

Q&A

Q 消費的骰子一定要跟條件上寫的數量相同嗎？

A 消費的骰子比較多是OK的。例如只有白色骰子滿足條件，再消費1個最低條件的綠骰也是OK的。

Q 如果滿足條件一定要拿取卡片嗎？

A 如果沒有想要的經驗值卡或是技能卡可以拿助手卡。這個時候在下回合時就可以使用卡片的能力。

Q 條件上的「同點數2個×2組」改成「同點數4個」也OK嗎？

A OK的。像是其他「連續數字3個×2組」改成「123123」也OK。

Q 將骰子的點數使用能力+3，可以把「4」變成「6」嗎？

A 可以。使用「+2」的能力也可以把5變成6。

Q 翻開經驗值、技能卡片的張數有上限嗎？

A 一次只能翻開1張，但是被翻開排列在桌面上的張數沒有上限。

Q 使用技能卡增加的骰子，每次擲骰階段都要再增加嗎？

A 不用，只有拿到技能卡當下增加，之後每階段都可以一直使用。

出版資訊

遊戲設計：FUKUDA HIROSHI
插畫：HL、FUKUDA HIROSHI
平面設計師：FUKUDA HIROSHI
製造商：XiSize

Mail：info@xisize.games
Web：<https://xisize.games/>

中文翻譯：CHEN YING JHEN



遊戲人數：2~4人
遊戲時間：20~40分
適合年齡：7歲以上

遊戲開始

漫畫家是個很嚴苛的工作。有可能因為沒有人氣、或是酸民的攻擊而受到精神上的損害、連以為是夥伴的編輯也有可能是你最大的絆腳石。對於漫畫家來說，讓自己的作品動畫化才是最重要的目標。

在遊戲當中，玩家們扮演漫畫家，努力讓自己的作品能夠動畫化。使用骰子越過各種難關，將運氣與實力變成自己的力量，取得連載，提高自己的人氣與成績（成為贏家），人氣最高的玩家就可以將自己的作品動畫化！

但在現實當中「動畫化」也有可能是一部作品邁入終結的開始……。



規則說明的影片可到下列網址觀看。
xisize.games/product/comic-creator/guide/

內容物



經驗值卡片
26張



技能卡片
38張



助手卡片
20張



初始玩家卡片
1張



放置骰子卡片 8張



幫助卡片 4張

- 白色骰子 18個
- 綠色骰子 12個
- 紅色骰子 13個
- 黃色骰子 5個

關於骰子的顏色



白色 <玩家骰子>

玩家最初擁有的骰子。可以用技能卡來增加數量。



綠色 <行動骰子>

擲骰階段時全部一起骰，分配給各個玩家。取得卡片時最少要使用1個。



紅色 <固定骰子>

使用技能卡而追加的骰子。雖然一開始都是固定的點數，但是可以用卡片的能力來變更。



黃色 <助手骰子>

打出助手卡時可使用此骰子。但是不能保留，行動階段結束後會收回。

遊戲進行

注意！輪到自己的時候不用擲骰子！

這個遊戲輪到自己的時候不用擲骰子。只有擲骰階段才要擲（參考P6）。但是可以使用卡片的能力來擲。這個時候才決定自己回合可以使用的骰子數值（點數）。

消費骰子來讓卡片增加吧！

只要滿足取得卡片的條件，消費骰子就能獲得卡片。可使用在擲骰階段擲出的點數。

Example

所謂的消費就是滿足卡片的條件，將滿足條件的骰子從<未使用>區拿取，放到<已使用>來取得卡片。最少需要消費1個綠骰。

必讀

想要的卡片條件是「一樣的點數2個」

消費滿足條件的骰子，取得卡片放到手邊。



橫放

滿足條件的骰子

放到已使用區(消費)

Before

After

必讀

消費過的骰子在行動階段結束以前，請不要變更點數。



收集經驗值卡片以勝利得分15VP為目標吧！

收集到勝利得分15VP的玩家為勝利者。但是為了拿到高分的卡片需要很多的骰子。若要增加骰子的數量首先要收集技能卡片。

收集技能卡片來增加骰子吧！

技能卡片能夠增加骰子或是改變骰子的點數。因為取得卡片需要很多同點骰（相同點數的骰子），所以將目標放在得到同點骰吧。

用技能卡片、助手卡片來改變點數吧！

使用不同的技能卡或是助手卡，能夠增加骰子或是變更點數。特別是助手卡有很多很強的能力，放手去使用吧。

遊戲準備

為了維持遊戲的平衡，需要移除掉幾張卡片。

第一次玩要移除的卡片

請將卡片的左上角有  記號的卡片移除。技能卡片5張、助手卡片4張、經驗值卡片1張。



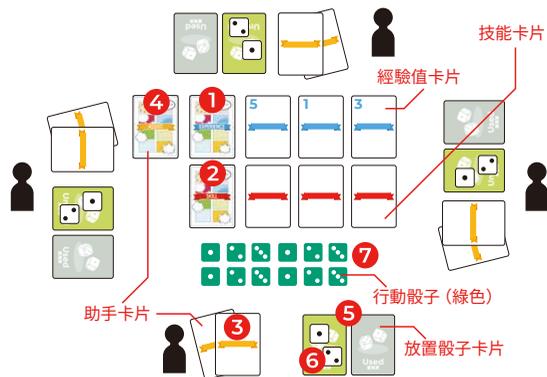
第一次玩要移除的記號

2個人玩要移除的卡片

請將卡片的左上角有  記號的卡片移除。技能卡片4張、經驗值卡片7張。



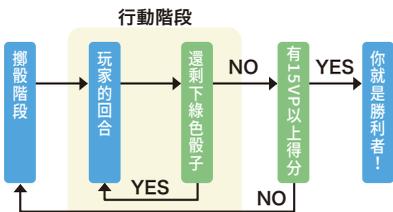
2個人玩要移除的記號



- 請從經驗值卡片牌堆翻出3張牌並排在旁邊，牌面朝上讓所有人看到。
- 將技能卡牌堆放在經驗值卡牌堆下面，一樣牌面朝上翻開3張並排在旁。
- 助手卡片每個人發2張，不要被別人看到。
- 剩下的助手卡牌堆，請放在經驗值卡牌堆的旁邊。
- 每個人拿取骰子放置卡2張，並排放在自己前方。
- 每個人拿取2個白色骰子，放在〈未使用〉卡片上面。
- 根據玩家人數拿取行動骰子，一人3個，集中放在場上（2人=6個、3人=9個、4人=12個）。
- 最近有買漫畫的人當初始玩家。

這是一個互相爭奪   公開卡片的遊戲喔。

遊戲流程



check!

只要還剩下綠色骰子，就能再次執行你的回合喔！

擲骰階段

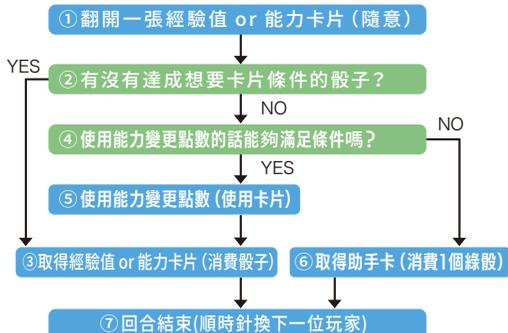
- 1 每個人擲自己的白色骰子後，放在<未使用>的卡片上。
- 2 初始玩家拿取所有人的綠骰，全部一起起。
- 3 從初始玩家右邊的玩家開始，拿取1個自己想要的點數，**不可以變更綠骰點數**，放在<未使用>的卡片上。
- 4 像這樣逆時針方向1人拿1個綠骰，直到骰子都被拿光為止。
- 5 從初始玩家開始，順時鐘進行遊戲。



check!

只有擲骰階段能夠做擲骰子的動作！不知道該拿什麼點數的時候，總之先拿跟自己擲出來點數相同的骰子吧。

行動階段



① 翻開一張經驗值 or 能力卡片 (隨意)

可以從經驗值卡片或是能力卡片的牌堆中，擇一翻開1張卡片公開後並排在旁(不翻也可以)。

② 有沒有達成想要卡片條件的骰子?

確認被翻開的卡片跟放在<未使用>卡上面的骰子(不擲骰子直接使用既有的點數)。如果有滿足條件的骰子，就可以拿走想要的「③經驗值 or 能力卡片」，如果沒有的話，可以考慮「④用能力卡來變更骰子的點數後，是否能達成取卡條件?」

Example

條件：2同點 (2個一樣點數的骰)

骰子：🎲🎲🎲🎲

這種情況下有同點數，可以滿足取卡條件。



藍色框框是條件

③ 取得經驗值 or 能力卡片 (消費骰子)

要滿足取得卡片的條件，需使用放在<未使用>卡片上的骰子 (請參考前頁)。

將要使用的骰子放到<已使用>卡片上取得卡片 (消費骰子)。在以上動作中**最少必須消費1個綠骰**。一次只能拿取一張經驗值或是能力卡。

滿足條件的骰子裡，如果沒有綠骰怎麼辦？

例如條件是「同點數2個」剩下的骰子是  時，為了符合條件 加上綠骰 (點數不限) 使用也是  消費 這 。

check!

關於拿取卡片的行動「消費」請參考第3頁

拿到能力卡片時

拿到的卡片只能在下次的行動時期開始使用。請橫放在自己面前，讓其他玩家看的到。

拿到經驗值卡片時

左上的數字為勝利得點 (VP)。取得的卡片也請放在讓其他玩家看得到的地方。

放置的方法



④ 使用能力變更點數的話能夠滿足條件嗎？

如果使用技能、助手卡片的能力的話，能夠變更點數。如果現有的點數**無法滿足卡片的條件的話**，就用看看你所持有的卡片的能力吧。

在使用能力時請參考「⑤使用能力變更點數」。如果用了也無法滿足條件的話，可以參考「⑥取得助手卡」。

⑤ 使用能力變更點數 (使用卡片)

在取得經驗值、技能卡之前可以變更骰子的點數。一次最多只能使用2張，技能、助手卡片各1張。自己的回合兩張，所以下回合輪到自己也能用2張。



技能、助手能夠各使用1張。

Example

條件：5同點 (5個一樣的點數) 使用技能、助手2張來讓點數同點。
骰子：

 使用「任意骰子點數+1」
 使用「任意骰子點數+2」
 完成5個「6」點數的同點

※雖然「5+2」等於「7」，但是點數沒有超過「6」，所以最大只能變成「6」點。

check!

可以增加骰子數量的卡片，不限定使用的張數喔！（自動啟用）

check!

也可以使用能力改變紅、綠、黃骰的點數喔！

用了技能卡後

技能卡可以在遊戲中無限使用，但是使用一次之後在下次的行動階段開始前不能再使用，所以請將用過的卡片橫放才不會搞混。



使用過的技能卡請橫放。

用了助手卡後

助手卡只能使用一次。使用後請放到棄牌堆。增加骰子的能力到行動階段結束前都可以使用。還有，剛拿到的助手卡到下次自己回合開始前都不能使用。

check!

雖然助手卡只能用一次，但是技能卡可以一直使用喔！

⑥ 取得助手卡 (消費1個綠骰)

沒有想要的卡片，或是變更點數也無法取得卡片時，可以拿取一張助手卡。



消費1個綠骰從牌堆抽1張加到手牌。新的卡片從下回合開始可以使用。助手卡手牌最多3張，4張以上請丟棄不要的手牌。助手卡牌堆沒牌時，請將棄牌堆的卡片洗牌，成為新的牌堆。



消費綠骰抽1張。手牌最多到3張。消費綠骰的點數可以任意點！

⑦ 回合結束

順時針進行玩家的回合，全員の回合輪完後，還有綠骰的玩家可以再次執行自己的回合。請不要擲骰，直接使用放在<未使用>卡上方現有的骰子點數。

check!

只要讓綠骰剩下，就可以多次執行自己的回合喔

行動階段結束

全員の綠骰皆使用完畢後，行動階段結束。

- 1 請將用過的黃色骰子全部回收。
- 2 如果有紅色的骰子，請變更回原本的點數。
- 3 使用後的技能卡片，請將卡片復原為可使用的狀態。
- 4 這個階段擁有的技能卡片請放在<未使用>卡的旁邊。這樣新的階段就可使用。
- 5 如果有拿到增加骰子的卡片，請增加骰子。
- 6 初始玩家卡片傳給順時鐘的下一位玩家後，重新執行擲骰階段。

遊戲結束與勝敗判定

只要有一位玩家獲得15VP分，在行動階段執行完後遊戲結束，得到最多分數的玩家勝利。不是拿到15VP的瞬間結束，而是在行動階段全部執行完後。

[Point]

如果有得點相同的玩家，會用骰子舉行最終決戰。請擲自己所有的骰子，擲出最多同點數的玩家勝利。如果同點數量相同，則點數最大的玩家勝利。和執行自己的回合一樣，可以使用卡片的能力。

同點多的玩家勝利

Win Lose

如果數量相同，則點數大的玩家勝利

Win Lose

※不使用綠色的骰子

擴充規則

如果覺得經驗值卡片裡的「アニメ化決定！」(動畫化決定!)或是助手卡裡的「編集長」(總編輯)太強的話也可以拿掉。



取得卡片的條件

X

綠殼1個。任意點數。

7+

點數的總計為卡片寫的數字或以上。

10+ 12+ 14+
16+ 25+

例: 12+

點數的總計要「12」(含)以上。

X = X

同點的骰子要 **X** 的數量

例: **X=X=X=X**

同點的骰子要消費4個。

X = X

同樣點數的骰子要兩組。就算點數4個都一樣也可當作「2個2組」來使用。

Z = Z

例: 1-1-2-2 / 1-1-1-1

X = X

一樣點數的骰子有2個和3個的組合。就算點數5個都一樣也可當作「2個+3個」來使用。

Z = Z = Z

例: 1-1-2-2-2 / 1-1-1-1-1

2 4 6

ALL EVEN

點數是偶數的3個。只要是偶數,就算點數3個數字都一樣也可以。

1 3 5

ALL ODD

點數是奇數的3個。只要是奇數,就算點數3個數字都一樣也可以。

連續數字的骰子有 **■** 個。

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

連續3個數字的骰子有2組,就算是一樣的組合2組也可以。

例: 1-2-3 + 3-4-5 / 4-5-6 + 4-5-6

1 2 3 4
2 3 4 5

連續4個數字的骰子有2組,就算是一樣的組合2組也可以。

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

一樣點數的骰子10個。

如果出現拿到這張卡片的玩家,遊戲馬上結束,取得這張卡的玩家勝利。

卡片的能力



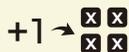
下個行動階段開始追加白色骰子 (追加跟■數量一樣的骰子)。此卡片不算在限制只能用1張技能卡的範圍內。



追加黃色骰子並立即擲骰 (追加跟■數量一樣的骰子)。行動階段結束時回收。



從下個行動階段開始追加1個跟寫在卡片上點數一樣的紅骰。此卡片不算在限制只能用1張技能卡的範圍內。可以使用其他的能力來變更點數。



任意骰子的點數加上數值 (如果是負數的話就減去)。計算結果超過「6以上」「1以下」也沒關係,但是不能超出「1~6」的範圍。沒有限制骰子的數量。
例: 點數「5」加上「+2」→「6」



重擲1~3個骰子。



將1個骰子翻面, 使用另一個面的點數。
例: 1 ↔ 6 / 2 ↔ 5 / 3 ↔ 4



將任意1個骰子點數變更為和其他未使用的骰子點數相同。

變更前 變更後



將任意2個骰子點數變更為和其他未使用的骰子點數相同。



將1個骰子變更為任意點數。



取走1個骰子的點數, 分配給其他骰子。被分配的骰子不限數量, 但是點數的總計不能改變, 也不能超出「1~6」這個範圍。

變更前 變更後

- 從 取出「3」點 剩下「3」
- 將取出的「3」點加「2」到 剩下「1」
- 剩下的「1」點加到 剩下「0」



選擇任意玩家。將此玩家已使用的白骰、紅骰拿走, 不變更點數, 當作自己的未使用骰。可以用技能卡來變更點數。也可以選擇自己的已使用骰子。
行動階段結束後, 請將骰子還給原本的玩家。

