

# fairy light ルール

## ☆☆概要☆☆

プレイヤーは太陽と月に分かれてゲームを進行し、森に自分のシンボルを配置していきます。

森は最終的に5×5の形になって完成。

ゲーム終了時の得点計算にて、森に住むネコの妖精“コットン”から勝利点である“ハート”をより多く獲得したプレイヤーが勝利となります。

## ☆☆コンポーネント☆☆

オモテ

ウラ

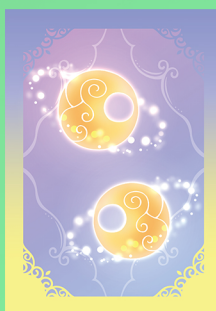
スタートカード  
10枚



太陽カード  
12枚



月カード  
12枚



ルールQRコードカード:1枚

スペシャルサンクスカード:1枚

# ★★ゲームの準備★★

①スタートカード10枚を全てウラ向きでシャフルした後、ランダムに選んだ1枚オモテ向きでテーブルの中央に置きます。お互い手が届く場所に置くといいでしょう。以降、この中央の場を『森』と呼びます。

※P3準備状態のイメージを参照

残りのスタートカードは点数計算時まで使用しませんので、ウラ向きのまま、邪魔にならない場所へ置きます。

②プレイヤーはそれぞれ、太陽と月どちらか選択し、対応するカード12枚を受け取ります。(ウラ面が自身の担当と同じデザインのものを受け取りましょう。)

③プレイヤーはそれぞれ受け取ったカード全てをウラ向きでシャッフルした後、上から3枚をオモテ向きで自身の前に並べます。  
**この時、1度だけ公開された3枚の中から任意の枚数を自身の持つウラ向きのカードに戻し、新たに戻した枚数分公開して並べることができます。**  
その後、オモテ向きのカードを好きな順番に並べます。

**※注意※**

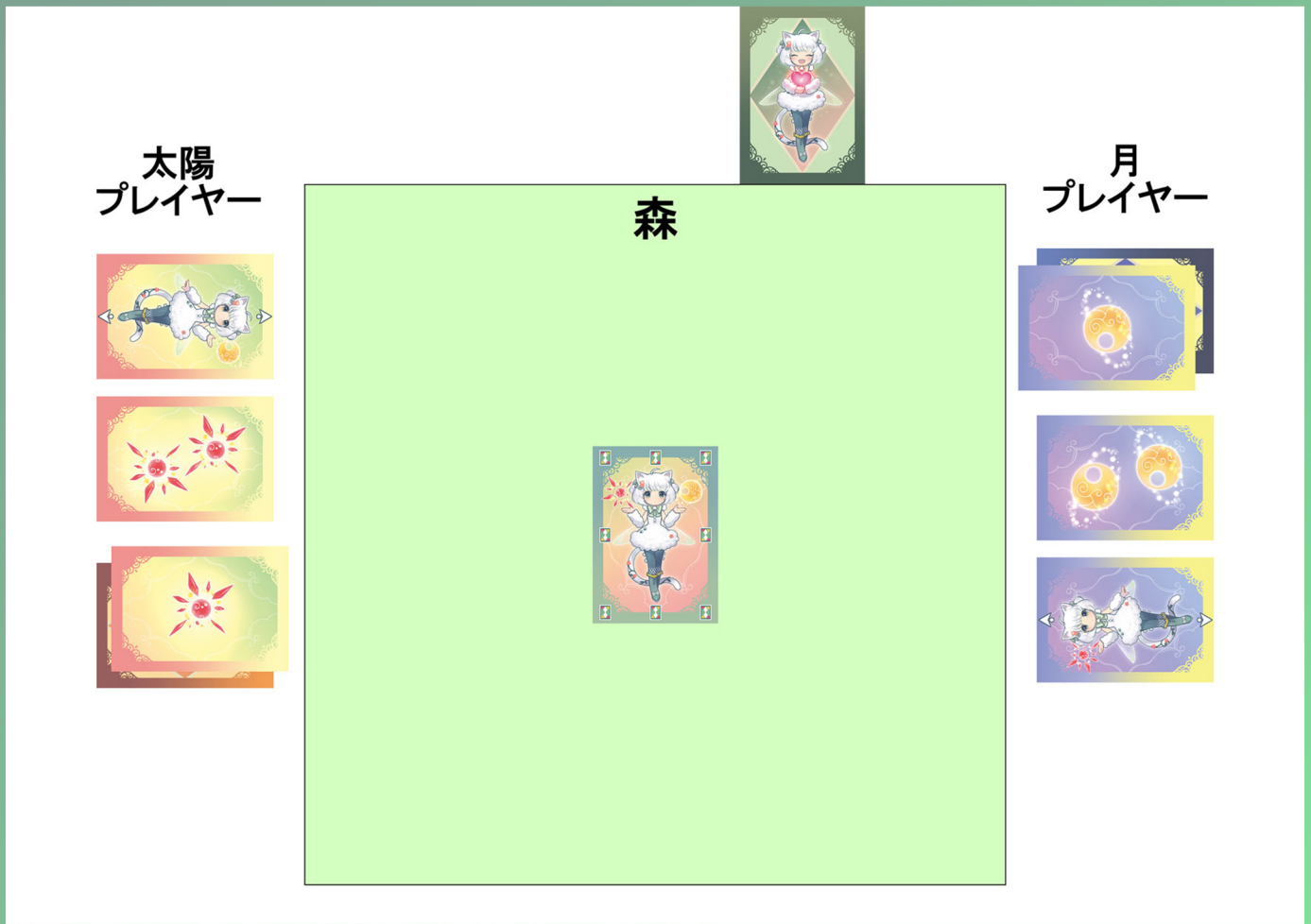
**ゲーム中、プレイヤーはオモテ向きのカードを左から順番にしか森に配置できません。**

④残りのカード(お互い9枚ずつ)を再びシャッフルし、先程オモテ向きで並べた自身のカードの横にウラ向きでまとめて置きます。以降、このウラ向きの山を『ストック』呼びます。

⑤準備③で並べたオモテ向きのカードの内、一番右のカードをストックの上に乗せます。

⑥最近ネコを撫でたプレイヤーが先攻となり、ゲームをスタートします。該当するプレイヤーがいない場合、じゃんけん等公平な方法で決定してください。

## 準備状態のイメージ



## ☆☆ゲームの進行☆☆

ゲームは先攻から交互にターンを行い、  
両者がカードを全て場に置いた時、得点計算に移ります。

プレイヤーは自身のターンになった時、以下の行動を順番に処理します。

- ①自身の前に置かれているオモテ向きのカードの内、  
一番左のカードを森に配置します。  
配置する際は、配置ルールに従ってください（後述）。
- ②残ったオモテ向きのカード2枚を左にずらし、  
新たに自身のストックの上から1枚を公開します。
- ③相手のターンに移ります。

# ☆☆配置ルール☆☆

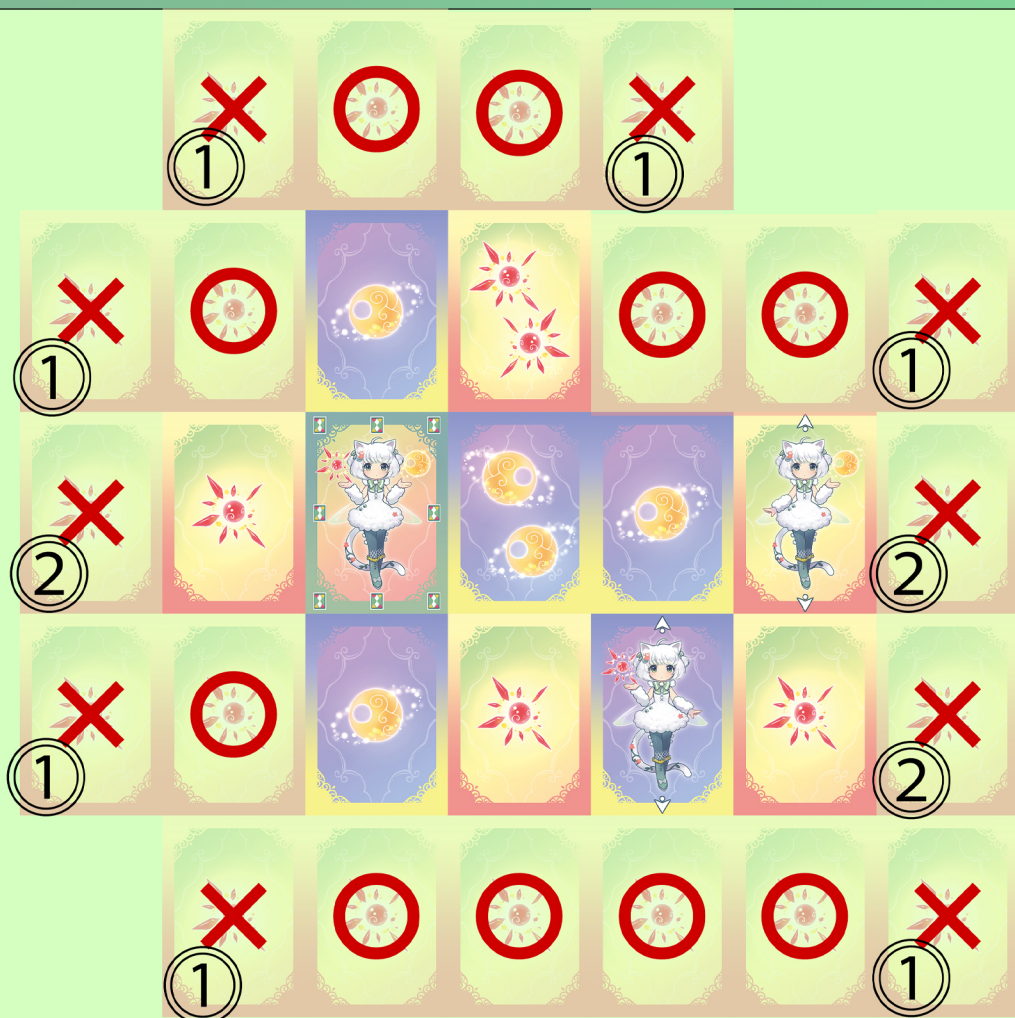
カードを森に配置する時、以下の条件を全て満たす必要があります。

①既に配置されているカードの上下左右  
いずれか1カ所以上に隣接させてください(斜めはNG)。

②森は最終的にタテ5枚×ヨコ5枚の25枚で構成され、  
抜けがあってははいけません。

最終的に5×5になっていればよいので、  
スタートカードが森の中央である必要はありません。

③既に配置されたカードの上に重ねて配置してはいけません。



## 配置の例

太陽1つのカードを置こうとしています。

# ☆☆得点計算☆☆

全てのカードを配置し終わり、  
森が5×5の形になったなら、得点計算に移ります。



森に配置されているコットンが、それぞれ判定を行います。

## 判定方法

コットンが持つシンボルと、コットンが示す場所にある  
全てのカードに描かれている太陽と月のシンボル数を合計し、  
より多い方がハートを獲得します。

※準備時に使用しなかった9枚のスタートカードの裏面を  
ハートトークンとして使用してください。

コットンの示す場所は、カードの外枠8方向に描かれている  
アイコンによって異なります。



## カードアイコン

その方向に隣接して配置されている  
1枚だけを確認します。



## 矢印アイコン

その方向の直線上に配置されている  
全てのカードを確認します。

これをコットンの枚数分(合計9回)行い、  
獲得したハートの数が多いプレイヤーが勝利です。



- ①このカードと、8方向に隣接する全てのカードを見る。  
太陽4vs月3で太陽がハートを獲得。
  - ②このカードと、左上、右下方向全てのカードを見る。  
太陽2vs月1で太陽がハートを獲得。
  - ③このカードと、上下方向全てのカードを見る。  
太陽2vs月4で月がハートを獲得。
  - ④このカードと、上下方向全てのカードを見る。  
太陽2vs月4で月がハートを獲得。
  - ⑤このカードと、右上、左下方向全てのカードを見る。  
太陽2vs月4で月がハートを獲得。
  - ⑥このカードと、左上、右下方向全てのカードを見る。  
太陽0vs月2で月がハートを獲得。
  - ⑦このカードと、右上、左下方向全てのカードを見る。  
太陽2vs月1で太陽がハートを獲得。
  - ⑧このカードと、左右方向全てのカードを見る。  
太陽2vs月3で月がハートを獲得。
  - ⑨このカードと、左右方向全てのカードを見る。  
太陽2vs月3で月がハートを獲得。
- ※今回の例ではないが、シンボルの数が同じだった場合はどちらも得点なし。

この結果、太陽がハート3枚、月がハート6枚獲得で月プレイヤーが勝利となる。

## 得点計算の例

# ☆☆オススメポイント☆☆

fairy lightのシステムで、オススメしたいポイントを紹介します。

## ①配置カードの公開

ゲーム中、お互いが配置できるカードは3手先まで公開されています。  
相手が次、更にその次にどう動こうとしているか考え、  
その先を読んだプレイヤーがゲームに勝利できるでしょう。

## ②コットンカードのメリットとデメリット

お互いのストックにはそれぞれ4枚のコットンカードが含まれています。  
コットンカードはマジョリティの確認範囲を決定できるメリットがある反面、  
相手のシンボルを1つ持つというデメリットもあります。

# ☆☆バリエントルール☆☆

ゲームを何度も遊んで慣れてきたら、  
【カードを3枚オモテ向きにして、左から順に配置する。】  
というルールを変更して遊ぶことが可能です。

あなた達のプレイスタイルに合わせて、自由に変更してみてください。

次のページに、作者が考えた変更案をいくつか紹介します。

## 【分かれ道の森】

運要素少し軽減

カードを3枚ではなく2枚オモテ向きにして自身の前に置き、  
どちらかを選択して配置します。

## 【自由の森】

運要素ナシ

全てのカードを手札として持ち、  
好きなカードを選択して配置します。

## 【暗闇の森】

運要素変化少し軽減、情報量激減

カードを3枚手札として相手に見せずに持ち、  
その中から1枚を選択してウラ向きのまま配置します。

配置されたカードは、得点計算時に全てオモテ向きにします。

他にも面白いルールが思いついた方は、  
#fairy lightをつけて公開してみてください。

作者が喜びます。