

これは、25人の少女達が紡ぐ
しあわせの物語。

しあわせのいと

RuleBook

しあわせのいど



プレイ人数
2人～



プレイ時間
30分～



対象年齢
15才～

内容物：キャラクターカード 25枚
ツキビットカード 25枚、予告カード 5枚
おくりものトークン 15個
監視トークン 15個、黒い封筒 1通



キャラクターカード



ツキビットカード



予告カード



おくりものトークン



監視トークン

～物語～

はなのみやじょがくいん
華都女学院

ここに、平和な学院生活を送る25人の少女達がいた。

ある日、おまじないが好きな少女“四月朔日 ^{つばみ}ももか”は
《しあわせのいと》という古びた箱を見つける。

夕飯時、

彼女は同じ学院に暮らす仲の良い友人達に
このおまじないの話をして、
その場でおまじないをかけることとなる。

彼女が満足気な顔で自室に戻った翌朝……。

彼女は、変わり果てた姿で発見された。

この出来事がきっかけで彼女達は、
《しあわせのいと》による
《しあわせ》の連鎖に巻き込まれていく。

果たして、《しあわせのいと》の元凶を見つけ出し、
この連鎖を止めることはできるのだろうか……。

**これは、25人の少女達が紡ぐ
《しあわせ》の物語——。**



ゲームの概要

あなた達は、**主人公サイド**と**ツキビトサイド**に分かれそれぞれの勝利を目指します。

主人公サイドは、《しあわせのいと》により**ツキビト**になった3人の少女を見つけ《しあわせ》の連鎖を止めると勝利。

ツキビトサイドは、主人公サイドに監視されることなく最後まで《しあわせ》の連鎖を続けることができれば勝利となります。



勝利条件

▼主人公サイド

いずれかの**ツキビトフェイズ**にて、**ツキビト**が誰も《しあわせ》にできない状況を作り出すこと。
(ツキビト3人を同時に監視する、行動範囲内に《しあわせ》にできる人物が誰もいない等。)

▼ツキビトサイド

予告カードを5枚使用するまで**主人公サイド**の勝利条件が満たされておらず、6ターン目の主人公フェイズで**ツキビト**が1人でも監視トークンから逃れていること。



各コンポーネントの状態説明

①キャラクターカード

テーブル上に部屋番順で並べられ、各人物の生存および《しあわせ》状態を示します。



・オモテ面（生存状態）

その人物が生存状態であることを示します。

カード上部には学院寮での部屋番号、下部には名前とフレーバーテキストが描かれています。

ゲーム中、ツキビトに指名されている可能性がある状態です。



・ウラ面（《しあわせ》状態）

その人物が《しあわせ》状態であることを示します。

カード下部には《しあわせ》になった状況のフレーバーテキストが描かれています。

ゲーム中、ツキビトではなかったことが確定している状態です。



各コンポーネントの状態説明

②ツキビトカード

ツキビトサイドが、誰をツキビトに指名したか証明する為のカードです。

基本的にウラ面の状態で場に置かれています。



・オモテ面

どの人物がツキビトであるかを証明します。

カードに描かれている情報は基本的にキャラクターカードと同じです。

ゲーム終了時まで、ツキビトサイド以外はオモテ面を確認することができません。



・ウラ面

全て同じデザインとなっており、オモテ面の内容を予想できません。

ゲーム中、基本的にはこの状態でツキビトサイドの手元に置かれています。



各コンポーネントの状態説明

③予告カード

ツキビットサイドが次にどの方法で何人《しあわせ》にするかを予告するカードです。



・オモテ面（未使用状態）
未使用状態であることを示します。

おくりものの色と個数が描かれており、全部で5枚あります。

使用した予告カードはウラ面になり、主人公サイドの手元に移動します。



・ウラ面（使用済状態）
使用済状態であることを示します。

ウラ面になった予告カードは、主人公サイドの手元に置かれず。



各コンポーネントの状態説明

④おくりものトークン

ツキビットサイドが、誰を何ターン目に《しあわせ》にしたか示すトークンです。



・オモテウラでそれぞれのおくりものの色と行動範囲、何ターン目に《しあわせ》になったのか示す数字が描かれています。

⑤監視トークン

主人公サイドが、誰を何ターン目に監視したかを示すトークンです。



・オモテ面

このターン、誰を監視するかを示します。

ツキビットにこの状態の監視トークンが置かれた場合、**次のツキビットフェイズでその人物は行動することができません。**

・ウラ面

終了フェイズ時にこの面になり、**効果を失います。**

ただしその後も、何ターン目に誰を監視していたかのヒントとして場に残り続けます。





ゲームの準備

①キャラクターカードの配置

キャラクターカード25枚を、部屋番順で場にオモテ面の状態で並べます。

(部屋番は、ホテル等の部屋割りのように下段から201、202というように並べます。)



②プレイサイドの決定

各プレイヤーが主人公サイド、ツキビトサイドのどちらでプレイするかを決定します。

初めてのプレイヤーがいる場合、慣れているプレイヤーがツキビトサイドで遊ぶ事をオススメします。

③トークン、予告カードの準備

主人公サイドは監視トークン(a)を、ツキビトサイドはおくりものトークン(b)と予告カード(c)をそれぞれオモテ面の状態で受け取ります。

この時、トークンは数字毎にまとめておくとゲームをスムーズに進められます。



④ツキビトの決定

ツキビトサイドは今回のゲームでツキビトに指名したい人物(物語上“ももか”は初日で《しあわせ》にされてしまうため、選択できません。)を3人決定し、その人物のツキビトカード(a)を自身の手元にウラ面で置きます。今回は、“あおい”(a)、“とうか”(b)、“ほたる” (c)の3人をツキビトに指定しました。

※イメージ画像ではツキビトカードもオモテ向きで置かれていますが、実際のプレイ時はウラ向きで置いてください。



※以降の説明ではマイルド版カードを使用しています。

最後に、物語に沿って中央の“ももか”(d)を《しあわせ》状態にして準備は完了です。



ゲームの進行

ゲームは、主人公フェイズとツキビットフェイズを交互に繰り返し、最大6ターン目の主人公フェイズまで継続されます。

主人公フェイズ

このターン中に監視したい
3人のキャラクターカードの上に
監視トークンを置く。

※1ターン目はスキップされます。

ツキビットフェイズ

予告カードを選択後、ルールに従い
生存者を《しあわせ》にする。

エンドフェイズ

オモテ面になっている監視トークンと、
このターンで使用した予告カードを
ウラ面にする。

①主人公フェイズ

このフェイズでは、主人公サイドが推理を行い、このターン中監視したい人物を3人選んで監視トークンをオモテ面で置きます。



オモテ面の監視トークンには、置かれた人物を次のツキビトフェイズで行動させなくする効果があります。

トークンを置く際のルールは下記の2点です。

- ・同じ人物には1ターンに1つしか監視トークンを置けない。
- ・《しあわせ》状態の人物には監視トークンを置けない。

《注意》1ターン目の主人公フェイズは“ももか”の《しあわせ》によるパニックが収まらず、登場人物達が冷静な推理が行えない状態の為、強制的にパスされます。

推理の基準は、次のツキビトフェイズのルールを参考にしてください。

主人公フェイズ中の例



※2ターン目の主人公フェイズ中の例

1ターン目のツキピトフェイズにて、“ぼたん”に赤のおくりもの(a)、“ゆず”に青のおくりもの(b)が置かれて《しあわせ》になりました。

これを見て、行動範囲内にいる“さくら”(c)、“あやめ”(d)、“まり”(e)へ監視トークンを置きました。

この3人の中にツキピトがいた場合、次のツキピトフェイズ中、その人物は行動不能になります。

②ツキビットフェイズ

このフェイズでは、ツキビットサイドがルールに従い新たに生存者を《しあわせ》にしていきます。次の手順でツキビットを行動させてください。

1. 予告カードの選択

ツキビットサイドの手元に残っている予告カードから、このターンで使用するカードを選択し、主人公サイドに提示します。



例：今回は、残った予告カードの中から**赤1個**、**青1個**の予告カード(a)を選択し、提示しました。

2. 《しあわせ》の実行および、おくりものトークンの配置。

先程提示した予告カードの内容に従い、**生存状態のキャラクターカード**の中から**可能な限り**《しあわせ》にしていきます。

この時、《しあわせ》を実行する為のルールが4つあります。

- ・《しあわせ》のルールその1
おくりものの色毎に決められた行動範囲を守らなければならない。
- ・《しあわせ》のルールその2
ツキピトを《しあわせ》にすることはできない。
- ・《しあわせ》のルールその3
同じターン中、各ツキピトは1人につき1人しか《しあわせ》にすることができない。
(同じツキピトで2人以上を同時に《しあわせ》にすることはできない。)
- ・《しあわせ》のルールその4
監視されているツキピトは行動できない。

各ルールの詳細は次のページから説明します。


・《しあわせ》のルールその1

おくりものの色毎に決められた行動範囲を守らなければならない。

おくりものの色には、ツキピトが行動できる範囲が決まられています。ツキピトは、この範囲内の生存者のみ《しあわせ》にすることができます。

赤のおくりもの(a)は、行動するツキピトの周囲8マスにいる生存者を《しあわせ》にすることができます。




例：ツキピトである“あおい”(b)が赤のおくりものを使用する場合、の示す生存者を《しあわせ》にすることができます。

“ももか”(c)も範囲内にいますが、既に《しあわせ》状態であるため、対象に含まれません。

青のおくりもの(a)は、行動するツキビトから上下左右の直線上のマスにいる生存者を《しあわせ》にすることができます。



例：ツキビトである“あおい”(b)が青のおくりものを使用する場合、の示す生存者を《しあわせ》にすることができます。
“ももか”(c)も範囲内にいますが、既に《しあわせ》状態であるため、対象に含まれません。

ヒント：

青のおくりものはツキビトを誰に指名しても最大限行動範囲を得ることができますが、赤のおくりものはツキビトの位置により行動範囲が狭まるため、扱いが難しくなっています。

・《しあわせ》のルールその2

ツキピトを《しあわせ》にすることはできない。

このゲームでツキピトに指名されているキャラクターは、《しあわせ》状態にすることができません。



例:このツキピトフェイズ時、“あおい”(a)が赤のおくりもを使用する場合、“どうか”(b)が範囲内に入ります。しかし、このゲームでは“どうか”がツキピトに指名されているため、上記のように“どうか”におくりものトークンを置いて《しあわせ》にすることはできません。

・《しあわせ》のルールその3

同じターン中、各ツキビトは1人につき1人ずつしか《しあわせ》にすることができない。

たとえ行動可能範囲内に複数の生存者がいたとしても、各ツキビトは、同じターン中にそれぞれ1人ずつしか《しあわせ》にすることができません。



例:このツキビトフェイズでは、“リリー”に赤のおくりもの(a)、“まつり”に青のおくりもの(b)が置かれて《しあわせ》になりました。どちらも“あおい”(c)で実行可能な範囲内ですが、各ツキビトは同じターンで1人ずつしか《しあわせ》にできない為、今回の場合、“まつり”(b)は“ほたる”(d)で《しあわせ》にしています。

・《しあわせ》のルールその4

監視されているツキピトは行動できない。

オモテ面の監視トークンがツキピトに置かれている場合、そのツキピトは生存者を《しあわせ》にすることができません。



監視トークンを置かれていることにより**予告の人数以下**しか《しあわせ》にできない場合、使用できなかったおくりものトークンは**このターンで主人公サイドに提示した予告カードの上に置いてください。**



例:直前の主人公フェイズで“あおい”(a)に監視トークンを置かれている為、このツキビットフェイズで“あおい”は生存者を《しあわせ》にできません。この状態でおくりも3個の予告カード(b)を選択した場合、3個のうち任意の2個を行動可能な“とうか”(c)、“ほたる”(d)が使用して生存者を2人《しあわせ》にした後、使用しなかったおくりものトークン1つ(e)は主人公サイドに渡します。

これにより、このターンで監視されていた人物の誰か1人がツキビットであることが判明します。

③エンドフェイズ

このフェイズでは、このターンで主人公サイドが配置した監視トークンとツキビトサイドが使用した予告カードをウラ面にします。

予告カードは何ターン目にどのカードを使用したか後からでもわかるよう、主人公サイドの手元に使用した順番で並べておくことを推奨します。



例:3ターン目のエンドフェイズです。このターンで配置された“3”と描かれた監視トークン(a)をウラ面にし、効果が失われます。

次に、このターンで使用したおくりもの3個の予告カード(b)をウラ面にし、主人公サイドの手元に使用した順番で並べておきます。

以上がターンの流れとなります。

これを繰り返し、どちらかが勝利条件を満たした時点でゲームは終了します。

6ターン目の主人公フェイズまでゲームが続いた場合、主人公フェイズ終了時にウラ面で置かれていた3枚のツキビトカードを主人公サイドが公開し、答え合わせを行ってください。

5ターン目までに主人公サイドが勝利条件を満たした場合、ツキビトサイドのプレイヤーはその時点でツキビトカード3枚を公開し、主人公サイドの勝利となります。



難易度の調整

ゲームに慣れてきたら、お互いにタイマーを用意して持ち時間を設定して遊んでください。

自身のフェイズ開始時にタイマーをスタートさせ、フェイズ終了時にタイマーを止める。

途中で残り時間が0になった時点で即敗北となります。

(将棋等の持ち時間と同じイメージです。)

まずは主人公サイドのみ、持ち時間10分程度で遊んでいただき、その結果でお互いの持ち時間を調整するとよりバランスが良くなります。



IFルート

このルートを選択した場合、物語上必ず最初に《しあわせ》になる“ももか”(a)が生存状態のままゲームが開始されます。

ゲームの準備時、“ももか”を生存状態のままにし、ツキピト選択で“ももか”(b)が指名できるようにします。

ただし、IFルートはツキピトサイドがとても有利になりますので、理解した上で遊んでください。





よくある質問

Q: 監視トークンが置かれているキャラクターを《しあわせ》にすることは可能ですか？

A: そのキャラクターがツキビトでなければ可能です。

Q: ツキビトフェイズ時、予告カードで指定された数を《しあわせに》出来る状況でも、わざと指定数未満しか《しあわせ》にしないという選択はできますか？

A: いいえ。できません。予告カードで指定された数の生存者を《しあわせ》にできる状況の時は、必ず指定通り《しあわせ》にする必要があります。

Q: キャラクターカードの並び順を変えて遊ぶ事は可能ですか？

A: 部屋番通りの並び順を推奨しておりますが、並び替えて遊ぶ事も可能です。

Q: 1ターン目の主人公フェイズは何をするのですか？

A: 何も行わずにパスしてください。

Q: 2人以上でプレイすることは可能ですか？

A: それぞれのサイドを複数人で相談しながら遊ぶ事が可能です。ハンデとして人数を増やすのもありでしょう。

Q: ゲームに勝てるコツを知りたいです。(各サイド)

A: ここに書いてしまうと自身で攻略法を見つけたい方のモチベーションが下がってしまう恐れがありますので、しあわせのいと公式サイトにて別途ヒントを掲載します。

Q: 黒い封筒が見つかりません。

A: どうやら誰かが隠してしまったようです。箱を隅々まで探してみてください。

その他、遊んでいて不明な点がございましたらあそぼうや公式サイトのお問い合わせフォームにご連絡ください。

最新の質問集はしあわせのいと公式サイトにて随時更新致します。

ゲームの紹介や登場人物の詳細、支援者様一覧は
下記外部サイトへのURLか二次元コードから「あそ
ぼうや公式サイト」へアクセスすることで確認する
ことができます。

<https://asobouyabg.wixsite.com/asobouya>



万が一内容物に不備がございましたら、お手数ですが
下記メールアドレスへご連絡ください。

連絡先：asobouya_sp@yahoo.co.jp



クレジット

・システム&シナリオデザイン

あそぼうや

・アーティスト

上田メタヲ

・スペシャルサンクス

テストプレイにご協力いただいた皆様