



おそ松さん

LOVE LETTER BOARD GAME

内容物

キャラクターカード…6枚



ゲームカード…23枚



おでんカード…6枚



説明書…1枚

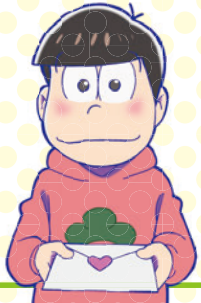
ゲームの概要

プレイヤーは松野家6つ子の1人となります。6つ子たちはト子ちゃんをデートに誘おうとプレゼントを贈ることにしました。しかし、自分ひとりで渡す勇氣はなく、協力者にプレゼントを渡すのを手伝ってもらうことにします。

あなたがゲーム中に持つカードは、今あなたのプレゼントを持っている人物を示しています。それらの人物は、様々な効果で他の兄弟の邪魔をしたり、あなたのプレゼントを守ってくれたりします。

ただし、他の兄弟たちに、あなたのプレゼントを奪われてはいけません。他の兄弟たちはあなたのプレゼントを処分して、ゲームから脱落させようと狙っています。

あなたが保持できるのは、わずか1枚のカードのみ。それらを上手に選択し、みごとト子ちゃんにプレゼントを渡すことのできたプレイヤーが勝者となります。



ゲームカードの説明

①キャラクター名

②強さ

カードの強さを数字で表したもので、大きいほどプレゼントを渡すのに成功しやすいでしょう。

③能力

カードの持つ効果です。

④プレイ人数

カードを何人プレイのときに使用するか。



簡易スタートアップ

3人プレイの場合



最初にキャラクターカードを1枚ずつ配り、表にします。次にゲームカードから1枚を取り除いた後、プレイヤーに1枚ずつ配り、残りを山札にします。

おでんカードを回しながら投げ、向いた先に近い人がスタートプレイヤーになります。

準備完了です。

簡易プレイの流れ

手番のプレイヤーは山札から1枚引きます。手札の2枚からどちらかを選んで場に表向きに出し、効果を使用します。

効果の適用が終わったら、手番は終了となり、左隣のプレイヤーの手番になります。早速遊んでみよう！

ゲームの準備

このゲームは遊ぶ人数によって使用するカードのセットが異なります。人数に応じて使用するゲームカードを準備してください。

2～4人プレイ (基本セット)

ゲームカードの右下に「基本」と書かれているカードのみを使用してください。

6つ子 各1枚
イヤミ・チビ太・おかあさん・ダヨーン 各2枚
デカパン・ハタ坊・ト子 各1枚
計17枚

5人プレイ

ゲームカードの右下に「5-6人用」と書かれているカードを追加してください。

基本セット + 橋本にゃー 計18枚

6人プレイ

ゲームカードの右下に「6人用」と書かれているカードを追加してください。

基本セット + 橋本にゃー + イヤミ・チビ太・おかあさん・ダヨーン・デカパン 各1枚 計23枚

①キャラクターカードを、各プレイヤーとも1枚ずつ受け取ります。選ばれなかったキャラクターカードはそのゲームでは使用しません。

②人数に応じて準備したゲームカードをよくシャッフルし、裏向きに置きます。これを「山札」と呼びます。

③山札から1枚のカードを裏向きのまま横によけます。このカードはそのゲームでは使用しません(2人で遊ぶ場合はさらに3枚のカードを捨て札として公開し、推理の助けとします)。

④各プレイヤーは山札から1枚のカードを引き、手札とします。手札は他のプレイヤーに内容がわからないようにしてください。

⑤最後に、おでんカードで最初に手番を行うスタートプレイヤーを決めます。おでんカードを回転させ、串の先端が向いた方向に最も近いプレイヤーがスタートプレイヤーになります。

ゲームの手順

このゲームは「手番」と呼ばれる区切りで進行します。手番が回ってきたプレイヤー(最初はスタートプレイヤー)は、山札からカードを1枚引きます。その後、2枚になった手札から1枚を選び、場に出します。このときに、「使用:」と書かれたカードを出した場合、その効果を適用します(必ず使用しなくてはなりません)。「使用:」と書かれていないカードを出したときには、何の効果も発生しません。

出したカードは捨て札として、出したプレイヤーの前に、出した順番が判るように表向きで並べておきます。これらは他のプレイヤーが手札を推理するヒントになります。

カードの効果を解決したら、そのプレイヤーの左隣のプレイヤーが手番を行います。これをゲームの終了条件(後述)が満たされるまで続けます。

脱落したら

カードの効果によって脱落した場合、脱落したプレイヤーは必ず手札を公開して自分の捨て札に置きます。

ゲームの終了・選択ルール

次のいずれかの条件が満たされた場合、ゲームは終了します。

①山札がなくなったとき(いずれかのプレイヤーが最後のカードを引いた手番の終了時)

②1人を除くすべてのプレイヤーがゲームから脱落したとき

①の場合、残っているプレイヤー全員が手札を公開し、その中でカードの強さが最も大きかったプレイヤーが勝者となります。

②の場合、最後まで残ったプレイヤーが勝者となります。

①で最も強さの大きいカードを持っているプレイヤーが複数いた場合は引き分けです。全員、もしくはそのプレイヤー同士でもう一度勝負を行って決着をつけるのもよいでしょう。

選択ルール: カードの出し方

このゲームに慣れていないプレイヤーが多い場合は、手札の予想をしやすくするため、手番のプレイヤーが「もともと手札に持っていたカード」「その手番で山札

から引いたカード」のどちらを場に出したかがはっきり分かるようにするとよいでしょう。ゲームに慣れてきたら、どちらのカードを使ったのかわからなくすれば、より難しいゲームになります。

選択ルール：連続したゲーム

何らかの記録用具（おはじきやコインなど）を使用することで、連続したゲームを楽しむこともできます。1回のゲームに勝利したら1点を獲得（引き分けのときは引き分けたプレイヤー全員が1点を獲得）し、おはじきを1つ受け取ってそのことを示します。最初に3点獲得し、多くのプレゼントを渡したプレイヤーがトト子とデートすることになります。ただし、もしゲームに勝利したときの手札が「トト子」もしくは「自分のキャラクターカードと同じカード」であったなら、2点を獲得します！

ゲームを遊ぶ時間に合わせて、勝利に必要な得点を調整してもかまいません。

ゲームのコツ

このゲームで勝利に近づくコツの基本は、各強さ（数字）のカードの残り枚数を調べることです。まだ場に出ていないカードは、他のプレイヤーの手札にある可能性が高いでしょう。

また、「序盤から強い（大きい数字の）カードを使う」などの怪しい行動をとるプレイヤーがいた場合、それもヒントになります。こうした行動には、それなりの理由がある（もう1枚のカードが捨てられない／効果が使いづらいなど）はずです。

さまざまな情報をもとに相手の手札を推理して、相手の脱落を狙いましょう。

カードの注釈

8 トト子

このカードがあなたの捨て札になった場合、あなたは脱落する。

6つ子たちの憧れであるトト子です。このカードを手に入れたら、無事あなたのプレゼントはトト子の手元に届いたということですね。しかし、そこで安心してはいけません。「ダヨーン」にこのカードを捨ててはなりません。「6つ子」に指摘されたりしたら、せっかく届いたプレゼントは処分され、あなたは脱落してしまいます。

7 ハタ坊

手札の強さの合計が12以上である場合、あなたはこのカードを出さなくてはならない。

「トト子」に次いで強さの大きい、心強いカードではあるのですが、山札から別の強さの大きいカードを引いてしまうと、自動的に捨て札になってしまいます（しかも、他のプレイヤーに残った手札の大きなヒントを与えてしまいます）。

※ハタ坊と、自分のキャラクターと同じ6つ子のカードを持っている場合、6つ子のカードの強さは9となっているため、合計が7+9=16となり、このカードを出さなくてはなりません。

6 デカパン

使用：他のプレイヤーを1人選び、互いに手札を交換する。

このカードの効果を使うと、強力なカードを手に入れるチャンスであると同時に、自分の手札の内容を相手に教えてしまうことにもなります。自分のカードを相手に渡したときに何が起るかをよく考える必要があります。

5 ダヨーン

使用：プレイヤーを1人選ぶ(自分でもよい)。そのプレイヤーは手札を捨て札にし、山札からカードを1枚引く。

手札を捨てさせる、強力な効果を持ったカードです。「トト子」を捨てさせればそのプレイヤーは脱落しますし、自分の弱い手札を入れ替えるような使い方もできます。ただ、このカードもかなり高い強さを持っており、使うか保持するか悩ましいところですよ。

※この効果で捨て札になったカードの「使用：」効果は発生しません。

※山札にカードがないときにこの効果で手札を捨て（させられ）た場合は、最初にゲームからよけたカードを引きます。

4 おかあさん

使用：あなたの次の手番がくるまで、あなたへの効果は無効になる。

おかあさんはしばらくの間あなたを守ってくれます。ゲーム中において最もメリットのある効果と言えるでしょう。

※このカードの効果を受けているプレイヤーを効果の対象に選んでもかまいません。ただし、効果は発生しません。

3 チビ太

使用：他のプレイヤーを1人選び、密かに互いの手札の強さを比べる。強さが小さかったプレイヤーは脱落する。

お互いに手札を交換して確認し、強さの小さかったプレイヤーは脱落を宣言します。強いカードが手札にあれば確実に脱落させることができる反面、手札が弱いと自分が脱落してしまうため使えません。

また、この効果による勝敗の行方を他のプレイヤーたちがうかがっていることにも気を付けましょう。

※お互いのカードの強さが同じであれば、何も起こりません。

※6つ子のカードは、キャラクターカードと一致している場合強さが9になっています。勝敗に大きく影響するので注意してください。

2 イヤミ

使用：他のプレイヤーを1人選び、その手札を見る。

このカードの効果は実にシンプルです。相手のカードを確認し、戦略を考えることができます。「6つ子」のカードを持っていれば、相手を脱落させるチャンスです。逆に、もしあなたがこのカードを使われたら、次の手番で手札を入れ替えなければ危険です。

※手札を見ることができるとは、このカードを使用したプレイヤーのみです。

※自分が見た内容を他のプレイヤーに教えてはいけません。

1 6つ子

おそ松、カラ松、チヨロ松、一松、十四松、トド松

あなたのキャラクターカードと一致する場合、このカードの強さは9になる。

使用：他のプレイヤーを1人選び、キャラクター名を1つ言う。それが手札と一致したら、そのプレイヤーは脱落する。

他のプレイヤーのプレゼントのありか（手札）を突き止めることができれば、（プレゼントを処分して）相手を脱落させることができるととても重要なカードです。時には強いカードを捨ててでも、手札に留めておくことが大事です。

もし自分のキャラクターカードと一致するカードを運よく手に入れることができれば、強さが9に変更されます（本人からプレゼントを渡すのが一番です）。※使われた側の回答は「はい」か「いいえ」で行います。

「いいえ」（指定と一致しない）の場合、カードを相手に見せる必要はありません。

※なお、ここで嘘をつくこともできないわけではありませんが、そのようにして勝ってもトト子の気持ちは動かないでしょう。

0 橋本にやー

このカードが手札にきたプレイヤーは脱落する。にやーちゃんの魅力にメロメロになってしまったらトト子ちゃんどころではないでしょう。

※ゲーム開始時にこのカードが配られてしまった場合、残念ながら即座に脱落します。

▲ 注意（ちゅうい）

お買い上げの皆様へ必ずお読みください。

- 小さな部品があります。口の中へは絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 3歳以下のお子様には絶対与えないでください。また使用後は3歳以下のお子様の手の届かない場所に保管してください。

対象年齢：10歳以上

クレジット

ゲームデザイン：カナイセイジ



© bushiroad All Rights Reserved.

発売元：株式会社ブシロードクリエイティブ
〒164-0011東京都中野区中央1丁目38-1 住友中野坂上ビル1F

お客様サポートセンター

株式会社アークライト

〒101-0052 東京都千代田区神田小川町1-1 山盛ビル 6F

電話：03-5283-9955

e-mail：b-game@arclight.co.jp

（ルールに関するお問い合わせはこちらまでメールをお願いします。電話での質問にはお答えできません）

<http://www.arclight.co.jp/ag/>

（最新のFAQ、エラー等のサポート情報は上記URL またはQRコードにてご確認ください）

©2016 Arclight, Inc.
©2016 カナイ製作所
©赤塚不二夫 / おそ松さん製作委員会

MADE IN JAPAN

