


冒険者達の
びしゃがこ

ルール説明書





リアルとゲームを、リンクする一。

目次

物語 — P.02

《ゲームシステム》

概要 — P.03

終了・勝利条件 — P.03

コンポーネント — P.03

カード情報の詳細 — P.04

準備 — P.05

ゲームの進行 — P.07

遊び方のバリエーション — P.10

キャラクター紹介 — P.12

クレジット — P.15

物語

「創造世界アスガルド」ここは、多様性と魔法の息づく世界。

善と悪がハッキリと二分化されたこの世界では、善の者達が世界中に生活拠点を築き共存している。



その平和を脅かす悪の者達。

彼らがどこから生まれ、なぜ善の者達を攻撃するのか。その一切が不明である。

冒険者とは、その脅威から戦えぬ人々を守るため、日々戦い続ける者達。今日も彼らは、依頼の集まる冒険者ギルドに足を運ぶ。



これは、そんな彼らの束の間のひと時一。冒険を終え、おいしい料理と最高の酒を楽しむその1コマを切り抜いた作品。

ゲームシステム

- 概要

冒険者達のびしゅかこうは、「スカイ」遠と旅をする道中で出会った魅力的なお酒と料理の中から、**最高の組み合わせを考え**、得点を集めていくパーティゲームです。

ルールはとてもシンプル！「親が注文した料理に合うお酒」を提案するか「親が注文したお酒に合う料理」を提案し合い、親に「その組み合わせ、サイコーだね！」と選んでもらうと点数をゲット！

これを繰り返していくゲームです。

- 終了・勝利条件

いずれかのお客様（もしくはNPC《酒場の店主》）が**3点獲得**した時点で終了し、そのお客様が勝者となります。

- コンポーネント

お酒カード×50枚

料理カード×50枚

冒険者ライセンスカード

（レジェンドヴェール）×1枚

説明書×1冊



ゲームシステム

- カード情報の詳細

ゲームで使用するカードには以下のような情報が記されています。



- ① 分類アイコン**
このカードがお酒、料理のどちらなのかを表すアイコンです。
- ② 都市アイコン**
このお酒、料理がどこの名産なのかを表すアイコンです。
詳細はクイックサマリーを参照。
- ③ イラスト**
このお酒、料理のイメージイラストです。
- ④ 名称**
このお酒、料理の名称です。
- ⑤ 紹介文**
このお酒、料理の紹介文です。

- 準備

ゲームを始める前に、以下の順番で準備を行います。

1. 山札を作る
2. お題カードの種類を決める
3. カードを引いて手札を作る
4. 親を決める

各手順について詳しく説明していきます。

1. 山札を作る

料理カードとお酒カードをそれぞれ裏向きにしてよくシャッフルし、お客様全員の手の届く場所へ山札として置きます。

2. お題カードの種類を決める

お酒と料理、今回のゲームでどちらをお題にして遊ぶかお客様全員で相談し、決定してください。このゲーム中、ここで選ばれた種類のカードが「お題カード」、もう一方が「提案カード」となります。

3. カードを引いて手札を作る

お客様は各自、提案カードの山札の上から3枚ずつカードを取り、自身の手札にします。手札のカードは表面が他のお客様に見えないようにしてください。

4. 親を決める

最近居酒屋でお酒を飲んだお客様が《親》、それ以外のお客様は《子》になり準備は完了です。該当者がいない場合、公平な方法で決定してください。

◆準備完了時の状態



- ① 山札置場**
料理カードとお酒カードをそれぞれ山札として置きます。
- ② 捨札置場**
使用したカードや手札から捨てたカードを表向きで置きます。
- ③ 手札**
提案カードに選択した種類の山札から各自カードを3枚引き、手札として他のお客様に見えないよう持ちます。
※今回は料理をお題カード、お酒を提案カードに選択した状態。
- ④ 親**
お客様の内1名が《親》、他全員が《子》になります。
※今回はスカイが《親》となりゲームを開始する状態。

- ゲームの進行

ゲームはラウンドと呼ばれる区切りを繰り返しながら進行していき、いずれかのお客様が終了条件を満たすまで継続されます。

ラウンドは以下の手順で進行します。

1. お題の決定《親》
2. 手札の選択《子》
3. 店主のオススメ追加《親》
4. カードの公開《親》
5. ベストマッチの決定《親》
6. 手札のリフレッシュ《親&子》
7. 次のラウンドへ

各手順について詳しく説明していきます。

1. オーダーの決定

《親》は、お題カードの山札からカードを3枚引きます。

その後、その中からこのラウンドでお題にするカードを1枚選択し、表向きで場に公開します。お客様全員に見えやすい場所に置くとよいでしょう。

選ばなかったカードは表向きで捨札に置いてください。

2. 手札の選択

《子》は、自身の手札の中から「《親》が今回のお題と一緒に楽しみたいと思うメニュー」の提案カードを選び、公開されたお題カードの近くに裏向きで出します。

3. 店主のオススメ追加

《子》全員が場に提案カードを出し終わったら、《親》は酒場の店主からのオススメメニューとして、提案カードの山札の上からカードを1枚追加します。その後、裏向きで場に出された提案カードを全てまとめ、シャッフルします。

4. カードの公開

シャッフルした提案カードを全て公開し、お題カードの前に並べます。



例：手順4までを終え、お題カード(①)が中央に置かれ、その前に《子》と店主のオススメとして出された提案カード(②)が並べられている状態です。

5. ベストマッチの決定

《親》は、公開された提案カードの中から今回のお題と一緒に楽しみたいメニューを1枚選択します。

《親》が選択した提案カードを手札から出した《子》のお客様が、このラウンドの勝者となります。

該当のお客様は自ら名乗り出いただき、今回のお題カードを自身の前に表向きのまま移動させ、獲得点として表します。

この時、誰も名乗り出ない場合は店主のオススメが選択されたので、捨札置場の上にお題カードを移動させ、店主に1点が入ります。

6. 手札のリフレッシュ

このラウンドで使用した提案カードを全て捨札置場へ表向きにして置きます。

この時、《親》を含む全てのお客様は、手札から好きな枚数のカードを捨札にすることができます。

その後、各自手札が3枚になるよう提案カードの山札からカードを引いてください。この時、山札がなくなってしまった場合は捨札置場のカードを全て裏面にしてよくシャッフルし、新たに山札を作ってからカードを引きます。

7. 次のラウンドへ

最後に、このラウンドでベストマッチに選ばれた《子》のお客様が次の《親》になりラウンドは終了します。

店主がベストマッチに選ばれた場合、《親》は左隣のお客様に移動します。

この時点で3点を獲得したお客様（または店主）がいらっしゃる場合、ゲームは終了しそのお客様（または店主）がゲームの勝者となります！

遊び方のバリエーション

ここまで説明した内容が基本ルールになりますが、この作品はルールをあなた好みに変更して楽しむこともできます。

ここからは、作者オスズメの変更ルールをいくつか紹介します。

1. みんなが遊ぶ、びしゅかこう

《親》の移動を常に時計回りで行い、規定ラウンド数を終えた際に最も得点を獲得していたお客様が勝者になるルールです。

よわよわすぎて1回も《親》になれなかった～！ということがありません。

2. わたしの選ぶ、びしゅかこう

場に公開された4枚の提案カードの内いずれか1枚と楽しみたいと思うお題カードを《親》が場に公開し、《子》は《親》がどの提案カードと組み合わせたいと思ったのかを予想するルールです。

《親》の趣味嗜好を読むルールになります。

3. あなたに贈る、びしゅかこう

《親》はお題カードの代わりにシチュエーションを1つ指定し、《子》は手札からそのシチュエーションに合う提案カードを出すルールです。

料理かお酒、どちらか1種類のカードだけで遊べます。

遊び方のバリエーション

これ以外にも、以下のようなルールの変更、追加を行う事でひとあじ違うゲームにすることもできます。

- ・提案カードを出す際、表向きで出してプレゼントークを行う。
- ・店主のオススメを追加しない。
- ・《親》役として奇数名参加し、多数決の審査員形式で勝者を決める。
- ・料理カードとお酒カードを両方3枚ずつ手札に加え、料理とお酒をセットにして提案カードにする。
- ・《親》を1人に固定し、次々にお題を出していく。

その他、実際に本作を遊んでくださったVTuber様達の中には、オリジナルルールを適用している方もおりますので、そちらを参考にするのもオススメです。

遊んでみた動画リストは、あそぼうや公式サイト他的作品ページにて。

