

夜、月の見下ろす、この世ならざる庭園で  
 あなたたち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**に蓄えることができます。ただし、誰かと誰かのカードの交換を強要することや、カードを一方向的に奪ったり、与えたりすることで、庭園の調和を乱すことは許されません。

また、共通の場に**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、現世(欲界)と月(法界)とをつなぐ架け橋となるでしょう。

## ◆内容物

**行者カード：21枚**



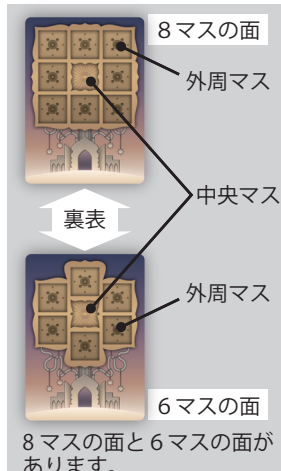
**欲カード：13枚**



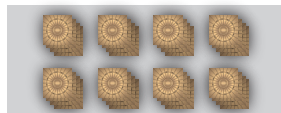
**雲ボード：1枚**



**華ボード：4枚**



**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。

## 1. 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、手札は、持ち主だけが全員に**4枚**ずつ配り、**手札**とします。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。(以後、単に**山札**とも呼びます。)

⑥**欲カードの山札**の近くに**雲ボード**を置き、ボード上のすべてのマス(計13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。  
 それで決められなければ、適当な方法で決めます。

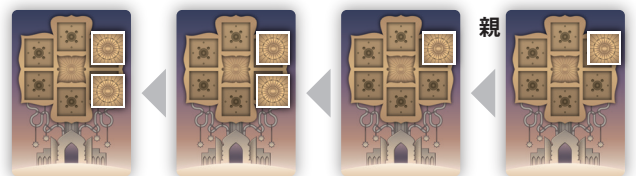
残りのマーカー6個は、  
 華ボードに置きます。

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。

## 2. ゲームの流れ

ゲームは**最大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。

## 3. 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。

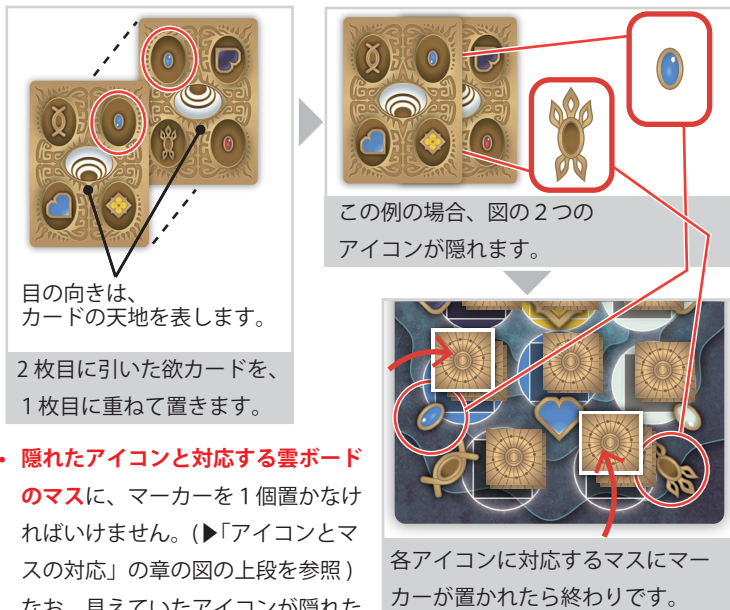
- ・ラウンドが始まったら、**親が輝きの喪失処理**(詳細は後述)を行います。
- ・そのうち、**親から時計回りの順に全員が手番**(詳細は後述)を行います。
- ・全員が手番を行ったら、ラウンドは終わります。
- ・**最後に手番を行ったプレイヤーが親になって**、次のラウンドに進みます。(これは、今回の親の右隣のプレイヤーです。)
- ・ラウンド終了時に山札が尽きていたら、**全員の敗北でゲームは終わります**。

## 4. 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**。

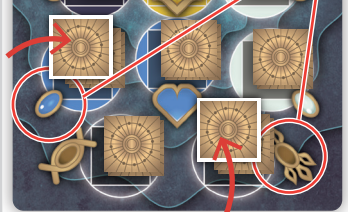
- ・この処理ですることは、**2回山札を引いて、欲カードを場に重なるように出す**ことです。ただし7ラウンド目は、山札は1回だけ引きます。(7ラウンド目は、山札が1枚しかないためです。)
- ・引いたカードを場に出すときは、直前に出たカードと**天地(目の向き)**を**逆向きにして、互いに共通するアイコン同士が重なるようにして積み重ねます**。ただし、ゲームの最初の1枚は、ただ場に出すだけです。
- ・カードが重なると、**それまで見えていたアイコンが1個～4個隠れます**。



目の向きは、カードの天地を表します。

2枚目に引いた欲カードを、1枚目に重ねて置きます。

この例の場合、図の2つのアイコンが隠れます。



各アイコンに対応するマスにマーカーが置かれたら終わりです。

- ・**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、見えていた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枚出て2回重なり、マーカーの移動も2回行われます。2回目では、**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つた場合、**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。

## 5. 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、手番のはじまる直前に**増援**を宣言することで、2回連続で手番を行うことができます。

- ・手番では、まず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
- ・交換には**自分の場のカードが含まれなければいけない**点に注意して下さい。**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ず、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。
- ・手番の最後に、**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】**

- ・2ラウンド目以降では、伏札を持っていたら、**手番の直前に、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**、次のプレイヤーに手番を移します。伏札は補充されないため、**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、いちど増援を行ったら、**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、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。

## 6. 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この処理を行います。2ラウンド目以降は、**まず自分がこの処理を行った後、カードの交換を行った相手のプレイヤーもこの処理を行います**。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)この処理を行います。
- ・この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。



ペアの間で完全一致するアイコンが上の法具アイコンであれば……

上に示した2つのマスからマーカーを獲得します。

- ・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は終わります**。



- 一方、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、取ったマーカーは華ボードの**中央マスに置きます**。(もしすでに中央マスにマーカーが置かれていたら、その上に重ねて置きます。)
- 手番開始時に華ボードの中央マスにマーカーが乗っていたら、**全員の敗北でゲームは終わります**。(増援による追加手番の開始時も含みます。)
- なお、**中央マスにマーカー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ー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ーを取りましょう。そのあとで、まだ中央マスにマーカーが残っていたら敗北となります。

### 7. 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ーを置いた

#### ●敗北条件

- ラウンド終了時に、山札がなくなっていた
- 輝きの喪失処理で、雲ボードに光明マーカーを置けなかった
- 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ーが乗っていた

### ◆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、**色と形の2つの要素の組み合わせ**で構成されます。法具アイコンの色要素は、**青、紺、白、赤**の4種類、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。) 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**。

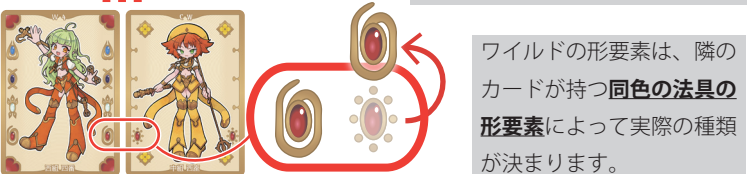
組アイコン



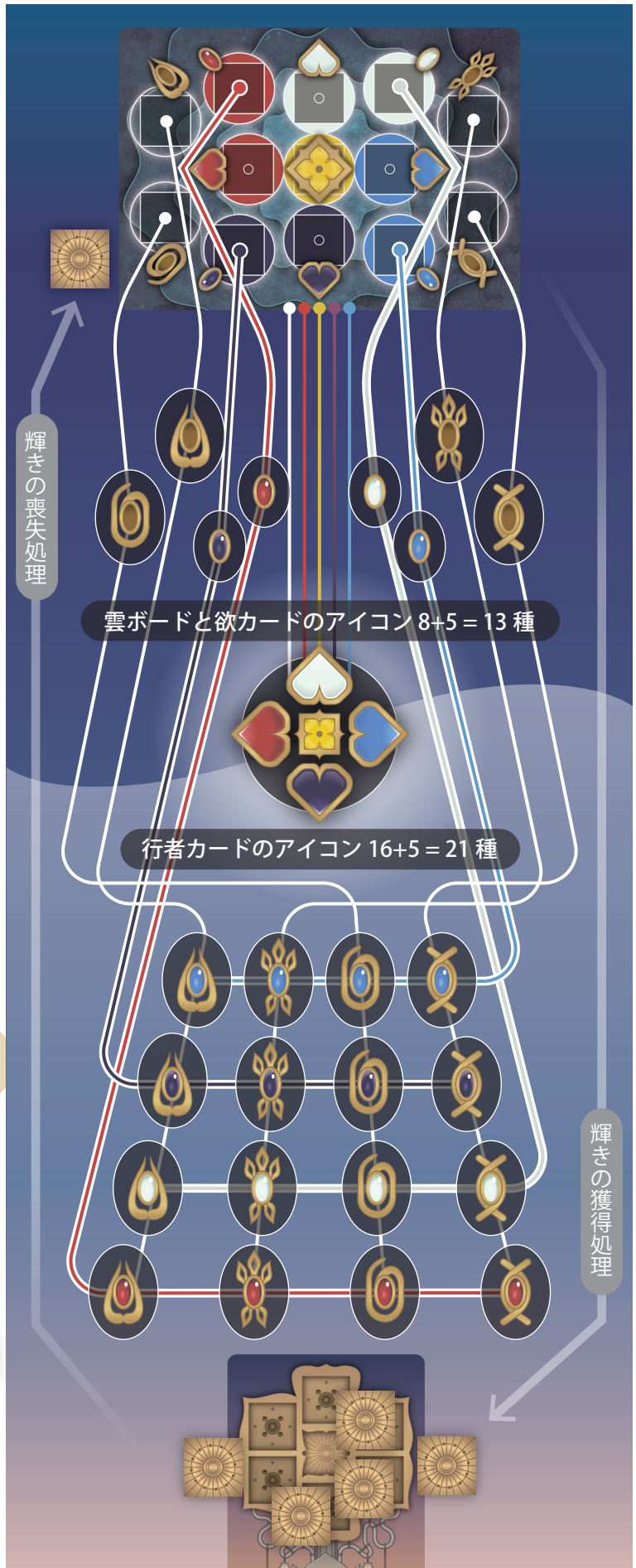
法具アイコン



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



### ◆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。)先手と後手を決めます。華ボードに置く光明マーカーの個数は、**先手プレイヤーの華ボードは1個ずつ、後手プレイヤーの華ボードは2個ずつ**です。**欲カードの山札の上から1枚を公開した状態で**、ゲームを始めます。(準備後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、1番→2番→3番→4番→1番→…の順に繋がっています。)
- 【ゲームの流れ】ゲームは**最長6ラウンド**です。
- 【ラウンド】ラウンドは**1番の壇→2番の壇→3番の壇→4番の壇の順に**、各々の壇の持ち主が手番処理を行うことで進行します。(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。)**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**。(通常ルールと異なり、ラウンド開始時に欲カード2枚で行う輝きの喪失処理はありません。)最初にマーカーを取られるのは、これから手番処理を行おうとしている壇です。
- 【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。)増援を行うと、**そのラウンド中、他の壇では増援を行うことができなくなります**。ラウンドが終わると、伏札のある全ての壇が、増援を行える状態に戻ります。

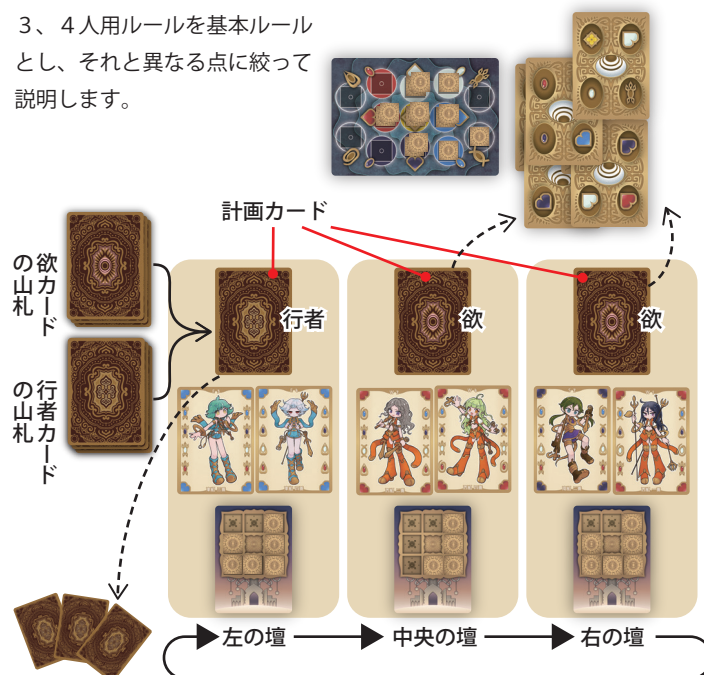
## ◆ 補足情報

- 右の行者カード(CC:中組中座)は、組アイコンの「ワイルド」です。このカードは法具アイコンを持たず、**ペアの相手が持つ組アイコンを持って**いるとみなします。



## ◆ 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。)欲カード全てを裏向きにして混ぜ、**欲カードの山札**とします。**欲カードの山札の上から1枚を公開した状態で**、ゲームを始めます。(準備後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、そしてカードを1枚置ける**計画カード置き場**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。(壇は、左→中央→右→左→…の順に繋がっています。)
- 【ゲームの流れ】ゲームは**最長6ラウンド**です。
- 【ラウンド】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、(裏向きのまま)任意に決められます。(この時点ではカードを伏せておくだけです。通常ルールと異なり、ラウンド開始時に欲カード2枚で行う輝きの喪失処理はありません。)そののち、**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。最初にマーカーを取られるのは、これから手番処理を行おうとしている壇です。(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ーが置かれていても、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。)

## クレジット

<https://kuuri.net/game/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