



1~4人 12歳以上 60分



ゲームの準備

以下の手順に従って準備します。

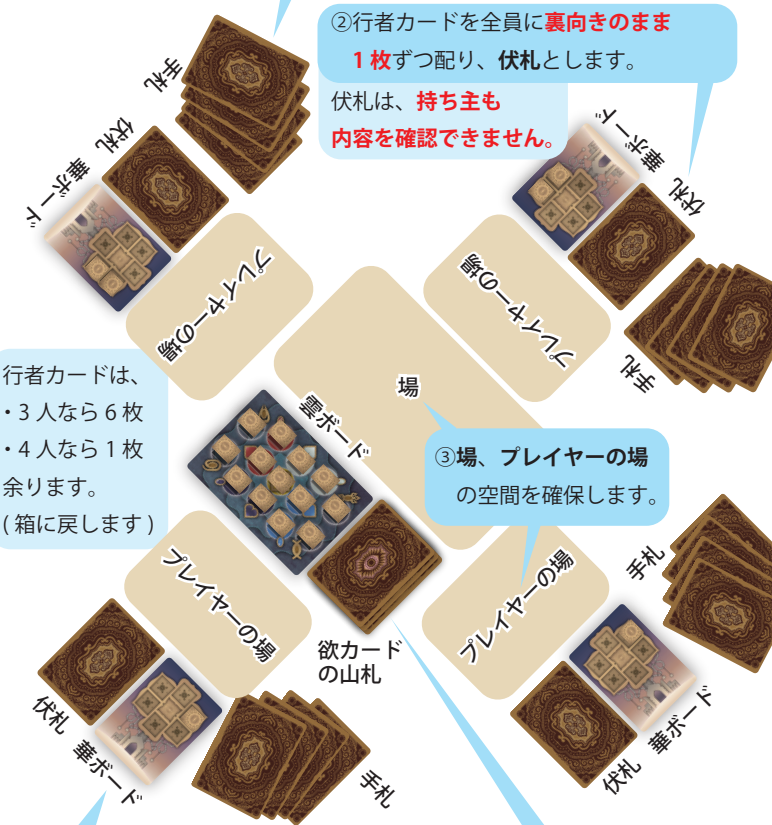
まずは、3人、4人で遊ぶ場合について説明します。

①行者カードをすべて裏向きにして混ぜ、全員に**4枚**ずつ配り、**手札**とします。

手札は、持ち主だけが内容を確認できます。

②行者カードを全員に**裏向きのまま1枚**ずつ配り、**伏札**とします。

伏札は、**持ち主も内容を確認できません。**



行者カードは、
・3人なら6枚
・4人なら1枚
余ります。
(箱に戻します)

③場、プレイヤーの場の空間を確保します。

④全員に**華ボード**を配ります。
・3人なら**8マス**の面を
・4人なら**6マス**の面を
使います。

華ボードは、3人なら1枚余ります。(箱に戻します)

⑤**欲カード**をすべて裏向きにして混ぜ、全員の手の届くところに置き、**欲カードの山札**とします。

⑥山札の近くに**雲ボード**を置き、ボード上の各マスに光明マーカーを**2個**ずつ積んで置きます。

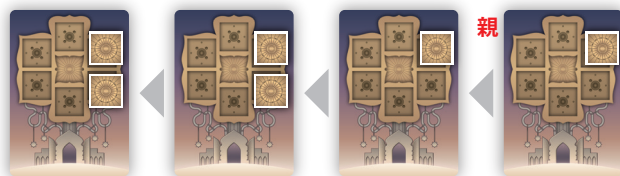
～ここで、親を決めます～
一番最近月を見た人が、最初の親になります。
これで決められなければ、適当な方法で決めます。

⑦華ボードの**外周マス**に、残った6個の光明マーカーを置きます。
(外周マスのどこから埋めても、ゲーム上は同じ意味です)

3人なら、**全員が2個**置きます。



4人なら、**親から**時計回りの順に、**1個→1個→2個→2個**と置きます。



光明マーカーは、人数に関わらず全て使われ、余りません。

以上で、準備完了です。

夜、月の見下ろす、この世ならざる庭園で

あなたは華を守る番人となり、行者たちの力を借りて、

輝きを雲から摘み取り、華に与えてやります

全ての華が輝きで満たされたとき、

この庭は世界をあまねく照らす源となるでしょう

ゲームの概略

このゲーム「つきのうてな」では、**行者カード**2枚をペアにして、そこに書かれたアイコンで示された、法具や流派を共鳴させます。その響きは**雲ボード**へ届き、そこに埋め込まれた**光明マーカー**を呼び寄せます。

あなたは他のプレイヤーと行者カードを交換することで、共鳴するアイコンの種類を変えながら、互いに光明マーカーを得て、それを**華ボード**に蓄(たくわ)えることができます。ただし、他者同士のカードの交換を強制することや、カードを一方向的に奪ったり、与えたりすることで、調和を乱すことは許されません。

また、場に**欲カード**が現れたら、華ボードから雲ボードへ、光明マーカーを戻さなければいけません。これは完全に自動的な現象であり、しっかり注意を払っていないと、あなたたちの計画を、ときに大きく狂わせてしまうでしょう。

全員の受け持つ華ボードを光明マーカーで埋めたとき、この庭園は月光に満たされ、あなたたちがここへ集められた目的は達せられます。

内容物

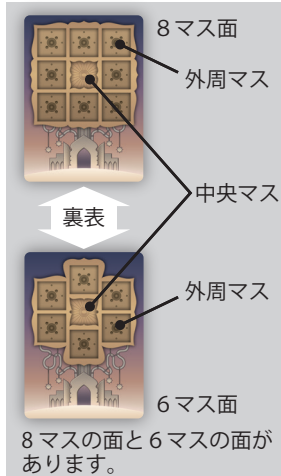
行者カード：21枚



雲ボード：1枚



華ボード：4枚

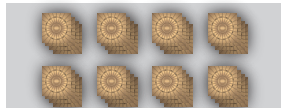


欲カード：13枚



目の向きは、カードの天地を表します。

光明マーカー：32枚



● 行者カード、欲カードには、いくつかのアイコンが書かれており、ゲーム中はその部分だけを参照します。また、特に(同じ種別の)2枚のカードの間で、**どのアイコンが一致するか**が重要になります。配分の工夫により、どのような組み合わせでも、**必ず1種類だけ**アイコンが一致します。

ゲームの詳細な流れ

このゲームは **7回** のラウンドからなります。

勝利条件を満たすか、敗北条件を満たしたときに、ゲームは終わります。

ラウンド

各ラウンドは、1回の**輝きの喪失処理**と、それに続く人数分の**手番**からなります。

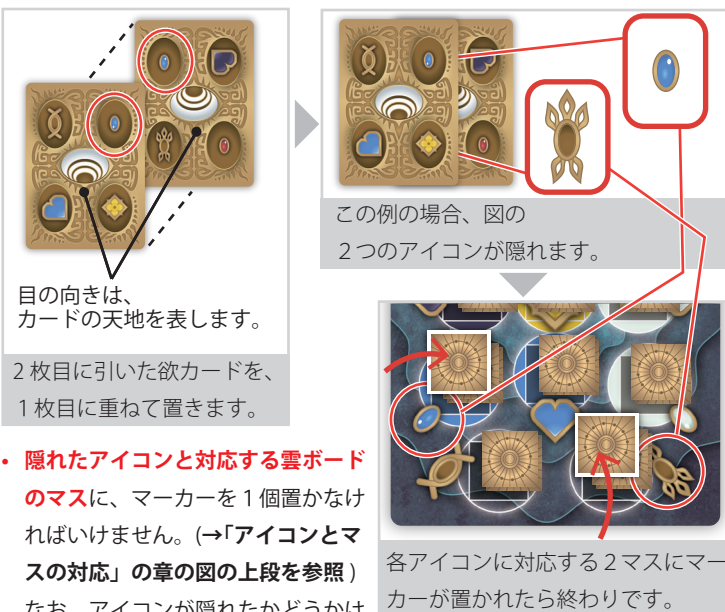
- ・ラウンドが始まったら、**親**が**輝きの喪失処理**（詳細は後述）を行います。
- ・そののち、**親から時計回りの順に全員が手番**（詳細は後述）を行います。
- ・全員が一回ずつ手番を行ったら、ラウンドは終わります。
- ・**最後に手番を行ったプレイヤーが親になって**、次のラウンドに進みます。（これは、今回の親の右隣のプレイヤーです。）
- ・**ラウンド終了時に山札が尽きていたら、全員の敗北でゲームは終わります。**

輝きの喪失処理



この処理では、プレイヤーの持つ**光明マーカー**が**欲カード**によって奪われ、**雲ボードに移されます。**

- ・輝きの喪失処理では、**親が2回山札を引いて、欲カードを場に重ねて出します。**ただし7ラウンド目は、山札が1枚しかないため、山札は1回だけ引きます。
- ・引いたカードは、直前に出したカードと**天地(目の向き)**を逆向きにして、**互いに共通するアイコン同士が重なるようにして積み重ねます。**ただし、ゲームの最初の1枚は、ただ場に出すだけです。
- ・その結果、それまで見えていたアイコンが1個～4個隠れます。



- ・**隠れたアイコンと対応する雲ボードのマスに、マーカーを1個置かなければいけません。**(→「**アイコンとマスの対応**」の章の図の上段を参照) なお、アイコンが隠れたかどうかは、これまでに出た**すべてのカードについて**調べます。同じアイコンが複数隠れた場合、隠れた個数分のマーカーをそのアイコンのマスのマスに置きます。**この場合に限り、一つのマスに2個以上のマーカーが置かれます。**
- ・雲ボードに置くためのマーカーは、**親から時計回りの順に**、プレイヤーの華ボードから取っていきます。結果的に、置くべきマスの全てに、置くべき数(通常1個)のマーカーが置かれるなら、**誰がどのマスにマーカーを置くかは重要ではありません。**
- ・2ラウンド目以降は、カードは2回重なります。2回目は、**1回目の最後にマーカーを取られたプレイヤーの左隣のプレイヤー**からマーカーが取られていきます。
- ・もし誰かの華ボードにマーカーが置かれておらず、**雲ボードにマーカーを置くことができなかった場合、全員の敗北でゲームは終わります。**なお、華ボードからマーカーがなくなってしまった時点では敗北とはなりません。そこからさらにマーカーを取ろうとしたときに敗北となります。

手番

手番では、自分の場の行者カードを**手札**やほか**プレイヤーの場**と入れ替えた後、**雲ボードからマーカーを獲得し**、華ボードに置きます。また、手番のはじめに**増援**を宣言することで、**追加の手番を行う**ことができます。

- ・手番では、以下のいずれかを行います。
 - ・ **自分の場のカード1枚と他のプレイヤーの場の1枚**を交換する
 - ・ **自分の場のカード1枚と自分の手札の1枚**を交換する
- ・ **自分の手札と他のプレイヤーの場のカードとで交換を行うことはできません。**また、**他のプレイヤーの場のカードどうしを交換することもできません。**
- ・ 1ラウンド目ではカードの交換を行う事ができないため、かわりに、手札から行者カードを2枚出します。以降、プレイヤーの場には**行者カードが常に2枚存在します。**これを行者のペアと呼びます。
- ・ 以上の処理が終わったら、最後に輝きの獲得処理（詳細は後述）を行います。

【特別なアクション：増援】

- ・伏札を持っていたら、**手番の最初に**、増援を行うことを宣言できます。
- ・宣言を行ったら、**自分の伏札を手札に加え、2回連続で手番を行い**、手番を終えます。伏札は補充されないで、**1人のプレイヤーが増援を使えるのは、ゲーム中一度だけです。**
 - ・ **4人で遊ぶ場合**、いちど増援を使ったら、**そのラウンド中、他のプレイヤーは増援を行うことができなくなります。**
 - ・ **3人で遊ぶ場合**は、同じラウンドで、**何人でも増援を行うことができます。**
- ・ラウンドが終わると、伏札を持つ全員が、増援を行うことができる状態に戻ります。

輝きの獲得処理



この処理では、雲ボードに捕らえられた**光明マーカー**を獲得し、**プレイヤーの持つ華ボードに置くことができます。**

- ・1ラウンド目は、手番プレイヤーが自分だけで輝きの獲得処理を行います。2ラウンド目以降は、**まず自分が輝きの獲得処理を行った後、カードの交換を行った相手のプレイヤーも輝きの獲得処理を行います。**ただし、この手番で自分の場と手札のカードの入れ替えを行った場合は、やはり自分だけで(1回)輝きの獲得処理を行います。
- ・輝きの獲得処理を行うプレイヤーは、自分が持つ行者カードのペアの間で、構成要素が**完全一致するアイコン**を調べます。(→「**アイコンの一致のしかたの詳細**」の章を参照)
- ・完全一致するアイコンの**構成要素のすべて**に対応する雲ボードのマスのマスから、マーカーを1個ずつ獲得し、自分の華ボードの**外周マスに置きます。**(→「**アイコンとマスの対応**」の章の図の下段から上段を参照)このとき、マーカーがないマスからは、マーカーを獲得できません。



- ・全員、各自の華ボードの外周マスのすべてが光明マーカーで埋まったら、**全員の勝利でゲームが終わります。**

- 一方、まだ華ボードが埋まっていないプレイヤーがいて、なおかつすでに自分の華ボードの外周マスがすべて埋まっていたら、取ったマーカ―は華ボードの**中央マスに置きます**。(もしすでに中央マスにマーカ―が置かれていたら、その上に重ねて置きます。)
- 華ボードの中央マスにマーカ―を乗せた状態で手番が回ってきたら、**全員の敗北でゲームは終わります**。
- なお、**中央マスにマーカ―が乗った時点では敗北とはなりません**。また、**親の華ボードの中央マスにマーカ―が乗った状態でラウンドが始まった場合も、その時点では敗北とはなりません**。この場合、輝きの喪失処理で、中央マスからマーカ―を取りましょう。そのあとで、まだ中央マスにマーカ―が残っていたら敗北となります。

終了条件

▶勝利条件

- 全員、自分の華ボードの外周マスのすべてに光明マーカ―を置いた

▶敗北条件

- 最終ラウンドが終わるまでに、勝利できなかった
- 輝きの喪失処理で、雲ボードに光明マーカ―を置けなかった
- 手番開始時に、手番プレイヤーの華ボードの中央マスに光明マーカ―が乗っていた

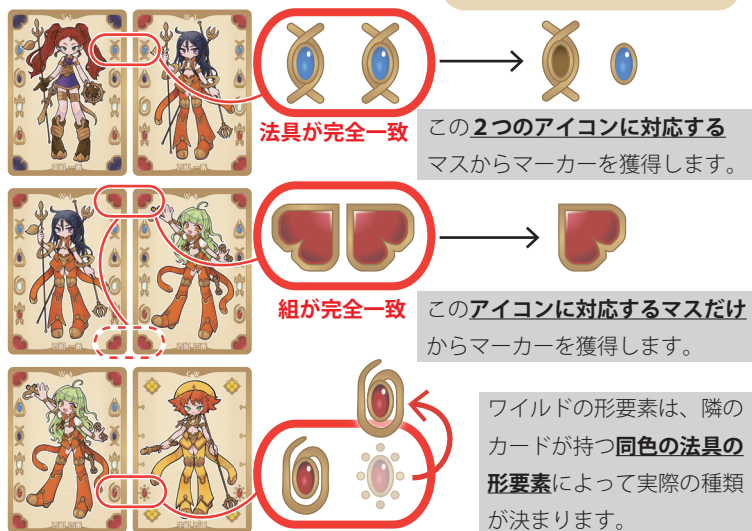
アイコンの一致のしかたの詳細

アイコンには、**法具アイコン**と**組アイコン**があります。

法具アイコンは、行者の持つ法具を表します。これは、**色と形の2つの要素の組み合わせ**で構成されます。法具アイコンどうしは、**色も形も一致する場合に完全一致します**。**色のみ、形のみが一致する場合は、ゲーム上意味を持ちません**。法具アイコンの色要素は、青、紺、白、赤の4種類です。形要素は、交差、蛇、五目、角の4種類です。太陽のような形のアイコンは、**同じ色で4種の形の宝具アイコンが書かれているとみなします**。(いわゆる「ワイルド」です。)



組アイコンは、行者の流派を表します。これは、**色要素のみ**で構成されます。組アイコンどうしは、**色が一致すれば完全一致します**。組アイコンの色要素は、黄、青、紺、白、赤の5種類です。



アイコンとマスの対応



● 図中に引かれた線は、行者カードの法具アイコン(下段の16種)と欲カードのアイコン(上段の8種)の対応を示します。これらのアイコンは、後者が前者の構成要素であるという関係にあります。一方、中央の5種の組アイコンは、両方の種別のカードでそのままの形で使われています。図では、すべてのアイコンと雲ボード上のマスとの対応も示されています。

2 人用ルール

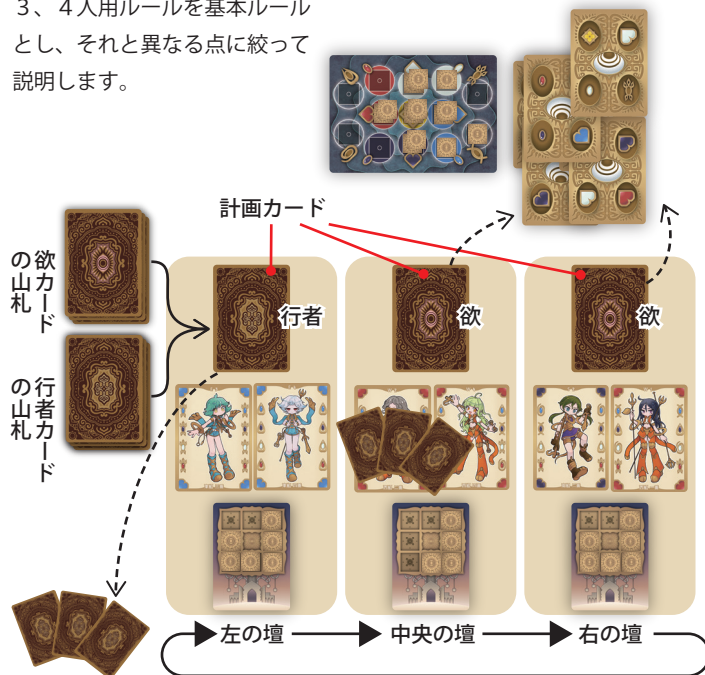
3、4人用ルールを基本ルールとし、それと異なる点に絞って説明します。



- 【ゲームの準備】1人 **2枚ずつ** 華ボードを持ちます。華ボードは6マスの面を表にし、各自の手元の左右に置きます。手札は1人 **6枚ずつ** 配り、伏札を**各華ボードに対して1枚ずつ** 配ります。(余った5枚の行者カードは、使わないので箱に戻します。) また、**欲カードは山札から1枚を公開しておきます。**(ゲーム開始時の山札は12枚です。) 先手と後手を決めます。光明マーカは、**先手プレイヤーの華ボードには1個ずつ、後手プレイヤーの華ボードには2個ずつ** 置きます。
- 【「壇」について】華ボード1枚と伏札1枚、そして行者カード2枚のセットを、「壇」と呼びます。先手の右手→左手→後手の右手→左手の壇をそれぞれ、**1番の壇→2番の壇→3番の壇→4番の壇**と呼びます。(壇は、この順に繋がっているとみなします。)
- 【ゲームの詳細な流れ】**ラウンドの概念はありません。**ゲームは1番の壇から始めて、次に2番の壇→3番の壇→4番の壇→1番の壇→…と時計回りの順番に、各々の壇の持ち主が手番処理を行うことで進行します。**1番と3番の(つまり、各自の右手の)壇の手番処理の直前に、**欲カードを山札から**1枚だけ引いて、**輝きの喪失処理を行います。最初にマーカを取られるのは、これから手番処理を行おうとしている壇です。(1番と4番の壇は、4番→1番の順に繋がっているとみなします。)
- 【手番】場のカード同士の交換は、**手番処理を行っている壇とそれ以外の壇との間で行います。**(自分の持つ壇同士での交換も可能であるという意味です。)
増援を行ったプレイヤーは、**相手が手番を行うまで増援を行うことができなくなります。**(同じプレイヤーが、2回連続で増援を行うことはできないという意味です。)

1 人用ルール

3、4人用ルールを基本ルールとし、それと異なる点に絞って説明します。



- 【ゲームの準備】プレイヤーは**3つの**華ボードを持ち、3人で遊ぶときと同じように準備します。ただし、ゲームは手札**7枚**を持って始め、伏札は配りません。また、残った行者カードのうち**6枚**を裏向きにして混ぜ、「**行者カードの山札**」とします。(余った8枚の行者カードは、使わないので箱に戻します。) 通常ルールで山札と呼んでいたものを「**欲カードの山札**」と呼びます。欲カードの山札から1枚を公開した状態で、ゲームを始めます。(ゲーム開始時の欲カードの山札は12枚です。)
- 【「壇」について】華ボード1枚と行者カード2枚のセットを、「壇」と呼びます。壇は3つ横一列に並び、それぞれ**左の壇→中央の壇→右の壇**と呼びます。また、各壇は「**計画カード置き場**」を持ちます。
- 【ラウンド】ゲームは**最長6ラウンド**です。ラウンドの開始時に、**欲カードの山札から2枚、行者カードの山札から1枚**を引き、それらを**裏向きのまま、「計画カード」として、**各壇の計画カード置き場に1枚ずつ置きます。どの壇にどのカードを置くかは、任意に決められます。また、**このとき(ラウンドの開始時)には輝きの喪失処理を行いません。**
ラウンドでは、左→中央→右の順に、各壇について手番処理を行います。(通常ルールと異なり、毎ラウンド手番の回り方は同じです。)
 - 処理を行う壇の計画カードが欲カードなら、ここでそのカードを使って輝きの喪失処理を行います。最初にマーカを取られるのは、これから手番処理を行おうとしている壇です。(右と左の壇は、右→左の順に繋がっているとみなします。また、輝きの喪失処理は、手番外の処理として扱います。つまり、この処理の時点で中央マスにマーカが置かれていても、敗北とはなりません。)
 - 処理を行う壇の計画カードが行者カードなら、宣言なしに増援が発生し、そのカードを手札に加え、その壇で2回連続で手番を行います。(通常ルールと異なり、毎ラウンド必ず1回増援が行われます。)

注意事項・細則

- 法具アイコンの形要素には「ワイルド」がありますが、色要素には「ワイルド」はありません。ただし、東組の行者カードは、4色で同じ形の法具アイコンをもっており、これを「色のワイルド」とみなすことはできます。

クレジット

<https://kuuri.net/games/utena>
本作のサポート情報、よくある質問などはこちら》

開発/出版: 空理計画 <https://kuuri.net> info@kuuri.net

初版: ゲームマーケット 2023 秋 ●ゲームデザイン/UI デザイン/コンセプト:
はくし @kuuriplan ●イラストレーション/DTP: シチマロ @o7maro ●テストプレイ協力: off-box の皆さん(土井ぐい、tackman、bargoat、yamket、jin021212)/いもぎん、和泉葛城/日曜夜のテストプレイゆる茶話会 @テンビリオンポイント/天岩庵オープンテストプレイ会/EJP ゲームズボードゲームテストプレイ会

