



ルールブック

RULE BOOK

©2025, YUNPRO

---

---

## 郎党ダイス・ルールブック ROUTOU DICE Rule book

---

---

～ ダイスロール&SLG&六目並べなボードゲーム ～

---

本書は『[ROUTOU DICE—郎党ダイス](#)』のルールブックです。本作は無償にてルールとゲームボードを配布しています。本作の著作権は放棄しておりませんが、家庭や学校、職場やゲーム会などで遊ぶ際に、必要部数を印刷して配布できます。

---

---

## 前書き

---

---

『郎党ダイス』（ROUTOU DICE）をダウンロード＆プレイしていただきありがとうございます。本作は「ゆんプロ」（YunPro）の第3段のオリジナルボードゲームです。無償配布作品ではありますが、全力で制作しています。ぜひ何度でも楽しんでいただければ幸いです。

### ♠ 免責事項

本書は郎党ダイスのルールを提供のみを目的とします。本書の内容により不具合を発生させたり誘発させたりしても、本書の執筆者・編集者・配布者含めた関係者は、一切の責任を負いません。

### ♠ 商標他表記に関して

本書に示す名称や製品名等は、関係各所の登録商標または商標場合があります。また本書では「™」や「©」や「®」や「®」などを省略して表記します。

※ この目次はMPEのプレビューにしか出力されません。

※ この目次はPDFのしおりとして採用されます。

---

---

## 目次

---

---

● 目次	2
● 著者及び過去作の紹介	4
● ゲームプレイに必要なもの	5
● 第1章. 基本ルール	6
○ ♠ 1-1. アクション	7
○ ♠ 1-2. 郎党配置大（2フェーズ）・小（1フェーズ）	7
■ ◆ 1-2-1. ダイスロールでのダイスの配置	8
○ ♠ 1-3. 郎党移動（1フェーズ）・斬捨御免（2フェーズ）	8
○ ♠ 1-4. 影分身（1フェーズ）	9
○ ♠ 1-5. 用心棒契約（1フェーズ）	9
● 第2章. 勝利条件・終了条件	11
○ ♠ 2-1. 通常勝利条件	12
○ ♠ 2-2. 終了条件と終了時の勝利条件	12
● 奥付	13

---

## 著者及び過去作の紹介

---

本作及び本ルールブックの著者は「ゆんプロ」の「Y.T.」です。「ゆんプロ」は鹿児島県与論島にて活動している新人ボードゲーム作家であり、第一作目は『[横断プログラミングかるた](#)』を「[沖縄ボードゲじょーとー市（ゆーち）](#)」にて配布しました。

その後第二作目として『[Alphabetic!](#)』を作成しています。この作品は、英語のアルファベットの並び順を覚えたり、英単語をテキサスホールデムポーカーのようなルールで競える、本格的なカードゲームです。

そして『[郎党ダイス](#)』（ROUTOU DICE）は「ゆんプロ」の第三作目のボードゲームです。制作者が初めてプレイしたシミュレーションゲームは、PC98版の『[信長の野望](#)』でした。シミュレーションゲームのようなプレイ感のボードゲームを模索し、ルールを整備して生まれたのが本作です。

シミュレーションゲームのようなプレイ感を、本作で感じていただければ幸いです。

---

## ゲームプレイに必要なもの

---

本作では、以下の内容が必要です。プレイの前にあらかじめ揃えておいてください。

### 【プレイに必要なものの一覧】

1. ルールブックの印刷（本書）
2. ゲームボードの印刷（B5）
3. 0～9までが描かれた10面ダイス × 54個（色を統一）
4. 0～9までが描かれた10面ダイス × 54個（色を統一）

※ 10面ダイスは2色用意してください。

---

## 第1章. 基本ルール

---

---

### ゲームの目的と基本を覚えましょう

---

『郎党ダイス』（ROUTOU DICE）は、交互に盤面へダイスを配置したり、盤面のダイスを操作して戦う2人プレイ用のゲームです。1ターンは2フェーズに分かれており、アクションによっては消費するフェーズ数が異なります。シミュレーションゲームライクなルールをしっかりと覚え、熱いバトルを征しましょう。

## 第1章. 基本ルール

まず、このゲームは互いに先攻と後攻のターンを繰り返しますが、1ターンは2フェーズに分かれています。アクションによっては2フェーズを消費するアクションと、1フェーズのみで2回行動が可能なアクションの2種類があります。

### ♠ 1-1. アクション

- 郎党配置（大）：2フェーズを消費します。1度に6つのダイスを振り、ダイスを2つ配置できます。
- 郎党配置（小）：1フェーズを消費します。且つ、必ず最後のフェーズのみで選択できます。1度に3つのダイスを振り、ダイスを1つ配置できます。
- 郎党移動：1フェーズを消費し、盤面上のダイスを1つ出目が許す限り移動できます。
- 斬捨御免：2フェーズを消費し、盤面上のダイスを移動し、相手のダイスを破壊できます。
- 影分身：1フェーズを消費し、盤面上のダイスを任意の2つのダイスに分割しつつ、それぞれの出目が許す限り移動できます。
- 用心棒契約：1フェーズを消費し、盤面上の特定の条件を満たす位置へダイスを配置できます。

これらを繰り返し、「連携完遂」や「修羅道」などの成立を目指しましょう。

なお、2フェーズはすべて消費する義務があります。

### ♠ 1-2. 郎党配置大（2フェーズ）・小（1フェーズ）

「郎党配置」は、その名の通り、ダイスロールの結果をもとに、ダイスを盤面上に配置するアクションです。なお、配置の詳細は後述します。最も基本的なプレイであり、序盤は郎党配置を優先するのが基本スタイルとなります。

大と小の違いは、大の方が6個のダイスを使って2つの配置を選ぶため融通が利きやすく、小の方は3個のダイスを使って配置するため融通は利きにくいものの、その代わり1つのダイスを配置する前に、様々な行動を行える点です。

また出目として置ける組み合わせがあり、且つ、そのマスが空いている場合、かならずダイスを置いて下さい。



### ◆ 1-2-1. ダイスロールでのダイスの配置

郎党配置大ならダイスを6個、郎党配置小ならダイスを3個、それぞれ同時に振ります。

そのダイスロールの結果を、「X座標、Y座標、出目」を1セットとして、1つないし2つの配置先と出目を決定します。なお出目に0は指定できません。

すでにダイスがある場所は指定できませんので別の組み合わせにするか、あえてダイスがある場所を選ぶことで嫌な出目のダイスを配置しないといった選択ができます（例えば1が3つ出たので、「X1・Y1にすでにダイスがあるためあえて指定し、その出目の配置を回避する」といったこともできます）。

例えば「012345」と出たのであれば、「X=0、Y=1、出目=2」の1つと、「X=3、Y=4、出目=5」の2つのように選択し、座標(0, 1)に2の出目のダイスを配置し、同様に座標(3,4)に出目5のダイスを配置します。

なお、1回のダイスロールとダイスの選択は1分間の制限時間内に完遂して下さい。ただし、慣れないうちは時間制限を撤廃しても構いません。

基本戦略としては中央に近い座標へ、より強い出目のダイスを配置することとなります。

またX座標は1～9、Y座標は0～9となっており、1マス分だけですが、若干縦に長くなっています。X座標に0が使えないため、要するに0を出すと選択肢がかなり減ってしまい、ダイス運が重要となっています。

ただし、救済措置として「0を2つ出した場合、用心棒のストックを1つ獲得」できます。更に0が3つ出た場合、「任意のダイスを指定して破壊・もしくは除去」できます。これは相手のダイスなら破壊（自分の破壊数を上昇）、または自分のダイスを指定した場合除去（相手の破壊数は増えない）となります。

なお、0を3～6つ出した場合、用心棒を獲得するか破壊や除去を優先するかは、本人が任意で決定して構いません（余っても構わない）。

用心棒のストックは最大5つまで、超えた分は消滅します。そのため溢れさせるよりは、頃合いを見て消費しながらプレイする方がお得です。防御だけでなく、攻撃にも活用しましょう。

### ♠ 1-3. 郎党移動（1フェーズ）・斬捨御免（2フェーズ）

盤面上の自身のダイスは、出目を消費して移動できます。例えば出目が9ならその位置から1～8マス移動できます。ただし、1マス移動する度に出目を1つ減少させ、出目が1になるとそれ

以上の移動はできず、その位置で固定となります。

盤面上の移動はタテヨコに1マスずつ、斜め移動は禁止であり、自分のダイスや相手のダイスも飛び越えられません。

ただし、相手のダイスと重なりつつ、かつ、重ねたダイスの出目がより大きい場合、相手のダイスを撃破できます。また撃破したダイスの出目分を、撃破に使用したダイスから減少させてください。これは「斬捨御免」というアクションであり、この場合はターン終了となります。なお、重ねるための移動も1つと数え、先に出目を減らしたうえで処理してください。

破壊した相手のダイスは個別に獲得し、相手のダイスと混ざらないように管理してください。これを破壊数と表現し、破壊数は勝利条件の一つです。もしも相手のダイスの出目とそのダイスの出目が同じ場合、「相打ち」となります。相打ちの場合、相手のダイスは破壊しつつ、自分のダイスは除去（相手の破壊数にはならない）してください。

## ♠ 1-4. 影分身（1フェーズ）

自身のダイスを1つ選択し、そのダイスを任意の目の2つに分割し、それぞれ移動できます。移動のルールは郎党移動に準じますが、「斬捨御免」は発動できません。

分身の移動開始位置は、もともとダイスのあった位置となります。また、同じ位置に重なってダイスを配置できないため、要するに、分身を行うダイスの出目は「最低でも3以上が必須」となります。

- |   |                                |
|---|--------------------------------|
| 1 | 例：①□3⇐3のダイスを分身させる例を考えると        |
| 2 | ①□11⇐3を1・2に分割し、1を元の位置にそのまま設置し、 |
| 3 | 残った2を1歩右に移動して配置しました。           |

「影分身」は「郎党移動」よりも「連携完遂」を狙いやすいのですが、逆に相手に「斬捨御免」で破壊されてしまい、「修羅道」を達成される可能性も高まります。

## ♠ 1-5. 用心棒契約（1フェーズ）

以下の条件を満たす場合、ダイスロールをした出目をそのまま、盤面上の任意の位置へ配置できます。

- 用心棒契約ダイスが1つ以上残っている
- 且つ、相手のダイスとタテ・ヨコ・ナナメで隣接している場所
- 且つ、自身のダイスとタテ・ヨコ・ナナメで隣接していない場所

用心棒契約を行う場合、まず配置先の任意座標を指定します。指定座標は空欄でなければなりません。続けて用心棒契約ダイスを1つ振ります。もしも0が出た場合、そのダイスはそのまま破壊され、相手の破壊数に加算されてしまいます。0以外が出れば、用心棒契約は成功となり、指定座標へ用心棒契約ダイスを配置します。

ただし、用心棒契約で配置したダイスの操作は、次のターンから可能となります。

---

## 第2章. 勝利条件・終了条件

---

---

### ゲームの勝利条件や終了条件を抑えよう

---

本作では通常の勝利条件として「連携完遂」（自分のダイスを6つ並べること）と「修羅道の成立」（相手のダイスを10個撃破する）があります。その他の終了条件と勝利条件も抑えましょう。

---

## 第2章. 勝利条件・終了条件

---

『郎党ダイス』（ROUTOU DICE）には「通常勝利条件」と「終了時勝利条件」があります。

### ♠ 2-1. 通常勝利条件

以下に該当する場合、即座に達成した側の勝利が確定します。

- 連携完遂：タテ・ヨコ・ナナメに6つ以上自身のダイスを並べる
- 修羅道：相手のダイスを10個先に破壊する

### ♠ 2-2. 終了条件と終了時の勝利条件

以下の条件に当てはまる場合、ゲーム終了となります。

- どちらかのダイスが先に枯れた場合
- どちらもダイスを置けない（置きたくない、移動させたくない）場合

その場合、以下の条件のより早いほうが成立するプレイヤーを勝利とします。

- 相手のダイスをより多く獲得していたプレイヤー
- 用心棒契約がより多く残っているプレイヤー
- 盤面上のダイスの合計値が多いプレイヤー
- 後手のプレイヤー

# ROUTOU DICE（郎党ダイス）ルールブック

---

初版：令和7年4月1日

＊著者・編集 Y.T@ゆんプロ

＊発行元 ゆんプロ

＊連絡先

<https://yrn10.xsrv.jp/yunpro/>

<https://x.com/RSGdlWOOLC88173>

本書に関するご意見、ご感想は記載のメールまたは、以下のQRコードからお願いいたします。



本書の個人利用における複写・複製は、制作者や著作者の許諾を得ずにおこなっても構いません。ただし、個人利用の範疇を超えて、複写・複製、転載、データ配信、転売、オークション出品等を行うことを禁じます。本書はいかなる場合も、損害を保証しません。

© 2025, ゆんプロ (<https://yrn10.xsrv.jp/yunpro/>)

ROU  
郎党  
TOU  
DICE

THANKS YOUR  
PLAYING!

RULE BOOK

©2025, YUNPRO