

# Dream Commons Loop

ドリームコモンズループ

ゲームタイプ 対戦

難易度 ★★

## ゲームの概要

サイコロを振ってドリーマーカードを巡り、条件が合うカードを捨てながら手札を減らしていくゲームです

## プレイ人数・時間

人数 2～4人  
時間 20～30分

## 使うカード

ドリーマーカード 12枚  
ドリームパワーカード 66枚

## 【ゲームの勝ちかた】

サイコロを振って進み、止まったドリーマーと同じ天気や色のカードを捨てながら手札を減らします。

最も手札の少ないプレイヤーが勝ちます。

## 【ゲームの準備】

### ① サイコロの準備

サイコロを1個、用意してください。

### ② 山札をつくる

ドリーマーカードとドリームパワーカードをそれぞれシャッフルし、中央に別々に置きます。

### ③ ドリーマーをおく

ドリーマーを山札から8枚引き、場の中央に表にして円を描くように並べます。

### ④ ドリームパワーをくばる

それぞれのプレイヤーは、ドリームパワーを1枚引き、ほかのプレイヤーに見せないよう手札にします。

### ⑤ 順番をきめる

プレイする順番を好きな方法で決めます。

## 【虹色・スペシャルマークの使い方】

虹色はどんな色にも、スペシャルマークはどんなマークにもなれます。

## 【ゲームのルール】

### ① サイコロを振る

自分の番になったら、サイコロを振ります。

最初のプレイヤーは、自分に一番近い位置にあるドリーマーから、サイコロの目の数だけ時計回りに、サイコロを進めます。

2番手以降のプレイヤーは、サイコロが置かれているドリーマーから進みます。

サイコロを振る時にドリーマーの場所を忘れないよう、ドリーマーを少しずらすと目印になります。

### ② 手札をすてる

移動後、自分が止まったドリーマーに描かれている天気と色が、自分の手札にあるドリームパワーと一致していれば、ドリーマーのゼータの数まで手札を捨てることができます。

もし、ドリーマーの同じ天気&虹色のドリームパワーで、同じマークをドリーマーのゼータの個数揃えれば、手札をすべて捨てられます。

### ③ 手札の補充

移動先のドリーマーに合う手札を1枚も捨てられなかった場合、そのドリーマーの「バブル」の数と同じ枚数のドリームパワーを山札から引きます。

### ④ ゲームの終了&勝敗

ドリームパワー山札がなくなったらゲーム終了です。

手札の枚数が最も少ないプレイヤーの勝利です。