

มอนคอล์
* ยูนิลีลา สืบจากแฟนนิ *



8+
AGE



8 ปีขึ้นไป

2-4 คน

15-30 นาที

DICE MONSTER

แผนทอยเต๋า พิชิตมอนสเตอร์

บรรดาจตุรกายอันชั่วร้าย...

สัตว์มายาอาครรพท์ที่เกิดมาจากพลังด้านลบในใจของเด็กๆ

กำลังเข้ายึดครอง "โรงเรียนดารานาวิก" ทำให้ "ผู้กล้า" ในวัยเรียนทั้งหลาย

ต้องลุกขึ้นมาเปลี่ยนพลังงานด้านลบนั้นให้กลายเป็นพลังงานด้านบวก

เปลี่ยน "จตุรกาย" ให้กลายเป็น "จตุ่มอน" เพื่อนของเรา

เพื่อช่วยกอบกู้โรงเรียนกลับคืนมา

ส่วนประกอบของบอร์ดเกม



การ์ดจตุรกาย
-จตุ่มอน
๑๑ ใบ



การ์ดดบอส
๑ ใบ



การ์ดตัวละคร
๘ ใบ



ลูกเต๋าล้าง
(สีขาว) ๘ ลูก
ลูกเต๋าสริมพลัง
(สีฟ้า) 1๐ ลูก



พิศข : สนามโรงเรียน
(สนามประกอบการเล่นเฉพาะกิจกรรม)

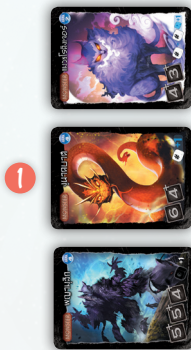
“จุดญาณ” และ “จุดม่อน”

เมื่อมีผู้ทำพิธีกรรมอาถรรพ์ ดึงเอาพลังงานลบในใจคน มาเปลี่ยนเป็นมอนสเตอร์ร้ายโจมตีผู้คน มอนสเตอร์ร้ายนั้นเรียกว่า **“จุดญาณ”** ปรากฏในรูปของสัตว์ในตำนานของประเทศต่างๆ ทั่วโลก เมื่อถูกเปลี่ยนเป็นด้านบวก พวกมันจะกลายเป็นเพื่อนผู้ช่วยของเรา และจะถูกเรียกว่า **“จุดม่อน”**



- 1 ชื่อของจุดญาณ หรือ จุดม่อน
- 2 คะแนนเมื่อจบเกม (RANK)
- 3 ความสามารถของจุดม่อน
- 4 แต้มลูกเต๋าที่ผู้เล่นต้องใช้เพื่อจับจุดญาณ

การ SET-UP ก่อนเล่น



ผู้เล่น 1

4 3 3 3

การัน มึรินดา

5

ผู้เล่น 2

3 3 3

ฟอนบรอนเตีย ลินดา



1 แบ่ง**การ์ดจุดวิญญาณ**ออกเป็น 3 กอง กองละ 10 ใบ วางหน้าหน้าจุดวิญญาณขึ้น และนำไว้ใกล้ๆ พื้นที่สนามโรงเรียน

2 นำ**การ์ดบอสวงแยกกอง**ไว้

3 นำ**ลูกเต๋าเสริมพลัง**วางไว้ในที่สามารถหยิบถึง

4 เตรียม**ลูกเต๋افلั่ง**ให้ผู้เล่นแต่ละ 3 ลูก (เมื่อจบตาให้ส่งต่อลูกเต๋าคู่ให้ผู้เล่นในตาถัดไป)

5 แจก**การ์ดตัวละคร**ให้ผู้เล่นคนละ 2 ใบ ให้ผู้เล่นเลือกตัวละครที่ต้องการเล่น 1 ใบ แล้วนำอีกใบเก็บกลับเข้ากอง

จากนั้นให้ผู้เล่นทุกคนทอยลูกเต๋าคู่คนละ 1 ลูก ผู้เล่นที่ได้แต้มมากที่สุดจะเป็นคนเริ่มเกมคนแรก ลำดับต่อไปให้วนทางซ้ายมือจากผู้เล่นคนแรกไปเรื่อยๆ

หากไม่มี
สนามโรงเรียน
ให้ตั้งพื้นที่สมมุติ
ขึ้นมาแทน



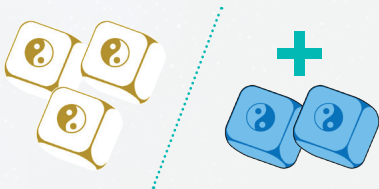
ลำดับและวิธีการเล่น

1 ในแต่ละตาของผู้เล่น ให้เริ่มตาโดยการ **เลือก การ์ดจุดวิญญาณ**จากกองजू 1 ใบ นำมาวางในสนามโรงเรียน

a. สามารถวางการ์ดจุดวิญญาณในสนามโรงเรียนได้สูงสุด 5 ใบ หากเต็มให้ผู้เล่นเลือกนำออกจากเกม 1 ใบ และวางใบใหม่ลงแทนที่

2 จากนั้นให้ผู้เล่น **ทอย ลูกเต๋افلั่ง** เพื่อจับ**การ์ดจุดวิญญาณ**ที่อยู่ในสนามโรงเรียน (หากมี**ลูกเต๋าเสริมพลัง** สามารถเลือกใช้หรือไม่ใช้ก็ได้)

a. หรือ **ขอพักเสริมพลัง** ผู้เล่นสามารถเลือกไม่ทอยลูกเต๋افلั่งและประกาศขอพักเสริมพลัง เพื่อหยิบ**ลูกเต๋าเสริมพลัง** 2 ลูก และจบตาทันที



ลูกเต๋าเสริมพลัง

ลูกเต๋าเสริมพลัง เป็นลูกเต๋าที่จะมาเสริมพลังให้ผู้เล่นมีโอกาสจับการ์ดจุดวิญญาณได้มากขึ้น **สามารถใช้ได้ครั้งเดียว**เมื่อใช้แล้วให้คืนกองผู้เล่นสามารถเลือกใช้ลูกเต๋าเสริมพลังตาไหนก็ได้

เมื่อลูกเต๋าเสริมพลังหมดกอง และมีผู้เล่น 'ขอพักเสริมพลัง' ผู้เล่นที่มีลูกเต๋าเสริมพลังเก็บไว้กับตัวมากที่สุด จะต้องเสียสละให้ผู้เล่นคนนั้น 2 ลูก หากผู้เล่น 2 คนมีมากเท่ากัน ให้ผู้เล่นที่เป็น 'ฝ่ายขอ' เลือกขอจากคนใดคนหนึ่ง



- 3 เลือก **เก็บ** การ์ดจุดวิญญาณในสนามโรงเรียน โดยดูจากแต้มลูกเต๋าพลังที่ทอยได้
- ผู้เล่นสามารถใช้พลังจากการจุดม่อนช่วยได้ (อ่านหัวข้อการใช้พลังจุดม่อนเพิ่มเติมที่หน้าถัดไป)
 - ผู้เล่นสามารถเลือก **ไม่เก็บ** หรือ **เก็บ** การ์ดจุดวิญญาณในตานั้นก็ไปก็ได้ จนกว่าลูกเต๋าค่าที่ใช้ได้จะหมด

- 4 หากผู้เล่นใช้ลูกเต๋าสเสริมพลังแล้วให้นำลูกเต๋าสเสริมพลังคืนกองหลังจบตา

5 นำการ์ดจุดวิญญาณที่จับมา **พลิก** ด้านเป็นหน้าการ์ดจุดม่อน วางไว้ด้านหน้าผู้เล่น พลังของการจุดม่อนที่เพิ่งจับมาจะสามารถใช้พลังได้ในตาถัดไป โดยเมื่อใช้พลังให้ **คุนุ** การ์ดเป็นแนวขวาง เพื่อให้ผู้เล่นอื่นรู้ว่าได้ใช้พลังอยู่

- 6 เมื่อจบตาให้หมุนการ์ดจุดม่อนของผู้เล่นกลับคืนเป็นแนวตรง เตรียมพร้อมใช้ในตาถัดไป

การจับการ์ดจุดวิญญาณ

ผู้เล่นสามารถจับได้เฉพาะการ์ดจุดวิญญาณที่อยู่ในสนามโรงเรียนเท่านั้น โดยดูจากแต้มของลูกเต๋าค่าพลังและลูกเต๋าสเสริมพลัง (ถ้ามี) ในตา นั้น ๆ เทียบกับเงื่อนไขที่สามารถจับได้บนการ์ดจุดวิญญาณแต่ละใบ



- เมื่อผู้เล่นใช้ลูกเต๋าค่าพลังเพื่อจับการ์ดจุดวิญญาณไปแล้ว ลูกเต๋าค่าพลังจะหมดพลัง ไม่สามารถใช้ได้อีกในตา นั้น
- ผู้เล่นสามารถจับจุดวิญญาณก็ได้เช่นกันขึ้นอยู่กับจำนวนลูกเต๋าค่าพลังและแต้มของลูกเต๋าค่าพลังที่ผู้เล่นทอยได้ในตา นั้น

การใช้พลังเองการ์ดจตุมีมอน

เมื่อพลิกการ์ดมาเป็นด้านจตุมีมอนแล้ว จะสามารถใช้พลังของจตุมีมอนได้ หนึ่งครั้งต่อหนึ่งตา โดยเมื่อใช้พลังให้ **กฎ** การ์ดเป็นแนวขวาง เพื่อให้ผู้เล่นอื่นรู้ว่าได้ใช้พลังอยู่ เมื่อจบตา (b) ให้ผู้เล่นหมุนกลับมาเป็นแนวตรงเหมือนเดิม



กฎการ์ดเมื่อใช้พลังของจตุมีมอน

พลังของจตุมีมอนสามารถทับซ้อนกันได้ เช่น ถ้าผู้เล่นมีการ์ดจตุมีมอน 'อัสปี' ทั้งหมด 3 ใบ ผู้เล่นจะสามารถใช้ความสามารถทยอยลูกเต๋าใหม่ได้ทั้งหมด 3 ครั้ง

ระบบการใช้พลังการ์ดจตุมีมอน (3) จะไม่มีลำดับบังคับ ผู้เล่นสามารถออกแบบได้เอง สามารถเลือกใช้การ์ดจตุมีมอนใบใดก่อนหลังก็ได้

การบอส

จตุญาณสุดแกร่งกำลังอยู่ในสภาวะหลับใหล และจะตื่นขึ้นมา เมื่อมีผู้เล่นคนใดคนหนึ่งสามารถจับ**การ์ดจตุมีมอน**ได้ครบ 5 ใบ บอสก็จะลงสนามทันที

ให้ผู้เล่นหยิบ**การบอส**มาวางไว้บนที่ว่างในสนามโรงเรียน และจั่ว**การ์ดจตุญาณ**ใส่ให้เต็ม หลังจากนั้นจะไม่มีจั่วการ์ดจตุญาณตาม (1) ลงสนามโรงเรียนอีก

การจบเกม

เกมจะจบเมื่อผู้เล่นสามารถเก็บ**การบอส** และ**การ์ดจตุญาณ**ที่เหลืออยู่ในสนามโรงเรียน ได้หมดทุกใบ ตามเงื่อนไขของ**การบอส**ใบนั้น



การนับคะแนน

เมื่อเกมจบ ให้ผู้เล่นนับคะแนนบนการ์ดจุดติ่มมอนของผู้เล่น ผู้ที่มีคะแนนสูงสุดจะเป็นฝ่ายชนะ



รวม 14 คะแนน

อตุว่าห้จับ
บอลได้



รวม 18 คะแนน

ชนะจ้า
!!!



ระบบเริ่มต้น & ระบบเสริม

เกม Dice Monster จะมี 2 ระบบ สำหรับผู้เล่นใหม่ให้เริ่มที่ **ระบบเริ่มต้น** ก่อน

ระบบเริ่มต้น

- ใช้ความสามารถปกติบนการ์ดตัวละคร ไม่มีการใช้ท่าไม้ตาย
- ใช้การ์ดบอสใบเดียวคือ ตราก้อน

ระบบเสริม

- ระบบท่าไม้ตาย

ท่าไม้ตายของการ์ดตัวละครที่ผู้เล่นเลือก สามารถใช้ได้เพียง 1 ครั้งตลอดทั้งเกม หากต้องการใช้ท่าไม้ตายให้ผู้เล่นประกาศออกมาหลังจาก (1) ก่อนทอยลูกเต๋า และจะไม่สามารถใช้ท่าไม้ตายนั้นได้หากการ์ดบอสลงสนามโรงเรียนแล้ว

- ระบบการ์ดบอส

แบบเสริมจะสามารถเลือกการ์ดบอสตัวใหม่ได้เพิ่มขึ้นมาถึง 4 ใบ ผู้เล่นสามารถเจอการ์ดบอสใบใหม่ที่แปลกและพลังโหดกว่าเดิมได้ โดยการเลือกหยิบการ์ดบอสตั้งแต่ (2)



ท่าไม้ตาย
!!!



การ์ดหัวละตร

ความสามารถ

ท่าไม้ตาย



ถ้าในตาผู้เล่นไม่สามารถ
จับการ์ดจุดวิญญาณได้เลย
ได้รับลูกเต๋าเสริมพลัง 2 ลูก

ในตาที่ใช้ทำไม้ตาย ทั้งการ์ดจุดมือน
ของผู้เล่น 1 ใบ เพื่อจับการ์ดจุดวิญญาณใน
สนามทันที 2 ใบ โดยไม่ต้องใช้ลูกเต๋า



หากพักเสริมพลัง จะได้
ลูกเต๋าเสริมพลัง ครั้งละ 4 ลูก

ในตาที่ใช้ทำไม้ตาย ร้องขอ**ลูกเต๋า
เสริมพลัง**จากผู้เล่นทุกคนทั้งหมดได้
และใช้ทอยในตานี้ทันที



ทุกครั้งทีพอยทอยลูกเต๋า
ได้แต้ม 1 หรือ 2
จะได้**ลูกเต๋าเสริมพลัง** 1 ลูก

ในตาที่ใช้ทำไม้ตาย
ลูกเต๋าแต้ม 1 หรือ 2
ที่ทอยได้จะกลายเป็น 6



สามารถใช้ลูกเต๋า
จับการ์ดจุดวิญญาณจากใบบนสุด
ของกองจั่วได้

ในตาที่ใช้ทำไม้ตาย
ได้รับ**ลูกเต๋าเสริมพลัง** 4 ลูก
และใช้ทอยในตานี้ทันที



เริ่มเกมด้วย**ลูกเต๋افل้ง** 4 ลูก

ในตาที่ใช้ทำไม้ตาย แต้มของลูกเต๋า
ทั้งหมดที่ทอยได้จะเพิ่มขึ้น 2 แต้ม



สามารถทอยลูกเต๋านใหม่ได้ 2 ครั้ง
ต่อ 1 ตา ต้องทอยใหม่ทั้งหมด

ในตาที่ใช้ทำไม้ตาย
สามารถทอยลูกเต๋าแต้ม 1-3 ใหม่
ได้เรื่อยๆ จนกว่าจะออกแต้มอื่น



สามารถนำแต้ม**ลูกเต๋าเสริมพลัง**
ไปบวกเพิ่มให้แต้ม**ลูกเต๋افل้ง**ได้
แล้วนำ**ลูกเต๋าเสริมพลัง**คืนกองทันที

ในตาที่ใช้ทำไม้ตาย
ได้รับ**ลูกเต๋าเสริมพลัง** 6 ลูก
ใช้ในตาถัดไป



เมื่อทอยลูกเต๋าแล้วไม่ได้ใช้ สามารถนำ
มาเก็บไว้กับตัวเพื่อใช้ตาถัดไปโดยไม่ต้อง
ทอยใหม่ แต้มลูกเต๋าจะเพิ่มขึ้นดละ 2 แต้ม

ในตาที่ใช้ทำไม้ตาย ลูกเต๋าที่ทอย
ออกมาแล้วจะถือว่ามี 2 ลูก
ทั้ง**ลูกเต๋افل้ง**และ**ลูกเต๋าเสริมพลัง**

การตุ้มนอน



ชื่อ	พลัง
อัลบีโดซอลอน (อัลบี)	สามารถทอยลูกเต๋าคู่ใหม่ได้ 1 ลูก 1 ครั้ง
แมวยโรดิงเจอร์ (ซโรดิงเมียว)	เมื่อทอยได้ลูกเต๋าคู่ที่แต้มเหมือนกัน 2 ลูก จะได้รับ ลูกเต๋าสเสริมพลัง 1 ลูก และสามารถใช้ได้ทันที
ภูนาคบาศ (เนะกั)	เพิ่มแต้มลูกเต๋าลูกไหนก็ได้ 1 ลูก 1 แต้ม
แกะแห่งทาทาร์ (ทาร์)	เมื่อทอยได้ลูกเต๋าคู่ที่แต้มเหมือนกัน 3 ลูก จะสามารถจับการ์ดจุดวิญญาณได้ทันทีโดยไม่ต้องใช้ลูกเต๋า (สามารถใช้กับบอสได้)
โวลเปอร์กิงเกอร์ (ลูบีน)	เพิ่มแต้มลูกเต๋าลูกไหนก็ได้ 1 ลูก 2 แต้ม
พญาบุลิก (บุลิกกั)	ผู้เล่นได้รับ ลูกเต๋าสพลัง 1 ลูก
ปีกหสาายฟ้า (ฮันเดอร์)	สามารถทอยลูกเต๋าคู่ใหม่ที่ลูกก็ได้ 1 ครั้ง
ทราสดีฟิช (เพอร์รี่)	เปลี่ยนแต้มลูกเต๋าลูกไหนก็ได้ 1 ลูก เป็น 4 แต้ม
เอกลูลิก (กลูลั)	ทั้งการจุดตุ้มนอนของผู้เล่น 1 ใบ เพื่อเปลี่ยนแต้มลูกเต๋า 1 ลูก เป็น 6 แต้ม



การตีบอส

ชื่อ	พลัง
ตราทอน (ตราทอนั)	-
แมงมุมอนันซี (นันซี)	แยกร่างเป็น 5 ร่าง สุ่มวางบนสนามโรงเรียน เมื่อมีผู้เล่นจับร่างจริงได้ (การ์ดใบที่มี 8 คะแนน) จะจับเกมทันที ผู้เล่นสามารถใช้พลังจากลูกเต๋าคู่ 6 เพื่อเปิดคู่อีกด้านของการค้อนันซีได้ (คู่คนเดียว)
คราเคน (ทาโทะ)	สะกดจิตจุดตุ้มนอนของผู้เล่นทุกคนกลับมาเป็นจุดวิญญาณ ผู้เล่นสุ่มเลือกการ์ดจุดตุ้มนอนของตนเองคนละ 1 ใบ พลิกเป็นด้านจุดวิญญาณแล้ววางบนสนามโรงเรียน
นกอสรัน (ไซเรน)	ทันทีที่ลงสนามโรงเรียน ความสามารถของการจุดตุ้มนอนทั้งหมดจะใช้ไม่ได้ และหากนกอสรันยังอยู่ในสนามโรงเรียน ผู้เล่นจะได้รับลูกเต๋าสเสริมพลังคนละ 2 ลูกทุกตา
กิลเนสคักดีลิสร์ (คิลีน)	การจับการ์ดจุดวิญญาณทุกใบต้องเพิ่มแต้มลูกเต๋าคู่ที่ใช้จับ 1 แต้ม เช่นจากเดิมเป็น 3 ต้องเพิ่มเป็น 4 จึงจะจับได้ หากยังมีการ์ดจุดวิญญาณใบอื่นอยู่ในสนามโรงเรียน ผู้เล่นจะไม่สามารถจับกิลเนสคักดีลิสร์ได้ และทุกครั้งที่มีผู้เล่นทอยลูกเต๋าคู่ได้แต้ม 1 ต้องสุ่มการ์ดจุดวิญญาณใบใหม่ลงสนามโรงเรียน 1 ใบ