

Dream Commons Chain

ドリームコモンズチェーン

ゲームタイプ 対戦

難易度 ★★★

ゲームの概要

ドリーマーに合わせて、決められたドリームパワーを交互に出していくゲームです

プレイ人数・時間

人数 2～4人
時間 15～20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】

ゲーム終了時に、自分の場のドリーマーとドリームパワーの数が最も少ないプレイヤーが勝ちます。

ギフトチャンスも活かしてドリーマーの手札を減らすことがポイントです。

【ゲームの準備】

① 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。

② ドリーマーをおく

ドリーマーを山札から1枚引いて、中央に表にして置きます。

③ ドリームパワーをおく

場に出したドリーマーのゼータの数のドリームパワーを山札から引き、中央に表にして置きます。

④ 順番を決める

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。

また、場に出すドリームパワーの制限の解除ができます。

【ゲームのルール】

① カードを引く

自分の番になったら、ドリームパワー山札から、1枚引き、ほかのプレイヤーに見せないように手札に加えます。

② ドリームパワーを場に出す or パス

プレイヤーは手札から1枚のドリームパワーを場に出すか、出せなければパスとなります。

場に出すドリームパワーは、すでに場にあるカードと異なる時間であれば、どんな天気でもどんな色でも出せます。

(例) 昼のドリームパワーが場にある場合、夜のドリームパワーを出せます。

<しぼりの発動>

一度特定のドリームパワーが場に出ると、出せるドリームパワーに縛りがかかります。

(色のしぼり) 場のドリームパワーと同じ色を出した場合、以降その色のドリームパワーしか出せません。

(天気のしぼり) 場のドリームパワーと同じ天気のカードが出た場合、以降その天気のドリームパワーしか出せません。

*** 片方のしぼりの発動中に、もう一方のしぼりが発動すると、両方のしぼりが有効になります。**

<しぼりの解除>

特定のドリームパワーを出すことで、縛りを解除できます。

(色のしぼり解除) 虹色→次のプレイヤーから、どんな色のドリームパワーでも出せます。

(天気のしぼり解除) スペシャルマーク→次のプレイヤーから、どんな天気のドリームパワーでも出せます。

【パスの処理】

場にドリームパワーを出せない場合、プレイヤーはパスとなります。パスをすると、手札にドリームパワーがたまりません。

パスをした時に、手札のドリームパワーが中央のドリーマーのバブルの数と同じになったら、場に出ているドリーマーを自分の場に置き、手札をすべて捨て札にします。

③ ドリーマーを補充する

ドリーマーがプレイヤーの場に移ったら、山札から新たにドリーマーを1枚引き、中央に表をむけて置きます。

【ギフトチャンス (ドリーマーを減らすチャンス)】

プレイヤーは、自分のターンの最後に「ギフトチャンス」を宣言することで、自分の手元にいるドリーマーを減らすことができます。

「ギフトチャンス」を宣言したら、手札のドリームパワーを1枚裏向きで置きます。ただし、スペシャルマークや虹色のカードは使用できません。

5ターン以内に他のプレイヤーがそのドリームパワーと同じマーク＆同じ色を場に出した場合、「ギフトチャンス」成功です。

成功すると、裏向きのドリームパワーを表にして確認し、自分の場のドリーマー1人をそのプレイヤーに渡します。

使ったドリームパワーは捨て札にしてください。

5ターン以内に誰も同じカードを出さなかった場合、「ギフトチャンス」は失敗です。失敗すると、裏向きのカードを表にして自陣の場に置き、このカードはゲームの終了時にドリーマーと同じ扱いになります。「ギフトチャンス」はドリーマーが手元にいる限り何度でも使えますが、失敗して場に置かれたドリームパワーは「ギフトチャンス」には使えません。

④ ゲームの終了&勝敗

ドリームパワー山札またはドリーマー山札がなくなったらゲーム終了です。

自分の場のドリーマー&ドリームパワーの最も少ないプレイヤーの勝利です。

DREAMERS CLASH