

知略は、
運命をも支配できるか？

VER 2.0

RULES OF PLAY

BIRTH

対象年齢：8 歳以上 / プレイ時間：5～20 分 / プレイ人数：2～3 人

138 億年前、神々の仕業によってビッグバンが引き起こされ、宇宙が誕生した。生まれたばかりの宇宙は様々な粒子が飛び交う混沌とした状態であったが、やがて粒子は寄り集まり、星々を形成していった。

神々の操作によって星の位置関係、存在量が決定されていくなか、時として星々は互いに衝突し、新しい星が誕生することもあった。

神々はこれらの仕事を実にわずかな時間で終わらせ、互いの仕事の出来映えを見比べて一喜一憂した。

そして彼らは、次の宇宙を作るための準備にとりかかるのである。

TAKASHI SAKAUE

SUMMARY

BIRTH はダイスを使ってコマを進め、5つのエリアに戦略的にダイスを配置して得点を競い合うゲームです。

ダイス毎に与えられる絶対点数と、エリア毎に評価される相対点数の合計が最も多いプレイヤーの勝利です。

配置したダイスを振り直す『バース』、コマの移動を不規則にする『ジャンプ』手元のダイスを振り直す『ブレイク』の3つのルールを柔軟に活用して栄光の勝利を手にししょう！

COMPONENTS



木製コマ 3個



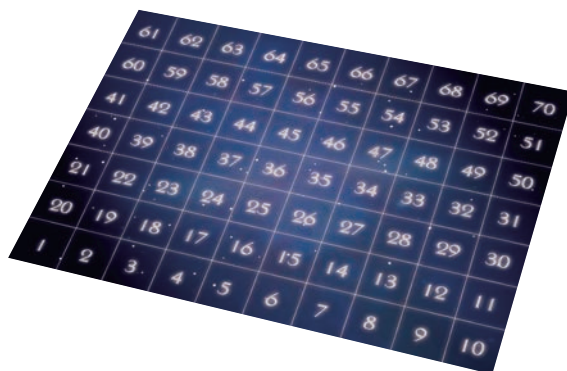
ダイス(赤) 11個



ダイス(青) 11個



ダイス(緑) 11個



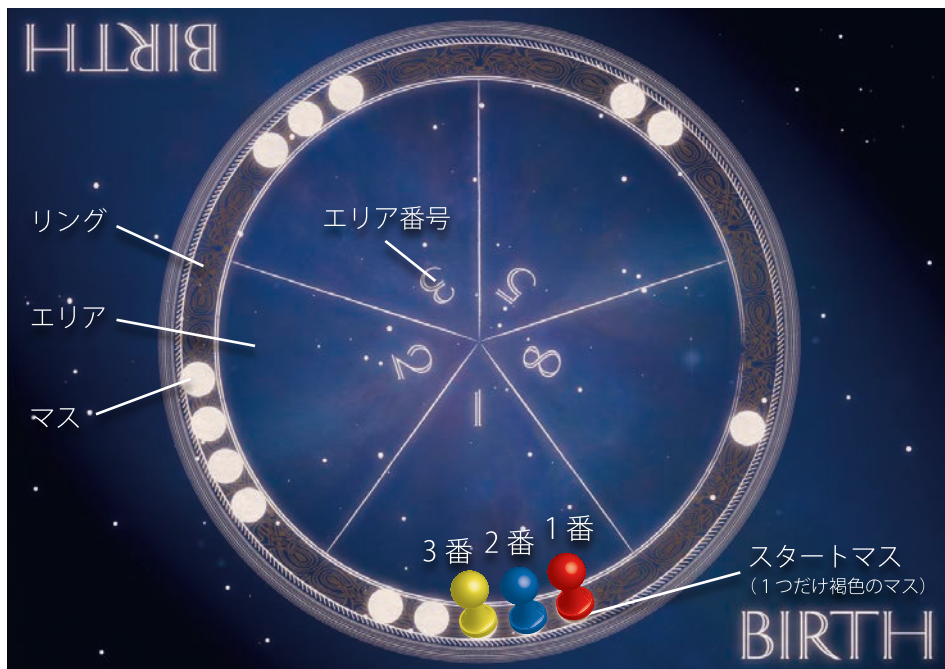
スコアシート 1枚

SETUP

プレイヤーは色分けされたコマとダイスの1セットを受け取ります。



ゲームボードを広げます。



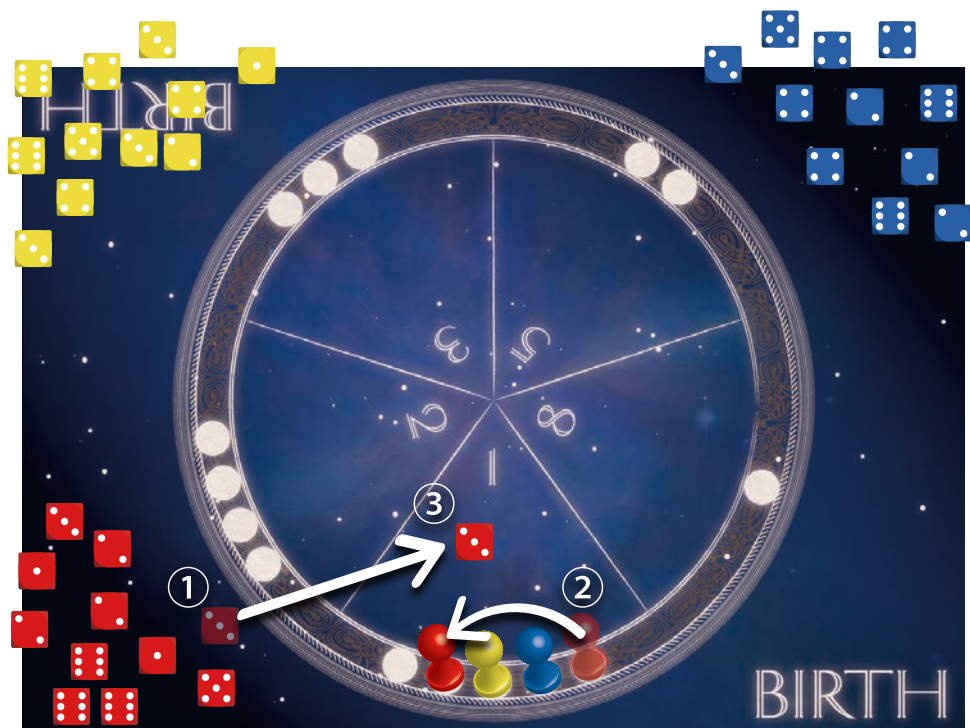
このゲームはプレイヤーが時計回りの順に自分の手番を行っていくことで進みます。最近流れ星を見た人が最初の手番プレイヤー（スタートプレイヤー）となります。

スタートプレイヤーはスタートマスにコマを置きます。
スタートプレイヤーから時計回りの順で2番目、3番目のプレイヤーはスタートマスから時計周りの順に詰めるようにマスにコマを置きます。

プレイヤーはビッグバンをイメージしながら自分の全てのダイスを一斉に振ります。プレイヤーはダイスを手元に引き寄せ、ダイス目が変わらないように管理します。これで準備完了です！

HOW TO PLAY

ゲームの基本的な流れはとてもシンプルです。



① 手番プレイヤーはダイスを1つ選びます。

② 選んだダイスの目の数だけコマを進めます。

コマの進行方向：コマは15個のマスをリングに沿って時計回りに進みます。

③ コマが止まったマスの所属エリアに、選んだダイスを目を維持して置きます。

所属：各エリアの円弧上に配置されているマスは、そのエリアに所属しています。

これで手番終了です。

プレイヤーは時計回りの順に手番を行っていき、全員の手元のダイスがなくなったとき、ゲームは終了します。

OTHER RULES

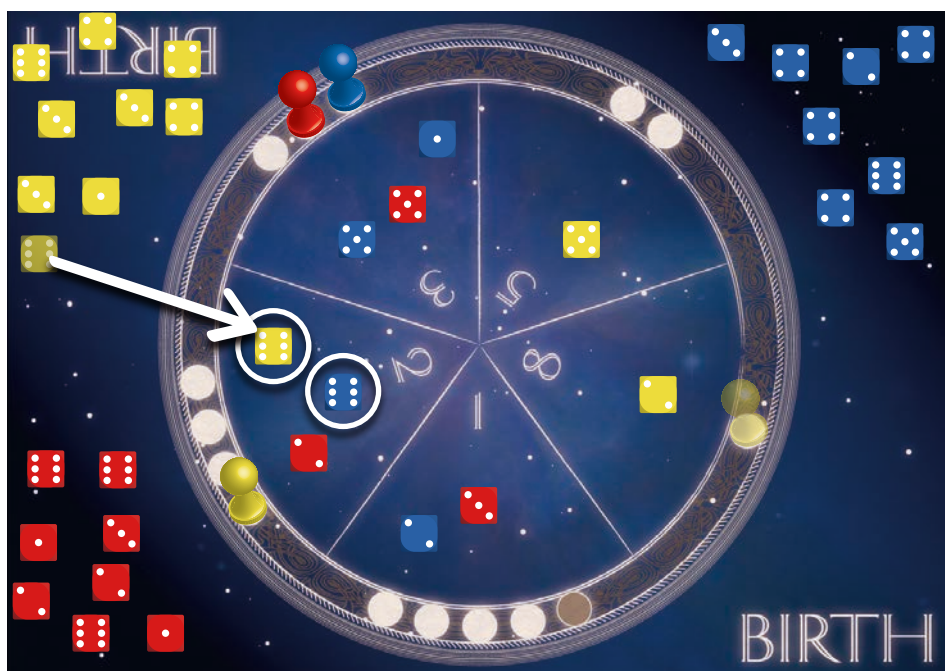
*ジャンプ

コマを移動させた先に他のプレイヤーのコマが置かれていた場合、さらに選んだダイスの目の数だけコマを進めます。

例：3の目のダイスを選択してコマを進めた先に他のコマがあった場合、さらにコマを3マス進めます。その先にさらに他のコマがあった場合、さらにコマを3マス進めます。

*バース

ダイスを置いたエリアに、置いたダイスと同じ目のダイスが既に置かれている場合、同じ目のダイス全てを取り出して振り直し、エリアに戻します。



例：緑のプレイヤーが2のエリアに6の目のダイスを置こうとしています。
そのエリアには同じ6の目の青色のダイスがあります。
その2つを取り出して振り直し、再び2のエリアに戻します。振り直したダイスを戻すときに同じ目のダイスがあっても、それを振り直すことはありません。

*ブレイク

自分のコマがスタートマスに止まった場合、自分の手元のダイスを全て振り直します。

END OF GAME

ゲームが終了したら、点数計算を行います。

絶対点数と相対点数の2つの方法で点数計算を行い、その合計が最も大きいプレイヤーが勝利です！

最多点数プレイヤーが複数人いる場合、その全員が勝利を分かち合います。



点数計算にはボード上の木製コマとスコアシートを使って行います。

*絶対点数

全てのダイスは置かれているエリアのエリア番号に等しい点数をプレイヤーにもたらしします。

各プレイヤーは自分のダイスの絶対点数を集計します。



例：赤のダイスは、各エリアに次のように配置されています。

1のエリア：3個 → 3点

2のエリア：2個 → 4点

3のエリア：1個 → 3点

5のエリア：3個 → 15点

8のエリア：2個 → 16点

赤プレイヤーの絶対点数はこれらの合計した41点となります。

* 相対点数

エリア毎に各色のダイス目の合計を比較し、最も大きい色のプレイヤーはそのダイス目の合計と等しい点数を獲得します。

最も大きいプレイヤーが複数人いる場合、その全員が点数を獲得します。



例：1のエリアの各色のダイス目の合計は

赤：10

青：13

緑：12

となり、青の13が最も大きい値となります。青プレイヤーは13点を獲得します。

全てのエリアで同様に比較し、合計点数に加算します。

結果として、

赤：58点

青：56点

緑：48点

となり、赤プレイヤーの勝利です！

アドバイス：相対点数を計算する際、上図のようにエリア毎に該当色のダイスを中央により分けると計算し易くなるでしょう。

VARIANT RULES

ゲームをより高難易度で楽しめる派生ルールを紹介します。

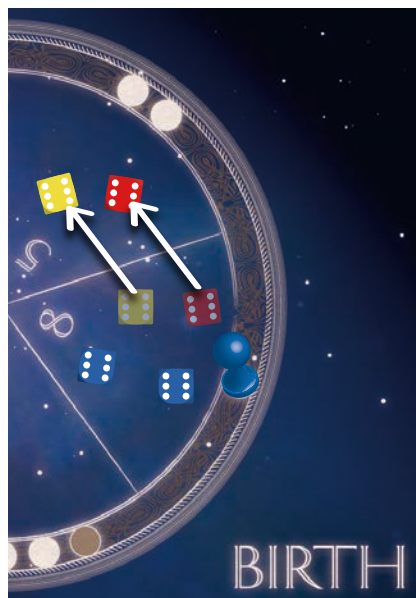
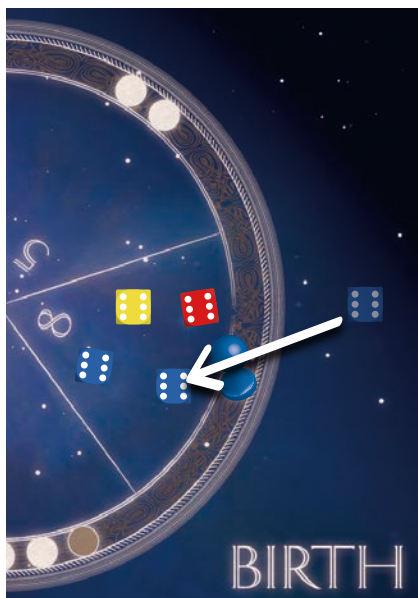
●上級ルール

通常ルールとは全く異なるシビアなゲームを楽しめる上級者向けのルールです。
通常ルールに次の2つの変更を加えて下さい。

①『バース』のルールを以下のルールに変更

*イジェクト

ダイスを置いたエリアに、置いたダイスと**同じ目の他の色のダイス**が既に置かれている場合、置かれている**他の色のダイス全て**を隣接する任意のエリア1つに移動させます。



例：青のプレイヤーは8のエリアに6の目のダイスを起きました。

8のエリアには既に、同じ6の目のダイスが3つ（赤1、青1、黄1）置かれています。
イジェクトのルールにより、赤と黄の6の目のダイスを隣接する1のエリアか5のエリアに移動させなければなりません。

青のプレイヤーは赤と黄の6の目のダイスを5のエリアに移動させました。

②相対点数計算を以下のルールに変更

エリア毎に各色の**ダイスの数**を比較し、最も多い色のプレイヤーはそのダイス目の合計を点数として獲得します。

置かれているダイスの数が最も多いプレイヤーが複数人いる場合、
その中で**ダイス目の合計が最も小さいプレイヤー**が点数を獲得します。
それも同点の場合、その全てのプレイヤーが点数を獲得します。



例：各エリアの各色のダイスの数は次の通りです。

- 1のエリア：赤3、青3、**黄4**
- 2のエリア：赤2、**青3**、**黄3**
- 3のエリア：赤1、**青3**、黄0
- 5のエリア：**赤3**、青2、**黄3**
- 8のエリア：**赤2**、青1、黄1

各エリア、最大のダイス数（太字）の色にダイス目の合計値が点数として加算されます。
最大のダイス数のプレイヤーが複数人いる場合、ダイス目の合計値が最小のプレイヤーに
点数が加算されます。

結果的に、相対点数は上図の結果となります。

●相対限定ルール

通常ルール、または上級ルールの点数計算を簡易にするオプションルールです。
目標設定が難しく、経験者でなければ最適な手を探すのが困難でしょう。
通常ルール、または上級ルールに1つ変更を加えます。

①絶対点数を除外

点数計算から絶対点数を除外し、相対点数のみを最終点数とします。

●ボーナストラック



ゲームボードはリバーシブル仕様になっています。
裏面は、エリアとマスが表面とは異なる配置のゲームボードになっており、
同じルールで違う感覚のゲームをお楽しみ頂けます。

Publisher : Product Arts / **Game Design :** TAKASHI SAKAUE / **Email :** sakaue@productarts.jp

© Product Arts 2014