

# 遊星姊妹 Planetary Sisters

2～4人用カードゲーム、30分、12歳以上

季節は変わり、学園生活の彩りを決するあの行事がやってきました。

——そう、《家替え》です！

あなたは自身の監督する家に、新しい生活を迎える姉妹を集めます。

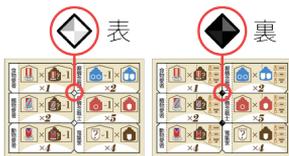
趣味の合う仲間が欲しい子、似た形の情熱を持つ相手が欲しい子、あるいは共同体に彩りの豊かさを求める子……

あらゆるわがママを満足させる姉妹を構築し、家の名声を高めるのです！

## 1 用具の内訳



【姉妹カード】 36枚



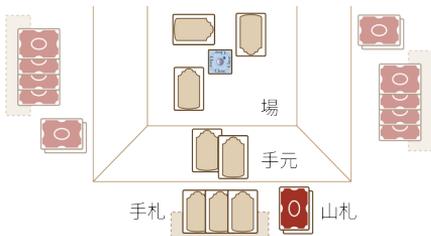
【得点早見表】 4枚



【条件カード】 1枚

(パッケージでは、姉妹カード以外の用具を「サポートカード」と総称しています)  
また、これらのほかに、得点計算のために筆記具とメモを用意してください。

## 2 配置の定義



【場】 まだ誰のものでもない姉妹カードや、条件カードが置かれます。全プレイヤーに公開されます。

【手元】 各々のプレイヤーの使用札と獲得札が一時的に置かれます。全プレイヤーに公開されます。

【手札】 各々のプレイヤーのもので、持ち主だけが内容を確認できます。

【山札】 各々のプレイヤーのもので、持ち主も、持ち主以外も、内容を確認できません。

そのた、各々のプレイヤーは得点早見表を持ちます。

## 3 姉妹カードの説明



カード上部の数字を【序列】と呼びます。これは、このカードのおおざっぱな位の高さを表します。

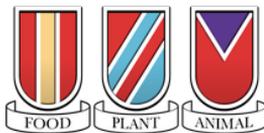
カード下部及び側面のエンブレムを【要素】と呼びます。これは、このカードがどのような種類の幸福を生み出し、受け取れるのかを同時に決めます。

このゲームで使う 36 枚の姉妹カードのセットには、1～36 の自然数の序列を持つカードが重複なく含まれます。

要素については、以下で詳述します。

### 3.1 姉妹カードの要素の分類

#### 丸形要素



これらはほとんど (36 枚中 27 枚) のカードに含まれます。

- この要素を複数種類持つカードもあります。また、複数種類の要素を持つカードは、すべてこの要素を持ちます。
- この要素を重複して持つカードもあります。そのようなカードは、何個の要素を重複して持つか、要素の中に数字で書かれています。

#### 尖頭要素



これらは一部 (36 枚中 12 枚) のカードに含まれます。

- この要素を持ち、複数種類の要素を持つカードは、すべて丸型要素とこの要素を一種類ずつ持ちます。
- この要素を複数種類持っていたり、重複して持つカードはありません。

#### 冠頭要素

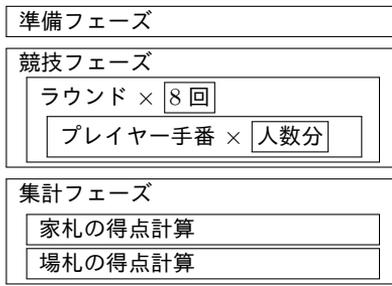


これらはごく限られた (36 枚中 5 枚) カードにのみ含まれます。

- この要素を持つカードは、必ずこの要素一種類だけを、一個だけ持ちます。

## 4 手順

ゲーム全体は、下記のような構造になっています。



実際には、手番における「手札を出して場札を取る」処理と、ゲーム終了時の「得点計算」が、プレイ時間のほとんどを占めます。

以下で、ゲームの流れについて詳しく述べます。

### 4.1 《3/4人用》準備フェーズ

ゲームの最初の親を任意の方法で決めます。

次に、以下の手順でゲームの準備を行います。

- 1 姉妹カードすべてを裏向きでシャッフルする
- 2 そこから各プレイヤーに8枚ずつ配り、各々の【山札】とする
- 3 プレイヤーに配った残りから、【プレイヤー人数】と同じ枚数の札を公開し、【場札】とする
- 4 《3人用》公開した残りの札は避けておき、今回のゲームでは使わない
- 5 条件カードを、【Close】の面を表にして場に置く

(準備完了時の様子は、競技フェーズ開始時の図を参考にしてください。準備完了時点では、図では手札になっている札が、まだ山札にあります。)

ここまで終わったら、競技フェーズに進みます。

### 4.2 《3/4人用》競技フェーズ

競技フェーズは、ラウンドを繰り返すことで進行します。

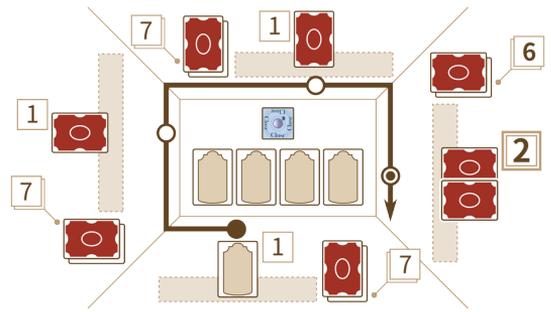
ラウンドの手順は、大まかに述べると以下の通りです。

- 1 全員が山札から1枚引いて手札に加える
- 2 親から時計回りの順に手番を行う
  - 手番では、手札を手元に出し、場札を獲得する
- 3 全員手番を行ったら、親の交代判定を行う
- 4 手番で獲得した札を手札に加える
- 5 手元の札を場に移動し、次の場札とする

以下、実際の手順を説明します。

ラウンドが始まったら、各プレイヤーは自身の山札から1枚引いて手札に加えます。

手番順が最後のプレイヤーは、ゲームの最初のラウンドのみ、山札から2枚引きます。また、2回目のラウンドの開始時に手札2枚を持っていたプレイヤーは、山札から札を引かず、全てのプレイヤーの手札枚数が2枚になるようにします。



(4人プレイの場合、競技フェーズの最初のラウンドの最初の手番の開始時点の様子。手前が親。)

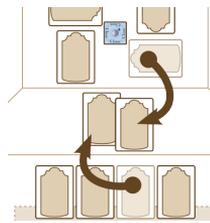
そののち、親から時計回りの順に手番を行います。

手番プレイヤーは、自身の手札を1枚手元に公開し、場札を1枚選んで獲得します。

前者を【使用札】、後者を【獲得札】と呼びます。

獲得札は、使用札の上に少しだけ重ねて手元に置きます。手札にはまだ加えません。

手札が1枚しかない場合、使用札の選択肢はありません。ルール上、そのような場合でも、獲得札の選択肢はあります。

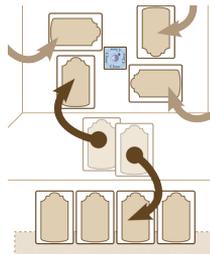


全員が手番を行ったら、親の交代判定を行います。

まず、各プレイヤーは使用札と獲得札の序列の差を確認します。

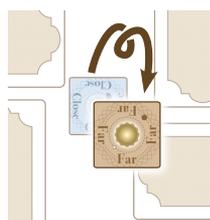
- 条件カードが【Close】の面なら、その差が【最も小さい】プレイヤーが親になります
- 条件カードが【Far】の面なら、その差が【最も大きい】プレイヤーが親になります

条件が同じプレイヤーが複数いた場合、そのうち【最も下流の】プレイヤーが親になります。



親の交代判定を行ったら、獲得札を手札に加えます。

そののち、使用札を場に移動し、次のラウンドの場札とします。



このさい、新しい親が、条件カードの表裏を反転させます。

プレイヤー人数にかかわらず、競技フェーズは【8回目】のラウンドで終わります。すなわち、手番が手札8枚、山札な

しの状態が始まるラウンドが、競技フェーズ最後のラウンドとなります。

なお、競技フェーズの終了時には、プレイヤーの人数に等しい枚数の場札が残されます。

→「集計フェーズ」の章へ進んでください。

### 4.3 《2人用》準備フェーズ

基本的な流れは、《3/4人用》の競技フェーズと同じです。

適当な方法で、親と子（親ではないほう）に分かれます。

- 姉妹カードを10枚ずつ配って山札とします
- 場札の初期枚数4枚でゲームを始めます（以降もラウンド開始時の場札4枚でゲームが進みます）

### 4.4 《2人用》競技フェーズ

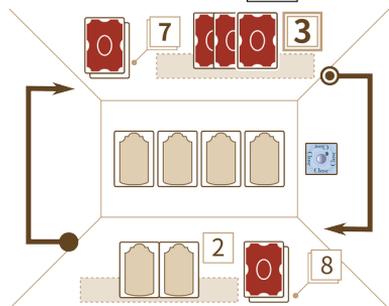
基本的な流れは、《3/4人用》の準備フェーズと同じです。

2人で遊ぶ時も、競技フェーズは8ラウンドで構成されますが、前半ラウンド4ラウンド、後半ラウンド4ラウンドに分かれます。

#### 4.4.1 前半ラウンド

競技フェーズは前半ラウンドから始まります。前半ラウンドでは、後半ラウンドで使う手札を集めていきます。

- ラウンドの開始時には、山札から2枚引いて手札に加えます
  - 最初のラウンドだけ、子は3枚引いて手札とします
  - 2回目のラウンド開始時に手札3枚を持っていたプレイヤーは、山札から1枚だけ引き、両方のプレイヤーの手札が4枚になるようにします



(2人プレイの場合の競技フェーズの最初のラウンドの最初の手番の開始時点の様子。手前が親。)

- ラウンドでは、親→子→親→子の順に2回ずつ、合計4回の手番を行います
- 手番で手札を公開し、場札を獲得したら、それらをペアにします
- 結果、ラウンド終了時には、両方のプレイヤーの手元にペアが2つずつできます
- 全てのペア中で、序列の差が最大・最小となるものを持つプレイヤーが親になります
  - 親になるのが、差が最大のペアを持つプレイヤーか、最小のペアを持つプレイヤーかは、3/4人プレイ同様、条件カードによって決まります

- 序列の差が最大・最小のペアを両方のプレイヤーが持つ場合、その次に差が大きい・小さいペアを持つプレイヤーが親になります
- それも両方のプレイヤーが持っていた場合、子が親になります

前半ラウンドの各ラウンドは、(各時点の)親から見て、ラウンドの最初の手番の開始時点で「手札2枚/山札8枚」→「手札4枚/山札6枚」→「手札6枚/山札4枚」→「手札8枚/山札2枚」となっています。

#### 4.4.2 後半ラウンド

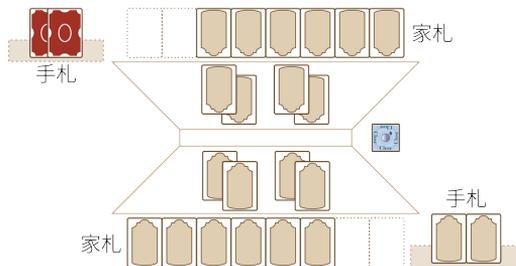
山札がなくなったら、そのラウンドからは後半ラウンドとなります。後半ラウンドでは、得点計算に使う札を確定していきます。

基本的な流れは前半ラウンドと同じですが、以下の点が異なります。

- 山札がないため、ラウンド開始時の手札追加はありません
- 獲得した札は、手札に加えず手元の手前に表向きで並べて置きます
- こうして手元の手前に並べられた札を【家札】と呼びます
  - 一度家札になった札は、集計フェーズまで使用しません
- つまり、ラウンドごとに手札は2枚ずつ減っていき、家札は2枚ずつ増えていくことになります

後半ラウンドは、手札4枚で始まるラウンドが最終ラウンドとなります。

後半ラウンドの各ラウンドは、ラウンドの最初の手番の開始時点で「手札10枚/家札0枚」→「手札8枚/家札2枚」→「手札6枚/家札4枚」→「手札4枚/家札6枚」となっています。



(2人プレイの場合の競技フェーズの最後のラウンドの終了時点の様子。こののち各々の手元に出ている獲得札を家札に加え、使用札を場札にする。)

「手札4枚/家札6枚」のラウンドが終わると、手札2枚、場札4枚、家札8枚が残った状態になります。

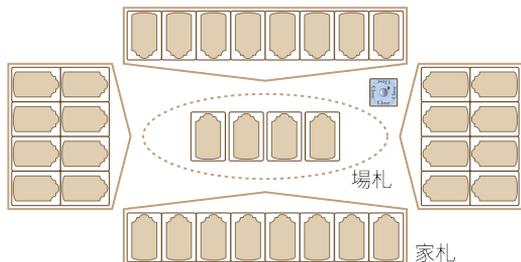
これが、後半ラウンドの終了時の状態です。

後半ラウンドが終了したら、競技フェーズが終わり、集計フェーズに進みます。

## 4.5 集計フェーズ

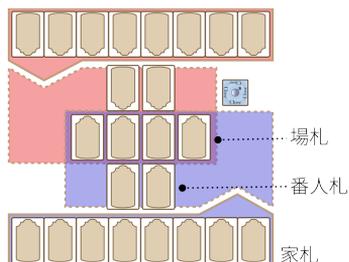
集計フェーズでは、まずは手札を公開します。

《3/4人用》の場合、ここで公開した8枚の札が【家札】となります。



(4人プレイの場合の集計フェーズの様子。)

《2人用》の場合、公開した手札は【番人札】とします。場札と番人札と家札は、それぞれ置き場を分けて区別します。



(2人プレイの場合の集計フェーズの様子。)

そのうち、「家札の得点」を算出し、それが終わったら、「場札の得点」を算出します。これらの得点の合計が、各プレイヤーの最終得点となります。

### 4.5.1 家札の得点計算

家札の得点は、得点早見表の表面(白い鋸◇が打たれた面)に書かれた6つの得点カテゴリについて順番に、家札における「満足度の生産量」、「満足度の収穫者数」を調べて「満足度」を算出し、それに「カテゴリの得点倍率」を掛けることで算出します。

#### 食物愛者



最初に「食物愛者」のカテゴリの得点を算出します。得点の計算に先立ち、このカテゴリの満足度を算出するため、家札の中で以下を調べます。

- 満足度の生産量：要素 FOOD の個数
- 満足度の収穫者数：要素 FOOD を持つ札の枚数

このカテゴリの満足度を、以下の式で算出します。

$$\text{満足度の生産量} \times (\text{満足度の収穫者数} - 1) \dots (\text{式1})$$

続いて、このカテゴリの得点を、以下の式で算出します。

$$\text{満足度} \times \text{カテゴリの得点倍率}$$

食物愛者のカテゴリの得点倍率は1倍です。



上図を家札の例とします。この中に、FOODの要素は(30, 22, 28, 36に含まれる)6個あります。また、FOODの要素を持つ札は(先述の)4枚あります。 $6 \times (4 - 1) \times 1$ から、このカテゴリの得点は18点となります。

#### 植物愛者・動物愛者



続いて、「植物愛者」、「動物愛者」のカテゴリの得点を算出します。これらの得点計算の流れは、「食物愛者」と同じです。

まずは要素 PLANT、要素 ANIMAL のそれぞれについて、式1を使って、食物愛者のカテゴリと同様に満足度を算出します。

続いて、各カテゴリの得点倍率を満足度に掛け、得点を算出します。

植物愛者のカテゴリの得点倍率は2倍、動物愛者のカテゴリの得点倍率は4倍です。

今回の例では、PLANTの要素は(27, 30, 36に含まれる)6個あります。また、PLANTの要素を持つ札は(先述の)3枚あります。 $6 \times (3 - 1) \times 2$ から、このカテゴリの得点は24点となります。

一方、ANIMALの要素は1個で、この要素を持つ札は1枚だけです。 $1 \times (1 - 1) \times 4$ から、このカテゴリの得点は0点となります。

## 複情念戦士



続いて、「複情念戦士」のカテゴリの得点を算出します。得点の計算に先立ち、このカテゴリの満足度を算出するため、家札の中で以下を調べます。

- 満足度の生産量：要素を2種類持つ札の枚数
- 満足度の収穫者数：要素を2種類持ち、なおかつ尖端要素を持つ札の枚数

このカテゴリの満足度を、以下の式で算出します。

$$(\text{満足度の生産量} - 1) \times \text{満足度の収穫者数} \dots (\text{式} 2)$$

続いて、このカテゴリの得点倍率を満足度に掛け、得点を算出します。

複情念戦士のカテゴリの得点倍率は2倍です。

満足度の算出の際、以下の点に気をつけてください。

- 2種類の要素が、ともに丸形要素であるような札も、生産量にカウントされます
- ただし、そうした札は、収穫者数にはカウントされません

今回の例では、要素を2種類持つ札は(22, 28, 36)の3枚あります。(30のカードは、要素を3種類持つため、ここではカウントに含めません) また、その中で尖端要素を持つ札は(22, 28)の2枚あります。 $(3 - 1) \times 2 \times 2$ から、このカテゴリの得点は8点となります。

## 単情念戦士



続いて、「単情念戦士」のカテゴリについて、複情念戦士と同様に満足度を算出し、それをもとに得点を算出します。このカテゴリにおける満足度は、以下から算出します。

- 満足度の生産量：1種類の要素のみを持つ札の枚数
- 満足度の収穫者数：尖端要素のみを持つ札の枚数

満足度の算出には、式2を使います。

続いて、このカテゴリの得点倍率を満足度に掛け、得点を算出します。

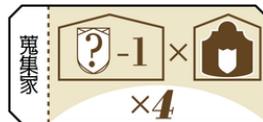
単情念戦士のカテゴリの得点倍率は5倍です。

満足度の算出の際、以下の点に気をつけてください。

- 単一の要素のみを重複して持つような札の枚数も、生産量にカウントされます

今回の例では、要素を1種類だけ持つ札は(27, 11, 19, 31)の4枚あります。また、その中で尖端要素を持つ札は(11)の1枚だけです。 $(4 - 1) \times 1 \times 5$ から、このカテゴリの得点は15点となります。

## 蒐集家



最後に、「蒐集家」のカテゴリについて、同様に満足度を算出し、それをもとに得点を算出します。

得点の計算に先立ち、このカテゴリの満足度を算出するため、家札の中で以下を調べます。

- 満足度の生産量：要素の種類の数
- 満足度の収穫者数：冠頭要素のみを持つ札の枚数

満足度の算出には、式2を使います。

続いて、このカテゴリの得点倍率を満足度に掛け、得点を算出します。

蒐集家のカテゴリの得点倍率は4倍です。

今回の例では、家札の中に含まれる要素は(FOOD, PLANT, ANIMAL, POLE, SWORD, PAGE, KING)の7種類です。また、冠頭要素のみを持つ札は(19, 31)の2枚あります。 $(7 - 1) \times 2 \times 4$ から、このカテゴリの得点は48点となります。

ここまでで、家札の得点の計算が終わりました。

この例の場合、家札の得点は  $18 + 24 + 0 + 8 + 15 + 48 = 113$  点となります。

### 4.5.2 場札の得点計算

場札の得点とは、より正確には、場札から見た家札の評価をもとにした得点のことで、これはいわばボーナス点です。

場札の得点は、得点早見表の裏面(黒い鋏♦が打たれた面)に書かれた6つの得点カテゴリについて順番に、家札の得点計算と同じ流れで算出します。

ただし、以下の点が異なります。



- 《3/4人用》満足度の収穫者数は、場札だけで算出します



- 《2人用》満足度の収穫者数は、場札と自分の番人札だけで算出します



- 満足度の算出に使う式は、全てのカテゴリで  
満足度の生産量 × 満足度の収穫者数  
となります(式1、式2の「-1」の部分を、すべて無視します)

場札は満足度の収穫者数にのみカウントされ、生産量にはカウントされない点に注意してください。

場札は、すべてのプレイヤーが得点計算に使います。しかし、その得点は、必ずしもプレイヤーごとに同じになるとは限りません。

《2 人用》番人札は、「持ち主だけが得点計算に使う場札」として扱います。



上図を、(4 人プレイにおける) 場札の例とします。

場札の中に FOOD の要素を持つ札があるため、食物愛者のカテゴリで追加の得点が発生します。

先ほどの家札を持つ場合、家札内に FOOD の要素が 5 個あり、場札の収穫者数が 3 であるため、 $6 \times 3 \times 1$  から、このカテゴリで 18 点を得ます。

場札の要素数 (5 つ) は得点計算に使われないこと、収穫者数から -1 を行わないことに注意してください。

同様に、植物愛者のカテゴリでも追加の得点が発生します。

先ほどの家札を持つ場合、家札内に PLANT の要素が 6 個あり、場札の収穫者数が 1 であるため、 $6 \times 1 \times 2$  から、このカテゴリで 12 点を得ます。

この場札の場合、先ほどの家札を持つプレイヤーも、動物愛者のカテゴリについて得点を得られます。

家札内に ANIMAL の要素が 1 個あり、場札の収穫者数が 1 であるため、 $1 \times 1 \times 4$  から、このカテゴリで 4 点を得ます。

最後に、場に尖端要素 1 つのみを持つ札があるため、単情念戦士のカテゴリの得点が発生します。

先ほどの家札を持つ場合、家札内に 1 種類の要素を持つ札が 4 枚あり、場札の収穫者数が 1 であるため、 $4 \times 1 \times 5$  から、このカテゴリで 20 点を得ます。

複情念戦士、蒐集家のカテゴリについては、場札に収穫者がいないため、追加の得点は発生しません。

結果として、場札から  $18 + 12 + 4 + 20 = 54$  点の追加点を得ることとなります。

家札の得点と場札の得点の合計が、各プレイヤーの最終得点となります。

今回の例の場合、最終得点は  $113 + 54 = 167$  点となります。

ここまで終わったら、ゲームが終わります。

最終得点が最も大きいプレイヤーが勝者となります。

## 5 要素の統計情報

- 要素 FOOD を持つ札は 18 枚あり、要素 FOOD は全体に 38 個あります
- 要素 PLANT を持つ札は 12 枚あり、要素 PLANT は全体に 17 個あります

- 要素 ANIMAL を持つ札は 7 枚あり、要素 ANIMAL は全体に 8 個あります
- 尖頭要素とそれ以外の要素を持つ札は 8 枚あり、要素を 2 種類持つ札は 16 枚あります
- 尖頭要素のみを持つ札は 4 枚あり、要素を 1 種類だけ持つ札は 19 枚あります
- 要素は全部で 12 種類あり、冠頭要素 (のみ) を持つ札は 5 枚あります

## クレジット

空理計画 2022 はくし Twitter@kuuriplan  
createblankdevelop@gmail.com

<https://kuuri.net>

テストプレイ協力: 和泉葛城, いもぎん, aki

初出: ゲームマーケット 2022 春

マニュアルバージョン: r2022041700

作品サポート・導入の例などはこちら:

<https://kuuri.net/game/sisters/>