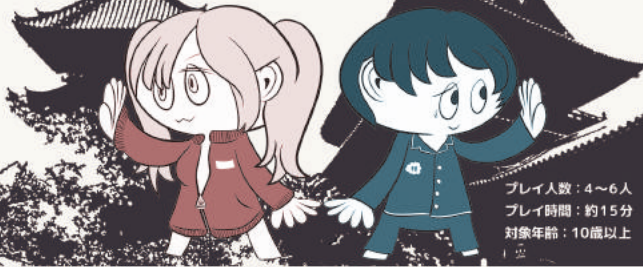


旅のしおり

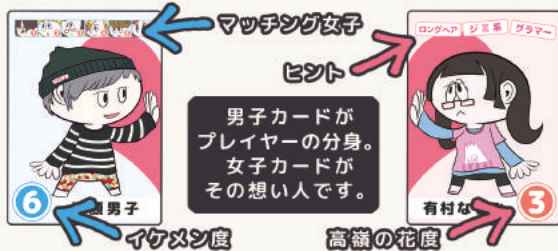
ゲームデザイン：大野真樹
イラスト：シラカワリユウ



プレイ人数：4～6人
プレイ時間：約15分
対象年齢：10歳以上

セット内容

- ・ 男子カード × 8 枚
- ・ 女子カード × 8 枚



- ・ 班メンバーカード × 6 枚
- ・ 枕 × 1 個 (本物の枕を使うのも可です)
- ・ ヒントトークン × 24 個

【髪型】ロングヘア・ショートヘア ×各 4 個
【雰囲気】ハデ系・ジミ系 ×各 4 個
【体型】グラマー・スレンダー ×各 4 個

ゲームの流れ

- ① ゲームの準備 - 班長決め、カード配布
- ② 「情報通」と「プリンス」のターン
- ③ 枕投げ - 枕を投げられた人がヒントトークンを公開し、また枕を投げる
- ④ ゲームの終了 - カミングアウトEND or 平和な夜END
- ⑤ 勝敗判定

①ゲームの準備

1. これまでに付き合った人数 (リアル、ゲーム、妄想問わず) が一番多かったプレイヤーが班長となります。その他の決め方でも問題ありません。
※ 班長も他のプレイヤー同様、ゲームプレイに参加可能です。
2. 班長はすべてのカードを裏返しにしてシャッフルし、プレイヤー全員に「男子」カード1枚、「女子」カード1枚を配ります。



3. 班メンバーカードを参考に、自分の所属する陣営を確認してください。

- 片思い陣営** 「マッチング女子」の女子カードをもっていない
- 彼女持ち陣営** 「マッチング女子」の女子カードをもっている
- ラブコメ陣営** ラブコメ体質
★ラブコメ体質は、常に単独でラブコメ陣営となります。

4. 余ったカードの内、「女子」カードはまとめて中央に置きます。
5. 各プレイヤーは自分のカードを確認したら、裏返しにして自分の前に置きます。ゲーム中、他プレイヤーに見られないように、自分のカードを確認することは可能です。
6. カードを置いたら全員目を閉じ、顔を伏せます。

②情報通とプリンスのターン

7. 班長の号令に従って、「情報通」と「プリンス」のターンをおこないます。各ターンでは、音で正体がバレないように、班長を含む全員が左手でテーブルを「コンコン」と叩くなど、物音を出してください。この間、班長は声を出さずに心のなかでゆっくり10秒数えてください。残り5秒となったら「5…4…3…」と声を出して数えてください。「0」と班長が言ったら、次のターンへ移ってください。

a. 情報通のターン (10秒)

班長は

「情報通は目を開けて、誰か一人の男子カードを確認してください」と言ってください。情報通は任意のプレイヤーを一人選び、男子カード1枚を確認したあと、元に戻してください。情報通は自分のターンを終えたら目を閉じ、顔を伏せます。

b. プリンスのターン (10秒)

班長は

「プリンスは目を開けて、中央の女子カードから1枚を取り手札に加えてください」と言ってください。プリンスは女子カードの山から一番上のカードを取り、手札に加えてください。プリンスは自分のターンを終えたら目を閉じ、顔を伏せます。プリンスは女子カードを2枚もつことになりませんが、1枚はどこかに隠すなどして、二股がバレないようにゲームを進行しましょう。

※情報通、プリンスのターン中も、班長は目を閉じたまま進行します。班長が情報通、またはプリンスの場合、自分のターンだとバレないように行動しましょう。

情報通とプリンスのターンが終わったら、班長は「全員、目を開けて、枕投げを始めましょう。枕をぶつけられたひとは、好きな子のヒントを1つ公開してください」と言ってください。その声に合わせて全員目を開け、枕投げを始めましょう。枕を最初にもつのは班長です。

③枕投げ

8. 枕投げは下記の流れでおこないます。

枕をもっているプレイヤー

誰かに枕を投げる。

※1分以上枕をもつのは望ましくありません、テンポよく枕を投げましょう。

枕を投げられたプレイヤー

所持している女子カードのヒントトークンを1つ公開し、枕を投げる。

※公開するヒントの順番は任意です。

※ヒントトークンは正直に公開しなければなりません。

※一人で同じヒントトークンを何度も出すことはできません。

その他のプレイヤー

枕を投げられたプレイヤーをかばうことができる。

かばったプレイヤーは代わりにヒントトークンを1つ公開し次に枕を投げるプレイヤーとなる。

※未公開のヒントをもつプレイヤーのみがおこなえます。

※かばうと名乗り出たプレイヤーが複数いた場合、

枕を投げられたプレイヤーがかばってもらい相手を選びます。

※枕を投げられたプレイヤーは、

かばわれることを拒否することも可能です。

特殊：プリンスのヒント公開

プリンスは二股をかけているため、2枚の女子カード・最大6種のヒントをもちますが、公開できるヒントトークンは他の男子と同様

【髪型】【雰囲気】【スタイル】

それぞれ1種ずつ合計3個までです。

※隠している女子カードのヒントは覚えておきましょう。

④ゲームの終了

9. ゲームの終了条件は下記の2通りです。

a. カミングアウトEND

女子カードのヒント3種をすべて公開したプレイヤーがさらに枕を投げられ、誰にもかばわれないとゲーム終了となります。

そのプレイヤーは好きな女の子をカミングアウトして、自分の男子カード・女子カードを公開します。

(例)「俺が好きな女子は日比野ゆまちゃん!片思いだよ!!」

b. 平和な夜END

全員すべてのヒントトークンが公開された状態で、最後に枕をもったプレイヤーが「平和な夜」を宣言したらゲーム終了となります。

(例)「俺たち友だちだろ!探り合いなんてやめて平和にいきましょう!」



⑤勝敗判定

10. 勝利条件はゲームの終了条件によって変わります。全員カードを表に向け、下記勝利条件に従ってゲームの勝敗を決定してください。

a. カミングアウトEND

片思い陣営 カミングアウトしたのが彼女持ち陣営なら勝利!

彼女持ち陣営 カミングアウトしたのが片思い陣営なら勝利!

ラブコメ陣営 カミングアウトできればひとり勝ち!

b. 平和な夜END

片思い陣営 彼女持ち陣営が1人もいない場合、勝利!

彼女持ち陣営 彼女持ち陣営が1人でもいた場合、勝利!

ラブコメ陣営 カミングアウトできないので必ず敗北!

女子キャラクター紹介

1 灰川ちかこ <Chikako Haikawa>

ニキビが気になっていつもうつむいてるが、意外にカワイインじゃないか説があるぞ。

2 佐倉カオリ <Kaori Sakura>

好きなタイプは「ベースリスト」というピンポイント。三度の飯よりカラフルなものが好きな元気娘。

3 有村なるみ <Narumi Arimura>

めったに口をひらかない寡黙な文学少女だが、読んでいる本はエログロナンセンスな内容のものばかりだ。

4 葉月ジュリ <Juri Hazuki>

ロシア人血統の透き通るような肌がチャームポイント。ハラショーな露出度でクラスの男子を悩殺する日々だぞ。

5 三上こはる <Koharu Mikami>

誰にでもやさしく接するため、隠れ片思い男子を乱造。こはるの手作り弁当を巡る戦いは死者が出る勢いである。

6 涼木レイミ <Reimi Suzuki>

年上好きを公言しており、黒塗りの車で登校したりする。生活指導の先生もかつに手を出したら危険が危ない。

7 日比野ゆま <Yuma Hibino>

クラスのマドンナの一角。才色兼備な巨乳という鬼スペックではあるが、ヘタレな幼馴染にゾッコンという悲劇。

8 一ノ瀬キラリ <Kirari Ichinose>

クラスどころか全校のアイドル。というか本職のアイドル。すべてにおいて常識はずれなアナキー・エンジェル。

THE 修学旅行の夜

制作：株式会社カラメルカラム

公式サイト：caracolu.com

Twitter：@Caramel_Column



©Caramel Column Inc. All Rights Reserved.