

# ドミノオンリファレンスシート

## 1. ゲームの勝利条件

- 終了時、自分のデッキ内にある勝利カード（緑）を合計し一番得点の高かったプレイヤーの勝利。
- 同点のプレイヤーがいた場合は、行ったターンの少ない方が勝利。
- ターンの回数も同じなら、両者（全員）勝利。

## 2. 終了条件

- 以下のどちらかの状況になった場合は、そのプレイヤーのターンの最後まで実施後、終了する。

**A. 属州（勝利点 6）の山札が無くなった場合**

**B. 財宝カード（黄）、勝利カード（緑）、王国カード（灰）の山札のうち、合計 3 山無くなった場合**

## 3. ターンの流れ

### ① Action: アクションフェイズ

- アクションカードを 1 枚プレイできる。
- アクションの回数の追加効果のあるアクションカードを使用した際は続行出来る。
- アクションの回数の追加は次のターンへ持ち越しは出来ない。

### ② Buy: 購入フェーズ

- 手札の財宝カードの価値に基づき、追加でカードを 1 枚購入できる。
- 購入権を追加するアクションカードに注意する。
- 購入権の追加も次のターンへ持ち越しは出来ない。

### ③ Cleanup: クリーンアップフェーズ

- 使用したカード、使用しなかったカードを自分の捨て札の山へ置く。
- その後、自分の山札から 5 枚引く。
- 足りない場合は、捨て札の山をシャッフルして新しい自分の山札を作り、そこから補充する。

## 4. その他

- 捨て札の山 (Discard) と廃棄 (Trash) に注意する。
- サプライの山札の数は数えて良いが、捨て札の数は数える事が出来ない。
- 廃棄置き場のカードを確認して良い。
- 自分の山札及び捨て札の山(一番上のみ分かる)は、表面を見て確認出来ない。
- 適用する順番が関係する場合は、そのターンの実行プレイヤーから時計回りに効果を適用する。
- ランダムプレイをする際は、購入コスト 3 以下 4 枚、4 以上 6 枚を選択する。(Type A)
- ランダムプレイをする際は、2~5 から 1 枚ずつ+ランダムに 6 枚選択する。(Type B)

# ドミノオンリファレンスシート

## 1. ゲームの勝利条件

- 終了時、自分のデッキ内にある勝利カード（緑）を合計し一番得点の高かったプレイヤーの勝利。
- 同点のプレイヤーがいた場合は、行ったターンの少ない方が勝利。
- ターンの回数も同じなら、両者（全員）勝利。

## 2. 終了条件

- 以下のどちらかの状況になった場合は、そのプレイヤーのターンの最後まで実施後、終了する。

**A. 属州（勝利点 6）の山札が無くなった場合**

**B. 財宝カード（黄）、勝利カード（緑）、王国カード（灰）の山札のうち、合計 3 山無くなった場合**

## 3. ターンの流れ

### ① Action: アクションフェイズ

- アクションカードを 1 枚プレイできる。
- アクションの回数の追加効果のあるアクションカードを使用した際は続行出来る。
- アクションの回数の追加は次のターンへ持ち越しは出来ない。

### ② Buy: 購入フェーズ

- 手札の財宝カードの価値に基づき、追加でカードを 1 枚購入できる。
- 購入権を追加するアクションカードに注意する。
- 購入権の追加も次のターンへ持ち越しは出来ない。

### ③ Cleanup: クリーンアップフェーズ

- 使用したカード、使用しなかったカードを自分の捨て札の山へ置く。
- その後、自分の山札から 5 枚引く。
- 足りない場合は、捨て札の山をシャッフルして新しい自分の山札を作り、そこから補充する。

## 4. その他

- 捨て札の山 (Discard) と廃棄 (Trash) に注意する。
- サプライの山札の数は数えて良いが、捨て札の数は数える事が出来ない。
- 廃棄置き場のカードを確認して良い。
- 自分の山札及び捨て札の山(一番上のみ分かる)は、表面を見て確認出来ない。
- 適用する順番が関係する場合は、そのターンの実行プレイヤーから時計回りに効果を適用する。
- ランダムプレイをする際は、購入コスト 3 以下 4 枚、4 以上 6 枚を選択する。(Type A)
- ランダムプレイをする際は、2~5 から 1 枚ずつ+ランダムに 6 枚選択する。(Type B)