

妖精の施し

Fairy's Alms

KeoQoo Fam's
Original Card Game
Fairy's Alms: Yosai No Madokeshi



妖精の施し

Fairy's Alms

プレイ人数

2~4人

プレイ時間

15分~

対象年齢

8歳以上

内容物：ゆめカード 26枚、おともだちカード 8枚
おうえんカード 20枚(+1~+5、-1~-5 各2枚)
コマ 2個、あそび方説明書 1冊



ゆめカード



おともだちカード



おうえんカード

◦ STORY ✨

「～になりたい」「～を～したい」…
人は、さまざまな願いや夢を持っています。
この世界には、そんな「夢を叶える」ための
お手伝いをしてくれる存在がいることを
知っていますか？

彼らは「妖精」と呼ばれ、
普段は「夢の世界」と呼ばれるところで
暮らしています。

気まぐれに誰かのもとへ訪れては、
そばに寄り添い、夢に向かっていく力を
分け与えてくれるのです。

そして今、まさに誰かのもとへ向かう
双子の妖精がいます。
ねこみみの「るー子」、うさみみの「くー子」。
ふたり合わせて「ルーアンドクー」。
あなたは夢の世界の住人となって、
彼女たちがしっかりと
お仕事ができるように導いてください。

ゲームの概要

プレイヤーは夢の世界に住む妖精となり、ルーアンドクーのお仕事をおうえんします。各ターンの始めに、叶えたい「夢」を選択し、配布された「おうえんカード」を1枚ずつ出し合います。全員の合計値が「夢」を叶えるために必要なポイントにマッチすると、その夢を叶えることができます。これを一定回数繰り返し、ゴールを目指します。

ゲームの決着

一度も失敗することなく盤面の最後の「夢」を叶えると、プレイヤーの勝利となります。一度でも失敗すると、プレイヤーの敗北です。

スキル

各プレイヤーが操るキャラクターは、それぞれ固有の「スキル」を持っていて、ゲーム中一度だけそのスキルを使うことができます。使用できるタイミングはキャラクターによって異なります。詳しくはP10をご覧ください。

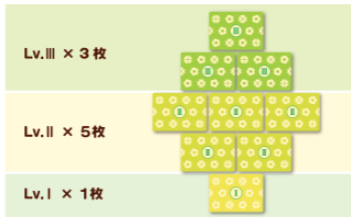


ゲームの準備

①ゆめカードをレベルごとに分けてシャッフルし、以下の図のように並べます。

✻ イージーモードの場合

並べ方は難易度によって異なり、下図の配置はイージーモードとなります。他の難易度の並べ方は P12 を参照。



②各プレイヤーにおともだちカードを配ります。ランダムで配布しても、お好みのキャラクターを選んでも OK です。受け取ったカードは表向きで自身の前に置きます。

③おうえんカードをシャッフルし、裏向きで 5 枚ずつ配ります。

④各プレイヤーは受けとったおうえんカードを確認し、裏向きでおともだちカードの左右に並べます。おうえんカードを並べる際は、おともだちカードに近いほど数字の絶対値が小さくなるようにしてください。

 例：おうえんカードが -4, -3, -2, +1, +5 の場合

※数字を確認し、必ず裏向きで並べてください。おともだちカードを「0」として、右に行くほど数が大きくなるように並べてください。



⑤ゆめカードを全て表にし、レベル1の手前にコマを1つ置きます。

⑥スタートプレイヤーを決定し、もうひとつのコマをそのプレイヤーの前に置きます。最近たのしい夢を見た人がいればそのプレイヤーが、該当者がいなければじゃんけん等で決定します。



ゲームの進行

1 行き先を決定

スタートプレイヤーは、コマの位置の先にあるゆめカードから 1 枚を選択し、コマを進めます。隣接しないカードは選択できません。選択できるカードが 1 枚しかない場合は、そのままコマを進めてください。

2 おうえんカードを選択

各プレイヤーは場に伏せているおうえんカードから 1 枚を選択します。この時、プレイヤー間でどの数字カードを出すか相談ができます。相談に関するルールは後述します。

3 全員のおうえんカードを公開

伏せたカードを一斉に公開し、数字を合計します。合計した数字が、ゆめカードに示されたクリア条件の数字のいずれかと一致したら、そのゆめカードはクリアとなります。クリアした場合、おうえんカードは表のままにします。



ゲームの進行

4 おうえんカードのシャッフル

難易度「イージー」以外のステージ 4 をクリア、またはプレイヤーの全てのおうえんカードが表になっている場合、おうえんカードをシャッフルして配り直します。

5 スタートプレイヤーを移動

スタートプレイヤーは、前にあるコマを左隣のプレイヤーに渡します。コマを渡されたプレイヤーは次のターンのスタートプレイヤーになり、①から繰り返します。

6 ゲームの決着

一度も失敗することなく盤面の最後の「夢」を叶えると、プレイヤーの勝利となります。一度でも失敗すると、プレイヤーの敗北です。



おうえんカード選択中の相談ルール



カードを決める際の相談では、
以下のような情報交換を推奨しています。

- 誰がプラスを出して、誰がマイナスを出すか？
- 既に使用されたカードの情報をもとに、他プレイヤーに出して欲しいカードを指差して促すこと



合計値を誘導できるような
相談・指示を行ってはいけません。

- 自分が出すカードについて、具体的な数字や、「偶数や奇数」といった数字を絞れてしまう情報を伝える行為
NG例①「私は+3のカードを出します！」
NG例②「私は偶数のカードを出します！」
- 他のプレイヤーが出すカードの数字を指定する行為
NG例③「-2を持っている人はそれを出してください！」
NG例④「偶数を出すので、奇数のカードを出してください！」



相談中に意見がまとまらない場合は、
スタートプレイヤーの指示に従いましょう。

おともだちカードのスキルについて

各プレイヤーはゲーム中に一度だけ、自身が選択したおともだちカードのスキルを発動できます。スキルを使用したカードは横向きにしてゲームを続行します。

キャラクターごとのスキルの一覧 (発動可能なタイミング)



デイジー

出したカードの数値を±1できる
(おうえんカードを公開した後)



モナ

他プレイヤーより先におうえんカードを決定して、公開できる (おうえんカード決定時)



レヨン

全員のカードを回収し再度シャッフルして配りなおす (おうえんカードを決定する前)



ミニ

現在位置を左右どちらかに移動できる
(ゆめカードの行き先を決定する前)



ドミノ

他のプレイヤー 1 人とお互いに使用していない
おうえんカードを 1 枚交換できる
(おうえんカードを決定する前)



テン

他プレイヤーが使用したスキルをコピーして使
える (コピー元と同じ)



メリー

手札のうち 1 枚を公開することができる
(おうえんカードを配られたとき)



グレイ

出したカードのプラスとマイナスを入れ替える
(おうえんカードを公開した後)



ゲームの難易度について

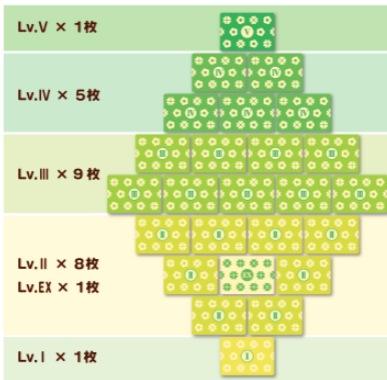
ゆめカードの配置方法によって、ゲームの難易度を調整することができます。最初はイージーモードでゲームの流れをつかむのがオススメです。みんなで協力して、ナイトメアモードのクリアを目指しましょう。イージー以外の難易度の場合、ステージ 4 をクリアした後にプレイヤー全員のおうえんカードをシャッフルして配り直してください。



ノーマルモード



✪ ハードモード



✪ ナイトメアモード

ハードモードの Lv.Vを Lv.∞に差し替えてください。

ハードモード、ナイトメアモードで登場する Lv.EX と

Lv.∞では、各プレイヤーはスキルを使用する

ことができません。



妖精の施し

Fairy's ✿ Alms