してもOKです。

ゾロ目の多いほうが勝ち

Win Lose

同じ個数だったら出目の大きいほうが勝ち

Win Lose

※緑のダイスは使いません。

拡張ルール

経験値カード「アニメ化決定!」や、アシストカード「編集長」がひどすぎる! と思った場合は取り除いてもOKです。



カードの取得コスト

X

緑ダイス1個。出目はなんでもOK。

7+

出目の合計が書かれた数字以上。

10+ 12+ 14+
16+ 25+

例: 12+
出目の合計が「12」以上

同じ出目のダイスが **X** の個数。

X = X

例: **X=X=X=X**
同じ出目のダイスが4個。

X = X
Z = Z

同じ出目のダイス2個が2組。同じ出目4個を「2個2組」として扱っても良い。
例: 1-1-2-2 / 1-1-1-1

X = X

同じ出目のダイス2個と3個の組み合わせ。同じ出目5個を「2個+3個」として扱っても良い。

Z = Z = Z

例: 1-1-2-2-2 / 1-1-1-1-1

2 4 6

ALL EVEN

偶数の出目のダイスが3個。偶数なら同じ出目が3個でも良い。

1 3 5

ALL ODD

奇数の出目のダイスが3個。奇数なら同じ出目が3個でも良い。

連続した出目のダイスが **■** の個数。

1 2 3 4

例: **1 2 3 4 5**
1-2-3-4-5 / 2-3-4-5-6

1 2 3
2 3 4

連続した出目のダイス3個が2組。同じ組み合わせ2組でも良い。
例: 1-2-3 + 3-4-5 / 4-5-6 + 4-5-6

1 2 3 4
2 3 4 5

連続した出目のダイス4個が2組。同じ組み合わせ2組でも良い。
例: 1-2-3-4 + 2-3-4-5 / 1-2-3-4 + 3-4-5-6

X = X = X = X = X
X = X = X = X = X

同じ出目のダイスが10個。
このカードを取ったら即座にゲームは終了し、
取得したプレイヤーが勝者となる。

カードの能力



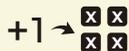
次のアクションフェーズから白ダイスを追加する(表示されてる■の数だけ追加)。能力の使用枚数には含まない。



黄ダイスを振って追加する(表示されてる■の数だけ追加)。アクションフェーズ終了時に返却。



次のアクションフェーズから書かれた出目で固定された赤ダイス1個を追加する。能力の使用枚数には含まない。他の能力を使って出目を変更することは可能。



好きなダイスの出目に数値を足す(マイナスの場合は引く)。計算結果が「6以上」「1以下」になっても良いが、「1~6」の範囲を超えることはできない。ダイスの個数に制限はない。
例：出目「5」に「+2」にする → 「6」



ダイス1~3個を振り直す。



ダイス1個を裏返して、反対側の出目にする。
例：1 ↔ 6 / 2 ↔ 5 / 3 ↔ 4



好きなダイス1個を他の未使用ダイスと同じ出目に変更する。

変更前 変更後



上記と同様に好きなダイス2個を他の未使用ダイスと同じ出目に変更する。



ダイス1個を好きな出目に変更する。



ダイス1個の出目から数値を取り出し、他のダイスに分配する。分配先ダイスの個数に制限はない。ただし出目の合計が変わってはならない。「1~6」の範囲を超えることはできない。
※図は一例。他の数値でもOK。

変更前 変更後

① から「3」を取り出す ▶ 残り「3」

② 取り出した「3」のうち「2」を に足す ▶ 残り「1」

③ 残った「1」を に足す ▶ 残り「0」



任意のプレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーの使用済み白ダイス、赤ダイスを出目を変更せずに全て受け取り、未使用ダイスとして使える。スキルカードで出目を変更してもOK。自分自身の使用済みダイスでもOK。
アクションフェーズが終了したらダイスは元のプレイヤーに戻る。

