

Fairy Concerto

taheo yamada

Rulebook

今日は妖精たちの演奏会。

楽器の大好きな妖精たちをスカウトしてオーケストラをつくり、この森一番の人気楽団を目指しましょう!

内容物



オーケストラボード 4枚



布袋 1枚



スコアカード 26枚



人気者カード 1枚



コンテストカード 11枚

(指揮者カード 1枚、ソリストカード 4枚、ピアニストカード 3枚、ハーピストカード 3枚)



妖精コマ 56個

(トランペッター 12個、ドラマー 12個、ヴァイオリニスト 12個、ホルニスト 12個、作曲家 8個)



名誉コマ 16個

(指揮者 4個、ソリスト 4個、ピアニスト 4個、ハーピスト 4個)



ランダムカード 56枚

ゲームの概要

ゲーム開始時、各プレイヤーの手元に6個の妖精コマが配られます。そのうち1個を自分のオーケストラに加え、残りは左隣のプレイヤーへと渡しましょう。これを繰り返し、各自のオーケストラに6個の妖精コマが加わったら……さらに追加で6個の妖精コマが配られます。

同じ要領でオーケストラのメンバーを増やしていき、12個の妖精コマが揃ったらゲーム終了です。ゲームごとに異なる様々な方法で得点計算を行い、合計点が最も高かったプレイヤーが勝者となります。

ゲームの準備

注意: このゲームでは、布袋から木駒を引くことがあります。木駒の形は種類によって若干異なります。より厳密に遊びたい場合は、9ページに記載のランダムカードを使った方法で遊ぶことができます。

注意: 以降の準備やルールは、3人以上で遊ぶ際のもので、2人または1人で遊びたい場合は、以降のルールを読んだ上で、9ページ以降に記載の変更点を参照してください。

- ①各プレイヤーは**オーケストラボード**1枚を受け取り、自分の手元に置きます。余ったオーケストラボードを箱へと戻します。
- ②すべての**スコアカード**をよく混ぜ、各プレイヤーに2枚ずつ裏向きに配ります。配られたカードの表側を、他のプレイヤーからは見えないように確認してください。
- ③残りのスコアカードを裏向きの山にして、全員の手が届く場所に置きます。その山の隣に、スコアカードの捨て札置き場用のスペースを空けておきます。
- ④全員から見える場所に、**人気者カード**と**指揮者カード**を並べて置きます。
- ⑤**ソリストカード**、**ピアニストカード**、**ハーピストカード**からランダムに1枚ずつを選び、指揮者カードの隣に表向きに並べます。選ばれなかったカードは箱へと戻します。

⑥**名誉コマ**4種（指揮者、ソリスト、ピアニスト、ハーピスト）をプレイ人数ぶんずつ用意し、対応するカードのそばに置きます。余った名誉コマを箱へと戻します。

⑦すべての**妖精コマ**を布袋に入れます。

⑧布袋から妖精コマ1個をランダムに引き、**人気者カード**の上に置きます。

⑨各プレイヤーは、布袋から**妖精コマ6個**をランダムに引き、すべて手の中に握っておきます（何のコマを持っているか、他のプレイヤーから分からないようにしてください）。その後、布袋は全員の手の届く場所に置いておきます。



4人プレイ時のゲームの準備の例

ゲームの概要

ゲームは大きく2つのラウンドに分かれます。

各ラウンドでは、自分のオーケストラボードやスコアカード上に、計6個の妖精コマを配置することになります。

◆1ラウンド目

手の中にある妖精コマから1個を選ぶ手順(=ドラフト)を、6回繰り返します。

1回目のドラフト

- ①自分の手の中にある**妖精コマ**から、オーケストラに加えたい**1個**を他プレイヤーに見えないように選択します。
- ②さらに、準備時に配られた2枚の**スコアカード**のうち、保持したい**1枚**を他プレイヤーに見えないように選択します。
- ③選択した妖精コマ1個とスコアカード1枚を、**全員同時に公開します**。
- ④公開した**スコアカード**は、自分のオーケストラボードのそばに表向きで置いておきます。選択しなかった方のスコアカードは、捨て札置き場に表向きに重ねて置きます。
- ⑤公開した**妖精コマ**は、自分のオーケストラボード上にある、コマに対応するアイコンを持つスペースへと配置します。これで、公開した妖精コマが自分の**オーケストラ**に加わりました。



例外：ドラフト(1回目でも2回目以降でも、1ラウンド目でも2ラウンド目でも)において、手の中から**作曲家**を選択して公開した場合、即座に**スコアカードの山から2枚を引きます**。そのうち1枚を獲得してオーケストラボードのそばに表向きで並べ、もう1枚を捨て札置き場に表向きに重ねて置きます。公開した作曲家の妖精コマを、いま獲得したスコアカードの**作曲家置き場**に置きます。スコアカード上の作曲家も、自分のオーケストラの一員です。自分のオーケストラボードのそばに置いておけるスコアカードの枚数に上限はありません。



⑥全員がここまでの処理を終えたら、手の中に残ったすべての妖精コマを、**左隣**のプレイヤーへと渡します。各プレイヤーは、右隣のプレイヤーから受け取ったすべての妖精コマを、手の中に握ります。

2回目以降のドラフト

1回目のドラフトと同様の流れで、妖精コマ1個を自分のオーケストラに加え、残りの妖精コマを左隣のプレイヤーへと渡します。ただし、ゲーム開始時に配られたスコアカードから1枚を選ぶ手順は、2回目以降のドラフトでは行われません。

6回目のドラフトでは、右隣のプレイヤーから渡された最後の1個の妖精コマを、自分のオーケストラに加えます。

自分のオーケストラに合計6個の妖精コマが加わったら、1ラウンド目は終了です。



◆2ラウンド目

各プレイヤーは、布袋から新たな妖精コマ6個を引き、手の中に握ります。

1ラウンド目の「2回目以降のドラフト」と同じ手順を6回繰り返します。自分のオーケストラに追加で6個の妖精コマが加わったら、つまり、妖精コマ(スコアカード上の作曲家も含む)が1ラウンド目と合わせて計12個になったら、2ラウンド目は終了し、最終得点計算を行います。



最終得点計算

各プレイヤーは、自分のオーケストラ内にある妖精コマの種類や個数を参照しながら、以下の7項目について順に得点計算を行っていきます。

注意：自分のオーケストラ内の各妖精コマは、各カードの得点計算について1回ずつカウントすることができます。

①人気者カード



人気者カード上に置かれている種類の妖精コマが、自分のオーケストラ内に何個あるかを確認します。その1個につき1点を得ます。

②指揮者カード



自分のオーケストラ内で、どの種類の妖精コマが最も個数が多いかを確認し、その種類の妖精コマ1個につき2点を得ます。2種類以上の妖精コマが最多同数の場合、いずれか1種類の個数のみを参照します。

その後、指揮者カードから得た点数が全員の中で最も多かったプレイヤー(複数人いればその全員)は、指揮者の名誉コマを取って、自分のオーケストラボード上にある指揮者スペースへと配置します。

③ソリストカード

準備時に選ばれたソリストカードに示されている計算方法で、点数を得ます。

その後、**ソリストカードから得た点数が全員の中で最も多かったプレイヤー**（複数人いればその全員）は、**ソリストの名誉コマ**を取って、自分のオーケストラボード上にあるソリストスペースへと配置します。



自分のオーケストラ内で、どの種類の妖精コマが最も個数が少ないか（ただし0個の種類は除く）を確認し、その種類の妖精コマ1個につき4点を得ます。2種類以上の妖精コマが最少同数の場合、いずれか1種類の個数のみを参照します。



自分のオーケストラ内にある妖精コマのうち、個数が最も多い種類と最も少ない種類（ただし0個の種類は除く）を確認します。最多の種類のアゲコマの個数から、最少の種類のアゲコマの個数を引き、その差1につき3点を得ます。2種類以上のアゲコマが最多または最少同数の場合、いずれか1種類の個数のみを参照します。



自分のオーケストラ内にある妖精コマを、種類別の個数ごとのグループに分け、種類数が最多のグループ内にある妖精コマ1種類につき3点を得ます。2組以上のグループで種類数が最多同数の場合も、いずれか1組のグループの種類数のみを参照します。

例：自分のオーケストラ内には、トランペッターが2個、ドラマーが2個、ヴァイオリニストが2個、ホルニストが5個、作曲家が1個ありました。これらの妖精コマは、**個数1個のグループ**（作曲家）と、**個数2個のグループ**（トランペッターとドラマーとヴァイオリニスト）と、**個数5個のグループ**（ホルニスト）の3組に分かれます。このうち、属する妖精コマの種類数が最も多いのは、個数2個のグループです。このグループには3種類の妖精コマが属しているので、3種類 × 3点 = 9点を得ます。



自分のオーケストラ内にある妖精コマを、種類別の個数ごとのグループに分け、そのグループ数1組につき3点を得ます。

例：自分のオーケストラ内には、トランペッターが2個、ドラマーが2個、ヴァイオリニストが2個、ホルニストが5個、作曲家が1個ありました。これらの妖精コマは、**個数1個のグループ**（作曲家）と、**個数2個のグループ**（トランペッターとドラマーとヴァイオリニスト）と、**個数5個のグループ**（ホルニスト）の3組に分かれます。よって、3組 × 3点 = 9点を得ます。

④ ピアニストカード



準備時に選ばれたピアニストカードについて、**示されている種類の妖精コマのセット**が、自分のオーケストラ内に何組あるかを数えます。その1組につき3点を得ます。

その後、**ピアニストカードから得た点数が全員の中で最も多かったプレイヤー**（複数人いればその全員）は、**ピアニストの名誉コマ**を取って、自分のオーケストラボード上にあるピアノスペースへと配置します。

⑤ ハーピストカード



準備時に選ばれたハーピストカードについて、**示されている種類の妖精コマのセット**が、自分のオーケストラ内に何組あるかを数えます。その1組につき3点を得ます。

その後、**ハーピストカードから得た点数が全員の中で最も多かったプレイヤー**（複数人いればその全員）は、**ハーピストの名誉コマ**を取って、自分のオーケストラボード上にあるハープスペースへと配置します。

⑥ スコアカード



自分のオーケストラボードのそばにある各スコアカードについて、**示されている種類と個数以上の妖精コマ**が自分のオーケストラ内にあれば、5点を得ます。1個でも足りない妖精コマがあるスコアカードからは、点数を得ることができません。

各妖精コマは、各スコアカードについて1回ずつカウントすることができます。

⑦ 名誉コマ



自分のオーケストラボード上にある**名誉コマ1個につき2点**を得ます。

以上を合計し、**最も多くの点数を得たプレイヤー**の勝利です。同点の場合、それらのプレイヤーで勝利を分かち合います。

ランダムカードを用いたプレイ

より厳密にプレイしたい場合は、ランダムカードを用いることで、妖精コマを布袋から引くことなく遊ぶことができます。ランダムカードの枚数構成は、妖精コマの構成と同じです。通常とほとんど同様の方法でプレイを行いますが、以下の点が変更になります。

- ・準備の際、**妖精コマは布袋内に入れずに、種類別に分けて全員の手の届く位置に置いておきます。ここをサプライと呼びます。**
- ・すべての**ランダムカード**をよく混ぜ、裏向きの山にして置きます。その山の隣に、ランダムカードの捨て札置き場用のスペースを空けておきます。
- ・**妖精コマを布袋から引く処理**は、すべて**ランダムカードの山の上からカードを引く処理**に置き換えられます。引いたカードの表面に描かれた妖精の種類を確認し、サプライから取ったその種類の妖精コマを用いて、処理を続けます。引いたランダムカードは、捨て札置き場に表向きに重ねて置きます。

2人プレイルール

2人で遊ぶ際は、3人以上で遊ぶ際とは異なる方法でドラフトを行います。ゲームは全部で**4ラウンド**から成ります。

◆準備

通常と同様の方法で準備を行います。

◆1ラウンド目

- ・1回目のドラフトでは、手の中の6個の妖精コマのうち、**①自分のオーケストラに加えたい1個**と、**②ゲームから取り除きたい1個**の計2個を選択します。また、準備時に配られたスコアカード2枚のうち、保持したい1枚を選択します。
- ・選択したコマやカードを2人同時に公開します。②の妖精コマをゲームから取り除いたあと、通常と同様の方法で処理を行い、手の中の残りの妖精コマを相手に渡します。

- ・2回目と3回目のドラフトでも、準備時に配られたスコアカードに関する処理がないことを除いて、1回目のドラフトと同様の方法で処理を行います(①と②の妖精コマを1個ずつ選択します)。自分のオーケストラに3個の妖精コマが加わったら、1ラウンド目が終了です。

◆2~4ラウンド目

- ・2ラウンド目の開始時、各プレイヤーは布袋から新たな妖精コマを6個引き、手の中に握ります。1ラウンド目の2回目以降のドラフトと同様の方法で、ドラフトを行っていきます。
- ・以降、3ラウンド目、4ラウンド目と同様に処理を行い、ラウンドごとに3個の妖精コマが自分のオーケストラに加わっていきます。自分のオーケストラに合計12個の妖精コマが加わったら、ゲーム終了です。

◆最終得点計算

通常と同様の方法で最終得点計算を行い、勝者を決定します。

ソロプレイルール

架空の対戦相手「バツハ」に勝利することを目指します。ゲームは全部で7ラウンドから成ります。以降のルールでは、このゲームをプレイするプレイヤーを「あなた」、架空の対戦相手を「バツハ」と呼びます。

◆準備

通常と同様の方法で準備を行いますが、以下の点が変更となります。

- ・あなたのものとは別にバツハ用のオーケストラボード1枚を用意し、手の届く位置に置きます。
- ・バツハはスコアカードを1枚のみ持ちます。スコアカードの山からバツハ用に1枚を引き、表面を見ないようにして、バツハのオーケストラボードのそばに裏向きで置きます。
- ・各名誉コマは2個ずつ用意してください。

- ・あなたは布袋から妖精コマを2個だけ引き、手の中に握ります。パッハは妖精コマを引きません。

◆1ラウンド目

- ①あなたは手の中の2個の妖精コマのうち、**1個をあなたのオーケストラに、残りの1個をパッハのオーケストラに加えます。**
- ②さらに、あなたは準備時に配られたスコアカード2枚のうち保持したい1枚を選択して、あなたのオーケストラボードのそばに表向きで置きます。選択しなかった方のスコアカードは、捨て札置き場に表向きに重ねて置きます。

注意：パッハもあなたと同様、作曲家の妖精コマからスコアカードを得ます。パッハが作曲家を1個オーケストラに加えることになるたびに、スコアカードの山の上から1枚を引き、表面を見ないようにして、パッハのオーケストラボードのそばに裏向きで置きます。作曲家の妖精コマを、そのスコアカードの上に置きます。

これで1ラウンド目が終了です。

◆2～7ラウンド目

2ラウンド目以降も、あなたは指示された個数の妖精コマを布袋から引き、そのうち指示された個数を**あなたのオーケストラに加え、残りの妖精コマをすべてパッハのオーケストラに加えること**になります。

布袋から引いたり、あなたの（あるいはパッハの）オーケストラに加えたりする妖精コマの個数は、ラウンドごとに以下のように定められています。

ラウンド	(1)	2	3	4	5	6	7
布袋から引く個数	(2個)	3個	4個	5個	6個	4個	2個
あなたのオーケストラに加える個数	(1個)	1個	2個	2個	3個	2個	1個
パッハのオーケストラに加える個数	(1個)	2個	2個	3個	3個	2個	1個

注意：同じラウンドで2個以上の作曲家の妖精コマがあなたのオーケストラに加わる場合、**スコアカードの獲得は作曲家1個ごとに順に処理**します。例えば、5ラウンド目に3個の作曲家があなたのオーケストラに加わる場合、まず山からスコアカード2枚を引き、1枚を保持し、1枚を捨て札置き場に置きます。この手順をあと2回繰り返します。

7ラウンド目の終了後、最終得点計算に移ります。この時点で、**あなたのオーケストラには計12個、バッハのオーケストラには計14個の妖精コマが存在すること**になります。

◆最終得点計算

通常と同様の方法で、あなたとバッハについてそれぞれ得点計算を行います。

唯一の例外として、**バッハは保持している裏向き**のスコアカードから、**達成・未達成に関わらず1枚3点を**得ます。名誉コマを得るには、対応するカードについての得点計算で、相手以上の点数を得る必要があります。

あなたの合計点がバッハよりも高ければ、あなたの勝利です。あなたの合計点がバッハよりも低い、もしくは同点の場合は、あなたの敗北です。

ゲームデザイン：Takeo Yamada
アートワーク：yamamori
アートディレクション：Daisuke Akiyama
ルールライト：ぬん
校正：グラム
DTP デザイン：Sunny(Sui Works)
ゲームディベロップ・企画：松山太郎

販売 uchibacoya
福岡県久留米市東町1-29



お問い合わせはこちらから▶

