

# じえーけーえぶりでい!! ゲームガイド

## 内容物

カード：54枚      プレイ人数：2～6人  
キューブ：6個      プレイ時間：10～30分  
ゲームガイド：1枚      対象年齢：10歳以上

## 概要

女子高生達の日常を描くハイスピードウノ風カードゲーム！  
彼女達の可愛さと特殊能力を武器にして、点数を競い、ゲームの勝利を目指しましょう。

## カードの種類

- ① **キャラクターカード**…… 6枚  
自身のキャラクターを示すカードです。
- ② **ナンバーカード**…… 8枚×6種類  
「1～5の数字」か「わいど」が記載されたカードです。一部のカードには、効果が記載されたカードがあります。

## 効果早見表

<b>【誰でもOK!】</b> このラウンドのゲームの進行を逆回りにする。 2人プレイなら、進行を逆回りにするのではなく、次のプレイヤーに山札を1枚引かせる。
<b>【あなたがハルなら……】</b> 上記に加えて次のプレイヤーの手番を飛ばす。
<b>【誰でもOK!】</b> あなたの手札とあなたのストックカードを1枚ずつ選び、位置を入れ替える。 (入れ替えたストックカードの状態は変化させない)
<b>【あなたがツカサなら……】</b> あなたのストックカードではなく、他のプレイヤーのストックカードから選んでも良い。(選ぶ時、他のプレイヤーのストックカードの表面は確認できない)
<b>【誰でもOK!】</b> 他のプレイヤーを1人選び、お互いに自身の手札をランダムに1枚選んで交換する。
<b>【あなたがナオなら……】</b> 交換する時、あなたは自身の手札を(ランダムではなく)1枚選ぶ。
<b>【誰でもOK!】</b> 次のプレイヤーの手番を飛ばす。
<b>【あなたがリオなら……】</b> 上記に加えて次のプレイヤーに山札を1枚引かせる。
<b>【誰でもOK!】</b> 他のプレイヤーを1人選ぶ。 そのプレイヤーに山札を1枚引かせる。
<b>【あなたがスズカなら……】</b> 1枚ではなく2枚引かせても良い。 そうした場合、あなたも山札を1枚引く。 (山札がなくなった場合、可能な限り行う)
<b>【誰でもOK!】</b> 場にあるカード(このカードを含む)をランダムに1枚選んで、場のカードの一番上に置く。
<b>【あなたがイズナなら……】</b> 上記に加えて、あなたはもう一度手番を行っても良い。 追加の手番で場に出したカードの効果は使用できない。

## ゲームの配置



- ① **山札**  
全員の手に取りやすい場所に置きます。ゲーム中、カードを引く時は山札の一番上のカードを取ります。
- ② **場**  
手札から出したカードを置く場所です。すべて表向きで置き、すべてのプレイヤーがいつでも**確認**できます。確認する時に、**一番上にあるカードを変えてはいけません。**
- ③ **キャラクターカード**  
各プレイヤーの前に表向きで置きます。キューブは数字の上に置いて、ゲーム中に獲得した点数を示します。点数を獲得した時は、キューブを右の数字に動かします。
- ④ **ストック**  
ストックカードを置く場所です。ストックカードは裏向きのナンバーカードで、各プレイヤーの前に置きます。自身のストックカードの表面はいつでも**確認**できます。ストックカードは縦向き状態と横向き状態を持ちます。
- ⑤ **手札**  
山札から引いたカードは、他のプレイヤーに見えないように手で持ちます。

## ゲームの流れ

このゲームは以下の流れで行います。ゲームは時計回りで進行します。

- I ゲームの準備
- II ゲームの開始(ラウンドを繰り返します)
  - i ラウンドの準備
  - ii ラウンドの開始
  - iii ラウンドの終了
- III ゲームの終了

## I. ゲームの準備

- ① 各プレイヤーは好きなキャラクターカードを1枚ずつ選びます。選んだキャラクターカードと同じ色のナンバーカード8枚を受け取ります。選ばれなかったキャラクターカードとナンバーカードは、このゲームでは使用しないため、ケースに戻します。
- ② 自身の受け取ったナンバーカードから2枚を選び、ストックカードとして自身のストックに、裏向きで置きます。ストックにカードを置く時は、縦向き状態で置きます。
- ③ 全員の選ばなかったナンバーカードを、すべて裏向きで集めます。
- ④ 集めたカードを裏向きのままシャッフルして、山札にします。
- ⑤ 各プレイヤーはキューブを1つずつ受け取り、自身のキャラクターカードの0の位置に置きます。
- ⑥ 適当な方法で、最初の手番を行うスタートプレイヤーを決めて、ゲームを開始します。

## II. ゲームの開始

### i. ラウンドの準備

- ① 各プレイヤーは山札を3枚ずつ引いて、手札にします。
- ② 山札の一番上のカードを表向きにして、場に置きます。
- ③ スタートプレイヤーから手番を行います。

### ii. ラウンドの開始（手番の流れ）

自身の手番になったら、次の2つの行動から1つを選んで行います。

- ◆ A. 手札のカードを場に出す
- ◆ B. パスをする

行動を行った後は、次のプレイヤーの手番に移ります。ラウンドが終了するまで、各プレイヤーの手番を繰り返します。

#### A. 手札のカードを場に出す

自身の手札にある、以下の3つの条件を1つ以上満たすカードを1枚選んで、場のカードの一番上に置きます。手札に条件を満たすカードがない場合、この行動は選べません。

- ◆ 場の一番上のカードと同じ数字
- ◆ 場の一番上のカードと同じキャラクター
- ◆ わいるどのカード(手札がこのカード1枚の時はおけません)

※ 場の一番上のカードがわいるどのカードの場合、出せるカードは同じキャラクターのカードかわいるどのカードです。

カードを場に出した時、そのカードに効果が記載されている場合、効果の使用を宣言できます。効果を使用する場合、自身の縦向き状態のストックカードを1枚選んで、横向き状態にします。

そうしたなら、【誰でもOK!】の効果を使用します。効果を使用するカードと自身のキャラクターが同じなら、さらに【あなたが〇〇なら……】の効果を使用します。

効果の使用の宣言は任意ですが、カードを場に出した時、自身の手札の枚数が0枚の場合と、自身の縦向き状態のストックカードがない場合は、効果の使用を宣言できません。

### B. パスをする

パスをする場合、山札にカードが1枚以上あるなら、山札を1枚引いて手札にします。山札が0枚なら、山札を引かずに、何も行いません。山札を引いた後も、手札を場に出せず、次のプレイヤーの手番に移ります。

### iii. ラウンドの終了

各プレイヤーの手番終了時、次の2つのどちらかを満たした場合、このラウンドが終了します。

- ◆ 手番中のプレイヤーの手札が0枚になった
- ◆ 山札が0枚の状態ですべてのプレイヤーが連続でパスした

ラウンドが終了したら、もっとも手札の枚数が少ないプレイヤーが点数を1点獲得します。該当するプレイヤーが複数いる場合、その全員が点数を1点獲得します。

点数を獲得できなかったプレイヤーは、自身のストックカードに横向き状態のカードがある場合、1枚選んで、縦向き状態にします。

誰かの獲得した点数が3点になった場合、その時点でゲームを終了します。

そうでない場合は、山札・場・全員の手札のカードを集めてシャッフルし、新たな山札にします。その後、次のラウンドを行います。次のラウンドのスタートプレイヤーは、このラウンドで最後に手番を行った次のプレイヤーです。

## III. ゲームの終了

点数を3点獲得したプレイヤー全員が、このゲームに勝利します。

勝者が複数いて、のぞむなら、勝者1人が決まるまで延長戦を行っても良いかもしれません。

## クレジット

発行日：2022年2月19日 初版発行

発行サークル：AMaRo Project.

ゲームデザイン：瀬田まみむめも

連絡先：seta\_mmmmm\_novel@yahoo.co.jp

イラスト：

キンド、こえだ、さらそば、澄夜 咲星、ヒナゴヤカナリ、ゆきこ

カード背景：STARWALKER STUDIO

カード印刷：プリントオン株式会社

カードケース印刷：株式会社 笠間製本印刷

ゲームガイド印刷：プリントネット株式会社