

ひとひら

プレイ人数：2～4人 プレイ時間：20分程度
 対象年齢：8歳以上
 ゲームデザイン：折口日向 イラスト：舟岡

<物語>

ある小高い丘の上に一本の桜の木がありました。その桜の木は数十年に一度、色とりどりの綺麗な花を咲かせるという不思議な桜でした。その色とりどりの花を一番多く集めた人は、願い事がひとつだけ叶うと言われていました。しかし、この花は欲張って一度にたくさん集めようとすると消えてしまう、変わった性質を持っています。上手に桜の花を集めて願いを叶えることができるのは、一体誰なのでしょう。

<内容物>

- 桜型コマ…96個
(赤・黄・水色・青・白各18個、黒6個)
- 巾着…1枚
- 能力カード…3枚 (3種類 各1枚ずつ)
- ついたて…4枚 (4種類 各1枚ずつ)
- 説明書…1枚 (あなたが今読んでいるものです！)

1

<1. ゲームの概要>

巾着からコマを引いて獲得します。獲得したコマによって能力を使用するなどしながら、ゲーム終了までに2つの方法でコマを集めていきます。そして、獲得したコマによってゲーム終了時に2種類の得点が入ります。一番多く得点したプレイヤーの勝利です。

<2. ゲームの準備>

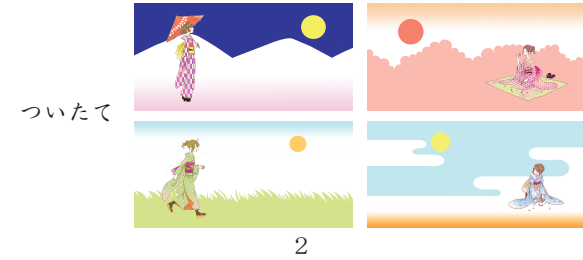
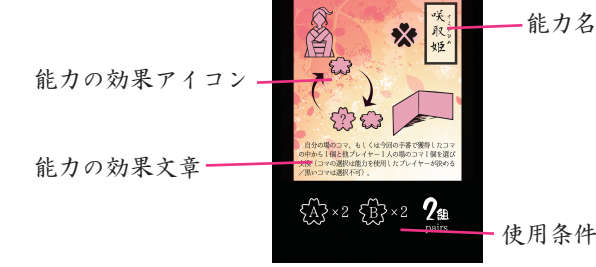
- ・4人で遊ぶ場合は、全てのコマを巾着の中に入れます。
- ・3人で遊ぶ場合は、巾着の中に黒いコマを5個と、黒以外の各色のコマを15個ずつ入れます。巾着の中に入れなかったコマは使用しないので、箱の中に戻します。
- ・2人で遊ぶ場合は、14ページに記載しています。
- ・巾着を机の中央の全員が手に取りやすいところに置きます。
- ・能力カード3枚を、机の中央の全員が見やすいところに、好きな面を表にして置きます (最初のお勧めの組み合わせは「染井吉野」「咲耶姫」「兼六園熊谷」です)。
- ・各プレイヤーは好きなついたてを1枚取り、自分の前に立てて置きます。

<3. ゲームの流れ>

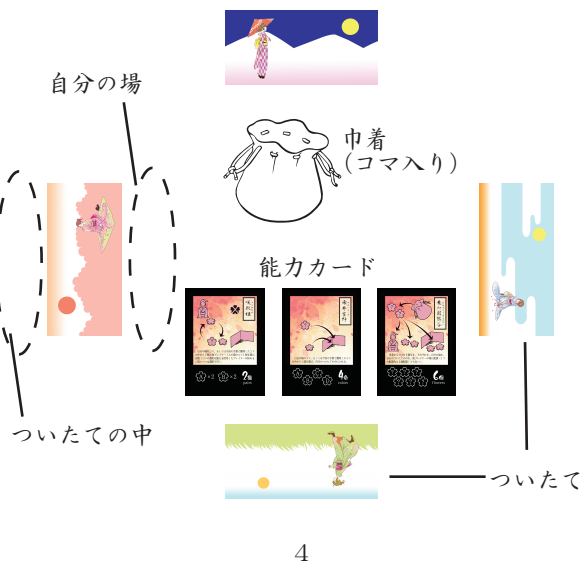
スタートプレイヤーから時計回りの順番で自分の手番を行います。スタートプレイヤーが一番最近花見をした人です。またはじゃんけんなど適当な方法で決めます。

3

能力カード説明



下記の図は4人プレイ時の準備完了図です。



<4. 手番の流れ>

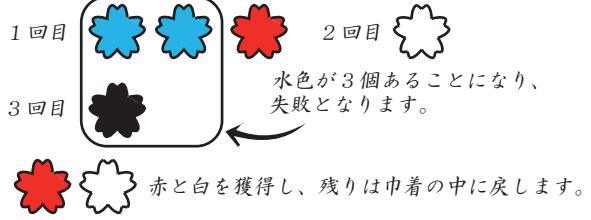
1. コマを獲得する (必須)
 2. 能力を使用する (任意)
 3. コマをついたての中に入れる (任意)
- 3まで完了すると手番終了となり、次のプレイヤーに手番が移ります。

<5. 手番の詳細>

1. コマの獲得
 まず、巾着からコマを引きます。引いたコマは、自分の場の脇に置きます。これらのコマはまだ獲得したわけではありません。
 ※注意 以前の手番で既に獲得している自分の場のコマと、この手番で引いたコマが混ざらないようにしてください。
 コマを引く際には下記の2つのルールがあります。

- ・各手番で引くことのできる回数は3回まで。
 - ・各手番で引くことのできるコマの合計数は8個まで。
- また、間違ってもその手番で9個以上のコマを引いてしまった場合は、引いたコマ全てを巾着の中に戻し、次のプレイヤーに手番が移ります。
- 失敗せずに3回引くか、もしくは途中で止めることを宣言すれば、引いたコマ全てを獲得できます。獲得したコマは、そのまま自分の場の脇に置いておき、前の手番で既に自分の場に獲得したコマがある場合でも、混ぜないで置きます。

例2) Bさんは1回目に水色・水色・赤を引きました。2回目に白を引き、3回目に黒を引きました。引いたコマは水色・水色・赤・白・黒で、黒は全ての色として扱うので、水色が3個あることになり、Bさんは失敗となります。Bさんは赤と白を獲得し、残りの3つを巾着の中に戻しました。



2. 能力の使用
 下記の2つの条件を満たしていれば、能力カードに書かれた能力を1つ使用できます。

- ・今回の手番で失敗となっていない。
 - ・今回の手番で、能力の使用に必要なコマを獲得した。
- 能力は6種類ありますが、能力カードは両面となっており、1ゲームで使用できる能力は3種類です。能力にはそれぞれ使用に必要な条件があり、今回の手番で獲得したコマが条件を満たしていれば、対応する能力を使用することができます。

7

失敗

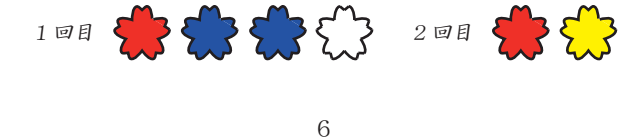
コマを引いた際に、下記の2つの条件のどちらかを満たしてしまうと、「失敗」となります。

- ・一手番で同じ色のコマを3個以上引く
- ・一手番で5色のコマを各色1個以上引く

【重要】失敗の判定の際は、黒いコマを全ての色として扱います。

・失敗となった場合の処理
 この手番で引いたコマの中から、2個まで選んで獲得することができます。ただし、同色のコマを2個獲得することはできません。また、黒いコマを獲得することもできません。
 獲得するコマは自分の場に配置し、残りの引いたコマを巾着に戻し、ただちに次のプレイヤーの手番に移ります。

例1) Aさんは1回目に赤・青・青・白を引きました。2回目引くことにし、赤・黄を引きました。ここで引くのをやめ、6個を獲得します。

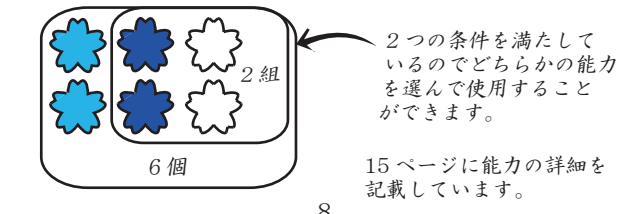


各能力の使用条件は、あくまでも条件にすぎません。能力を使用したからといって、獲得したコマを消費してしまうわけではありません。

- 能力を使用するための条件には下記の3種類があります。
- 4色：異なる4色のコマを獲得する。例) 赤・黄・青・白
 - 2組：同色のペア2組のコマを獲得する。例) 黄・黄・白・白
 - 6個：6個のコマを獲得する。例) 赤・赤・黄・青・青・白

【重要】能力の使用条件の判定の際、黒いコマは任意の色として扱うことができます。また、能力で獲得したコマによって、失敗することはありません。

例3) Cさんは今回の手番で水色・水色・青・青・白・白を獲得しました。6個と2組の条件を満たしているため、どちらかの能力を使用できます。Cさんは6個の方の能力を使用しました。



8