



# トップケータ-B.G. - 遊び方 -

- ・先にライフポイントを3つ失ったら負け
- ・お邪魔マス(赤色のマス)に止まらないようにしながらうまく相手を押し出そう

- ① 先行と後攻を決める
- ② 自ターンにサイコロを振り、星・月マークどちらかのコマを出目の数字分左回りに移動をする。尚サイコロを振る代わりに以下いずれかのの行動をすることができる。
  - A. 指定した数字分どちらかのコマを左回りに進める (一度使った数字はその後使えなくなる)
  - B. 追加カードを使って行動をする
- ③ ストップしたマスに自コマを含むコマがすでに配置してある場合、そのコマをすぐ横のインコース(インコースで起きた場合アウトコース)に押し出すことができる(角マスに止まった場合、角マスに押し出す)押し出した先にコマが配置されている場合は押し出す代わりに自コマを押し出そうとしたコマの位置を入れ替える
- ④ 先にライフポイントを3つ失った方が負け
  - ・スタート位置はそれぞれのマークに表記してある [START] に設定する
  - ・お邪魔マス(赤色のマス)に止まった場合、ライフを一つ失う(押し出されて止まった場合も含む)
  - ・コマがそれぞれの色・マークのコマにストップした場合、もう一つの同じ色・マークのコマに移動する

# 70アケラ71-B.G.

## 追加カード 6 枚

ゲームの基本操作に慣れたら  
追加カードを使ってみよう！！

### ～ カードを使って遊ぶ際のルール～

- ・ ライフを1つ失った時に山札からランダムに1枚引くことができる。
- ・ カードは左上の丸内の表記にあるタイミングで使用することができる。
- ・ 使い終わったカードはその時点でゲームから除外する。

自分の  
ターン

バックウィスク



サイコロを振る代わりに  
自分のコマを1マスバック  
することができる。

70アケラ71-  
B.G.

自分の  
ターン

バズーカ



サイコロを振る代わりに  
自分のコマを7マス進める  
ことができる。

70アケラ71-  
B.G.

自分の  
ターン

シード権

Seed

このターンはサイコロを  
振らない。また、一度使用  
した指定数字を1つ選び、  
復活させることができる。

70アケラ71-  
B.G.

自分の  
ターン

勝負運



サイコロを振った後、  
その出目を取り消してもう  
一度振ることができる。

70アケラ71-  
B.G.

いつでも

ブレない体幹



押し出されそうになった際、  
その押し出しを無効とし、  
コマを元の位置に戻すこと  
ができる。

70アケラ71-  
B.G.

相手の  
ターン

セパレイト



相手のサイコロの出目が  
「6」だった時、相手は  
2つのコマを「3」ずつ  
進めなくてはならない。

70アケラ71-  
B.G.