

TantoCuore

たんとくおーれ

説明書

■0. ゲームの概要

本ゲーム「たんとくおーれ」は、2～4人用「デッキ型カードゲーム」です。

プレイヤーたちは、“ご主人様”となり、かわいいメイドさんたちをたくさん雇用し、彼女たちにご奉仕させながら自分の屋敷（デッキ）を充実させていきます。

しかし、気をつけてください。メイドが『病氣』になってしまったり、メイドたちの間に『悪癖』が流行ったりするかもしれません。

ゲーム終了時に、自分の屋敷（デッキ）にいるメイドカードがもたらす勝利点（VP）が一番多く獲得したプレイヤーが“最高のご主人様”としてゲームに勝利します。

めざせ、メイドさんのハーレム！

■1. ゲームのコンポーネント

本ゲームには、この説明書の他、次のカード（合計 280 枚）が含まれています。なお、限定版「たんとくおーれ」には限定版用プレイマットなどが付属します。

●メイドカード（198 枚）

- ・メイド長（32 枚）
- ・一般メイド（156 枚）
- ・専属メイド（10 枚）

●イベントカード（26 枚）

●はあとカード（56 枚）

■2. ゲームの準備

プレイヤーは、車座になって座ります。テーブルの中央は、ゲームに使用する主要なカードを並べておくスペースで、ここを「施設」と呼びます。また、各プレイヤーのすぐ前のスペースは、プレイヤーが自分のデッキや、プレイしたカードを置く場所です。それを各プレイヤーの「家」と呼びます。

まずカードのうち、「メイド長」2種類（『マリアン』『コレット』）をそれぞれひとまとめにして山札とし、横に並べます。

次に、その隣に『悪癖』『病氣』をそれぞれひとまとめにして山札とし、横に並べます。

さらに、10種類の「一般メイド」の山札を5山×2列にして作り、その手前に並べます。

これらは全て表向きの山札として配置します。

このゲームには16種類の「一般メイド」が含まれていますが、各ゲームではその中から10種類を選んで使用します。使用しない「一般メイド」は、箱にしまっておきます。使用する「一般メイド」の種類は、任意に選んでも、ランダムに選んでもかまいません。


なお、初めてこのゲームで遊ぶ方は、次の組み合わせをお勧めいたします。


初めて遊ぶ時にお勧めの「一般メイド」の組み合わせ


アスール・クレセント	アニス・グリーナウエイ
ヴィオーラ・クレセント	カガリ・イチノミヤ
サフラン・ヴィルジニー	ジュヌヴィエヴ・ドービニー
セインズベリー・ロックウッド	ティナリス・トレント
モワンヌ・ド・ルフェープル	ルージュ・クレセント


カード上の表記とルール

カード上のいくつかの記号は、説明書上、次のような文字で表現していますが、どちらも同じ意味を表しています：

+1 = 【ご奉仕+1】

+1 = 【ドロー+1】

+1 = 【はあと+1】

+1 = 【雇用+1】

続いて、「メイド長」の山札の左側に、『はあと1』『はあと2』『はあと3』をそれぞれひとまとめにし、表向きの山札として縦に並べます。

そして、「専属メイド」をひとまとめにしてシャッフルし、『病気』の山札の右側に、裏向きの山札として配置します。それから、「専属メイド」の山札の上から2枚めくって、それらをその手前に縦に並べます。

下の図を参考にしてください。

これで施設の山札の準備は終了です。

各プレイヤーは、『コレット』の山札から3枚、『はあと1』の山札から7枚を手に取ります。その10枚をよくシャッフルし、自分の「デッキ」として裏向きで自分の家に置きます。

それから、各プレイヤーは自分のデッキの上から5枚を引いて手札に加えます。これが最初の自分の手札となります。なお、こうして自分のデッキの上からカードを引いて手札に加えることを「ドローする」といいます。

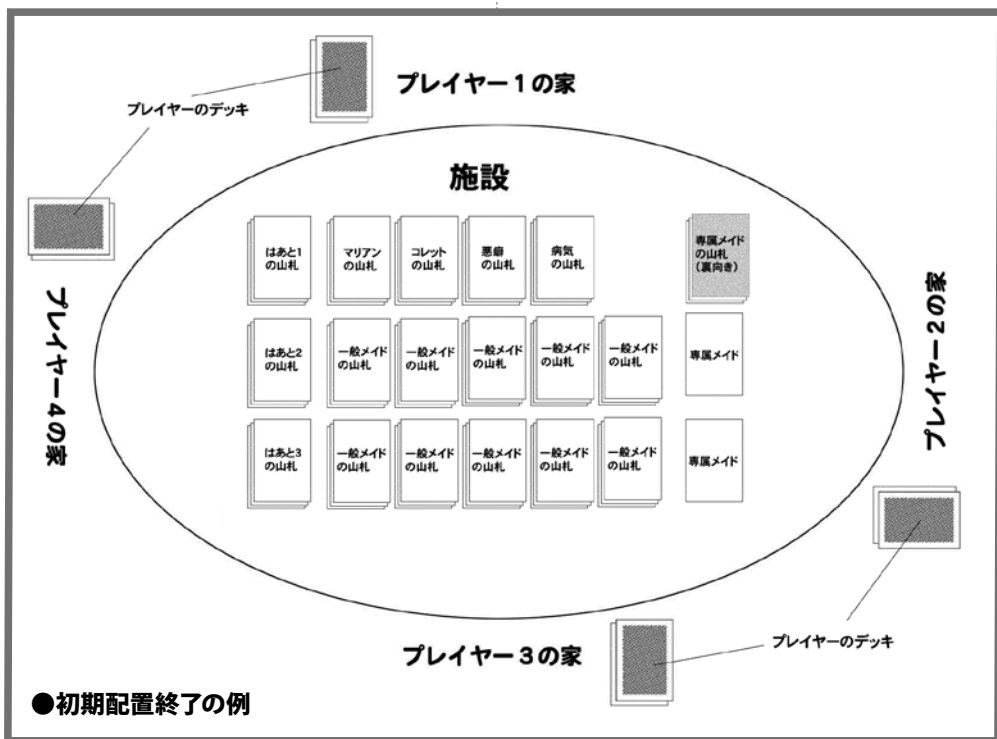
最後に、じゃんけん等で最初にプレイするプレイヤーを決めます。これでゲームの準備が整いました。

重要：施設に置かれた山札のことを「施設の山札」、自分の家に置かれたデッキのことを「自分のデッキ」と呼びます。

■3. ゲームの流れ

このゲームは、各プレイヤーが順番に手番を実行することで進んでいきます。ゲームの準備が終わったら、最初のプレイヤーがまず手番を行います。各手番は次の4つのフェイズに分かれています。手番プレイヤーは各フェイズを順番に実行していきます。各フェイズの手順については、後述します。

- 1) 開始フェイズ
- 2) ご奉仕フェイズ
- 3) 雇用フェイズ
- 4) 終了フェイズ



手番プレイヤーがこの4つのフェイズを実行し終わったら、その左隣のプレイヤーが新たな手番プレイヤーとなり、同様に手番を実行します。こうして、手番はプレイヤー間を時計回りでめぐります。

ゲームの終了条件が満たされるまで、これを続けます。

■4. カードの見方と使い方

この章では、カードに記載されているデータを説明します。

●メイドカード(「メイド長」「一般メイド」「専属メイド」)

手番プレイヤーは、ご奉仕フェイズに手札のメイドカードをプレイすることができます。メイドカード1枚をプレイするためには、プレイコストとして【ご奉仕1】を消費する必要があります。

後述しますが、手番プレイヤーは、開始フェイズに【ご奉仕1】を必ず受け取りますので、手番中に少なくとも1枚のメイドカードをプレイすることができます。

メイドカードがプレイされたら、プレイヤーはそのカードテキストに記載されている特殊能力の指示にしたがってください。また、手番プレイヤーは、プレイされたメイドカードに記載されているボーナス(【ご奉仕】【ドロー】【はあと】【雇用】など)を受け取ります。

例えば、このボーナスに【ご奉仕+2】が含まれていたなら、手番プレイヤーは、同じ手番のご奉仕フェイズ中にそれによって得た【ご奉仕2】を全て消費するまで、追加のメイドカードをプレイすることができます。

消費した【ご奉仕】はすぐに消滅します。消費しなかった【ご奉仕】は雇用フェイズ開始時に消滅します(次の手番に持ち越せません)。

①肩書き

メイドの種類を示しています。

②カード名

③雇用コスト

このカードを雇用するために必要な【はあと】の量を示しています。

④勝利点(VP)

⑤ボーナス：【ドロー】

カードをプレイした時、手番プレイヤーは、ここに記されている数字分だけ、ただちにカードをドローします。



⑥ボーナス：【はあと】

カードをプレイした時、手番プレイヤーは、ここに記されている数字分だけ【はあと】を受け取ります。手番プレイヤーは、こうして受け取った【はあと】を同じ手番中の雇用フェイズに使用することができます。

⑦ボーナス：【ご奉仕】

カードをプレイした時、手番プレイヤーは、ここに記されている数字分だけ【ご奉仕】を受け取ります。手番プレイヤーはこうして受け取った【ご奉仕】を同じ手番中のご奉仕フェイズに使用することができます。

⑧ボーナス：【雇用】

カードをプレイした時、手番プレイヤーは、ここに記されている数字分だけ【雇用】を受け取ります。手番プレイヤーはこうして受け取った【雇用】を同じ手番中の雇用フェイズに使用することができます。

⑨カードのカテゴリ

⑩カードテキスト

このカードをプレイした時、あるいはここに記されたタイミングで、手番プレイヤーは、ここに記された特殊効果を適用します。

注:このゲームでは、「メイド長」「一般メイド」「専属メイド」の3種類を総称してメイドカードと言います。

●はあとカード

「はあとカード」は、他のカードを【雇用】する（施設にあるカードを自分の捨て山に移して自分のデッキを充実させる）のに役立つカードです。手番プレイヤーは、雇用フェイズに手札にある「はあとカード」を何枚でもプレイし、【はあと】を受け取ることができます。「はあとカード」のプレイには、メイドカードのようにプレイコストは必要ありません（「はあとカード」を雇用するときは雇用コストは必要です）。

「はあとカード」をプレイした時、手番プレイヤーは、『はあと1』なら【はあと+1】を、『はあと2』なら【はあと+2】を、『はあと3』なら【はあと+3】を受け取ります。手番プレイヤーは受け取った【はあと】を消費して、雇用フェイズに【雇用】を行うことができます。

消費した【はあと】はすぐに消滅します。消費しなかった【はあと】は終了フェイズに消滅します（次の手番に持ち越せません）。

①カード名

②雇用コスト

このカードを【雇用】するために必要な【はあと】の量を示しています。



●イベントカード

イベントカードは、ゲームに変化を与えるカードで、施設の山札の中に用意されています。手番プレイヤーは【雇用】によってイベントカードを使うことができます。イベントカードは、他のカードと異なり、他のプレイヤーの家やメイドカードの上に置きます。また、自分の家に置かれているイベントカードは、その家のプレイヤーが持ち主となります。

①カード名

②雇用コスト

このカードを【雇用】するために必要な【はあと】の量を示しています。

③勝利点 (VP)

④カードテキスト

このカードを【雇用】したとき、または指示されたタイミングに適用する特殊能力を示しています。



■5. ゲームの詳細

手番プレイヤーが、各フェイズに実行する手順は次のとおりです。

●5-1 開始フェイズ

手番プレイヤーはまず、自分の家に置かれている「専属メイド」と、『病氣』カードを確認します。

もし、「専属メイド」が置かれている場合、そのカードのもつ特殊能力が、その手番中に1回だけ適用されます。適用されるタイミングはカードに記されている指示にしたがってください。

ただし、『病氣』が1枚でも置かれている「専属メイド」は、特殊能力を使うことができません。

手番プレイヤーは、このフェイズ中に、手札の中から『はあと3』カードを望むだけ捨てる（自分の捨て山に移す）ことによって、自分の家から同じ枚数の『病氣』カードを施設の山札に戻すことができます。

「専属メイド」から『病氣』がなくなった時点で、特殊能力を使うことができます。

●5-2 ご奉仕フェイズ

手番プレイヤーは、ご奉仕フェイズの開始時に、【ご奉仕1】を受け取ります。

手番プレイヤーは、このフェイズ中に受け取った【ご奉仕】を消費して、手札にあるメイドカードをプレイすることができます。特に指示のない限り、通常、メイドカードを1枚プレイするのに必要な【ご奉仕】は【ご奉仕1】です。

このため手番プレイヤーは、望むなら1回の手番に少なくとも手札にあるメイドカード1枚をプレイすることができます。

プレイしたメイドカードは自分の家に置いて公開し、アイコンで記されているボーナスを受け取ります。ボーナスには、【ドロー】【はあと】【ご奉仕】【雇用】の4種類あります。このうち【ドロー】については、ただちに消費して、デッキから適切な枚数をドローしなければなりません。プレイヤーは【ドロー】を受け取ったなら、他のいかなる行動も起こす前に、また、【ドロー】をもたらしただけのメイドカードの特殊能力すら発揮される前に処理しなければなりません。

いっぽう、【ご奉仕】については、このフェイズ中に消費することができます。また、【はあと】や【雇用】については、続く雇用フェイズに消費することができます。消費せずに残ったこれらのボーナスは、次の手番に持ち越すことはできません。

その後、カードテキストに記されている特殊能力を適用します。カードの指示にしたがってください。

なお、【ドロー】により増えた手札は、同じフェイズ中にプレイすることもできます。そのため、手番プレイヤーは同じフェイズ中に複数のメイドカードをプレイすることもできます。

プレイしたメイドカードは、終了フェイズに捨てます（自分のデッキのわきに捨てます。そこを「捨て山」と呼びます）ので、それまで公開したままにしておきます。ただし、「そば仕えメイド」と「そば仕えメイド長」を「そば仕え」でプレイした場合は、自分の家に置いたままにしておきます（●6-1参照）。

手番プレイヤーが手札のメイドカードをプレイしきったか、プレイできなくなったとき、あるいはプレイする意思がなくなったなら、ご奉仕フェイズは終了し、雇用フェイズに移ります。

●5-3 雇用フェイズ

手番プレイヤーは、雇用フェイズの開始時に、【雇用1】を受け取ります。

手番プレイヤーは、このフェイズ中に、受け取った【雇用】と【はあと】を消費して、【雇用】を実行することができます。

【雇用1】を消費することで、【雇用】を1回実行できます。【雇用】を実行するときは、施設にあるいずれかの山札からカードを1枚選んで取ります。取ったカードは通常、自分の捨て山に移します。ただし、「専属メイド」とイベントカードを取った場合は、自分の捨て山には移しません（●7-1参照）。

手番プレイヤーはまた、施設の山札から取る際に、カードの左上に記されている数字分の【はあと】を消費する必要がありますので注意してください。

手番プレイヤーは、このフェイズ中、手札から自由に「はあとカード」をプレイして【はあと】を受け取ることができます。プレイした「はあとカード」は、特に指示のない限り、終了フェイズまで公開したままにしておきます。

手番プレイヤーは、直前のご奉仕フェイズにボーナスとして受け取った【雇用】と【はあと】を、このフェイズで消費することができます。そのため、手番プレイヤーは、【雇用】と【はあと】が残っている限り、1フェイズ中に何回でも【雇用】を実行することができます。

手番プレイヤーが受け取っている【雇用】や【はあと】を消費しきったか、もう消費できなくなったとき、あるいはもう消費する意思がなくなったなら、雇用フェイズは終了し、終了フェイズに移ります。

●5-4 終了フェイズ

手番プレイヤーは、終了フェイズ開始時に、この手番中にプレイしたカードを全て捨てます（例外：「そば仕え」●6-2参照）。

次に、プレイせずに手札に残ったカードを全て捨てます。

その後、自分のデッキから5枚ドローします。

このときもし、デッキが途中でなくなった場合、捨て山をひとまとめにして裏向きのままシャッフルし、それを新たなデッキとしてドローを続行してください。

注意：自分のデッキを作り直すタイミング

新たにデッキを作り直すタイミングは、デッキがなくなっている状態で、そのデッキからドローしなくなっただけでなく、あるいは、デッキの一番上のカードを見たりめくったりするような指示があったタイミングです。単にデッキがなくなっただけでは作り直しません。

■6. 補足ルール1：そば仕え

●6-1 そば仕え

肩書きに「そば仕えメイド」あるいは「そば仕えメイド長」と記されているメイドカードは、手番プレイヤーの意思により、通常のプレイ方法（【**召喚**1】を消費して公開し、終了フェイズに捨てる）の他に、「そば仕え」という特別なプレイ方法でプレイすることができます。

こうした「そば仕え」は、次のように実行します。

●6-2 そば仕えの手順

「そば仕えメイド」は、【**召喚**1】を消費し、「そば仕え」を宣言することで実行することができます。

「そば仕えメイド長」は、【**召喚**2】を消費し「そば仕え」を宣言することで実行することができます。

「そば仕え」を実行した「そば仕えメイド」は、自分の家に置きます。こうして家に置かれた「そば仕えメイド」は、ゲーム終了時までそこに残ります。終了フェイズに捨て山に置くことはしません。

●6-3 そば仕えボーナスと終了ボーナス

自分の家に置かれた「そば仕えメイド」は、ゲーム終了時にボーナスとして追加の勝利点をもたらします。それを「そば仕えボーナス」と呼びます。「そば仕えボーナス」は、「そば仕えメイド」がゲーム終了時にデッキに含まれているだけでは、受け取ることはできません（ただし、カードの右上に書かれている通常の勝利点は受け取れます）。

そして、「そば仕えメイド長」は、そのカードが自分の家に置かれていなくても、デッキに含まれているだけで、ゲーム終了時にボーナスとして追加の勝利点をもたらす可能性があります。それを「終了ボーナス」と呼びます。「終了ボーナス」は、ゲーム終了時にカードテキストに書かれている条件を満たしている場合に、追加の勝利点を受け取ります。（●9-2参照）。

■7. 補足ルール2：専属メイドとイベント

●7-1 専属メイドとイベントの雇用

「専属メイド」とイベントカードは、他のカードと異なり、手番プレイヤーが【**雇用**】した際に、捨て山に置くことはありません。

「専属メイド」を【**雇用**】する際は、「専属メイド」の山札の上から取るのではなく、施設内に公開されている2枚のうち1枚を選んで受け取ります。受け取ったあと、ただちに山札の上から1枚めくり、常に2枚の「専属メイド」が公開されているように、補充してください（「専属メイド」の山札がなくなったときは補充しません）。

【**雇用**】した「専属メイド」は、自分の家に表にして置きます。もし、すでに「専属メイド」が家に置かれている場合は、その上に順番に重ねて一つの山にしてください。こうして家に置かれた「専属メイド」は、他のカードで指示されない限りゲーム終了時までそこに残ります。

一方、【**雇用**】したイベントカードは、いずれかのプレイヤーの家に置きます。本ゲームには、『**病気**』『**悪癖**』の2種類のイベントカードがあります（●7-3、●7-4参照）。

イベントカードがいずれかのプレイヤーの家に置かれたときは、『**クレール**』などの他のカードの指示がない限り、ゲーム終了時までそこに残ります。そして、カードテキストに書かれた特殊能力を発揮し続けます。

●7-2 専属メイドの特殊能力

「専属メイド」の特殊能力は、カードテキストに書かれている指示に従って、手番中に1回だけ、その特殊能力を適用することができます。

2枚目以降の「専属メイド」が自分の家に置かれたときは、その下にある「専属メイド」の特殊能力は全て失われます。つまり、「専属メイド」の山の一番上の（最後に【**雇用**】した）「専属メイド」だけが特殊能力を適用できるのです。

●7-3 悪癖

手番プレイヤーは、『**悪癖**』を雇用したなら、そのカードを「専属メイド」「そば仕えメイド」「そば仕えメイド長」のいずれか1枚以上が置かれている誰かの家に押しつけます。

押しつけられたプレイヤーは、『**クレール**』などの他のカードの指示がない限り、受け取りを拒否することはできません。

『**悪癖**』を受け取ったプレイヤーは、そのカードを自分の家に置かなくてはなりません。

●7-4 病気

手番プレイヤーは、『病気』を雇用了ら、そのカードを「専属メイド」「そば仕えメイド」「そば仕えメイド長」のいずれか1枚以上が置かれている誰かの家に押しつけます。このとき、どのメイドに押しつけるのかは、手番プレイヤーが指定します。

押しつけられたプレイヤーは、『クレール』などの他のカードの指示がない限り、受け取りを拒否することはできません。

『病気』を受け取ったプレイヤーは、指定された「専属メイド」の山の一番上、もしくは「そば仕えメイド」の上に重ねなければなりません。

7-4-1 専属メイドの病気

「専属メイド」の束の一番上に『病気』がある間は、「専属メイド」の特殊能力を適用することができず、ゲーム終了時には自分の家にはいないものとして扱います。

なお、「専属メイド」の上には、複数枚の『病気』を重ねることができません。

手番プレイヤーは、開始フェイズに『はあと3』を捨てたり、ご奉仕フェイズに『クレール』をプレイすることによって、受け取ってしまった『病気』を施設の山札に戻せます。そうして『病気』が「専属メイド」の束の一番上からなくなれば、一番上にある「専属メイド」の特殊能力を適用することができるようになります。

また、『病気』が重なっていたとしても、新たに別の「専属メイド」を【雇用】するなどして、山の一番上が「専属メイド」となった場合にも、その特殊能力を適用することができるようになります。

7-4-2 そば仕えメイドの病気

「そば仕えメイド」または「そば仕えメイド長」の上に『病気』カードがある間、そのメイドカードは、ゲーム終了時には自分の家にはいないものとして扱います。

なお、「そば仕えメイドカード」の上には、複数枚の『病気』を重ねることができません。

●7-5 しろめいど

このゲームには特別な能力をもつ「しろめいど」として『クレール・サン＝ジュスト』があります。

プレイヤーはゲーム中、他プレイヤーからあなたの家にイベントカードが押しつけられたとき、手札の中に『クレール』を持っていたなら、それを公開することができます。そうした場合、押しつけられたイベントカードを施設の山札に戻し、公開した『クレール』は自分の手札に戻します。

■8. プレイの例

ラウールと伯爵とクラリスの3人でプレイしています。今はラウールの手番です。

ラウールの手札は『コレット』『コレット』『はあと1』『はあと1』『ジュヌヴィエヴ』の5枚です。

開始フェイズになりました。ラウールの家には「専属メイド」がいいため、何もせず開始フェイズを終了させます。

ご奉仕フェイズになりました。ラウールは【ご奉仕1】を受け取り、それを消費して手札の『ジュヌヴィエヴ』をプレイしました。

この『ジュヌヴィエヴ』のボーナスによって、ラウールは【ドロー+1】【はあと+1】【ご奉仕+1】を受け取ります。

ラウールは、まずその【ドロー+1】を消費して自分のデッキから1枚ドローします。そのカードは『カガリ』でした。

ラウールはまた、受け取った【ご奉仕1】を消費して、さらに別のメイドカードを手札からプレイすることができます。

そこでラウールは、ドローしたばかりの『カガリ』をプレイします。

『カガリ』のボーナスによって、ラウールは【ご奉仕+2】を受け取ります。ラウールはこの【ご奉仕2】を消費し、手札の『コレット』の「そば仕え」を実行して自分の家に置きました。

『コレット』を「そば仕え」させるために残っていた【ご奉仕2】を消費したので、ラウールはこれ以上メイドカードをプレイすることができません。

雇用フェイズになりました。ラウールはまず【雇用1】を受け取り、手札の『はあと1』2枚をプレイしました。ラウールは、ご奉仕フェイズに【雇用+1】と【はあと+1】を受け取っていましたが、現在【はあと3】と【雇用2】を持っていることになります。

そこで彼は、【はあと2】と【雇用1】を消費して『ルージュ』1枚を【雇用】し、自分の捨て山に『ルージュ』を移しました。【はあと1】と【雇用1】が残っていますが、彼はこれ以上【雇用】したいものがなかったため、雇用フェイズを終了させます。

終了フェイズになりました。彼はさきほどプレイした『ジュヌヴィエヴ』、『カガリ』と、『はあと1』2枚を捨て山に移します。また、このときプレイせずに手札に残っていたカード（『コレット』が1枚です）も全て捨て山に置きます。

次に、ラウールはデッキの上から5枚ドローし、新たな手札とします。

これでラウールの手番は終了です。手番は、ラウールの左隣にいる伯爵に移ります。

■9. ゲームの終了と勝利

●9-1 ゲームの終了

施設にあるメイドカードの山札2つが枯渇したとき、ただちにゲームは終了します。

ゲーム終了後、各プレイヤーはそれぞれ自分の勝利点（VP）の集計を次項に従って実行し、合計勝利点を計算して発表します。

合計勝利点が一番多かったプレイヤーがゲームに勝利します。

複数のプレイヤーが同点だった場合、それらのプレイヤーは勝利点のないメイドカードの枚数を数え、それを最も多く持っていたプレイヤーが勝利となります。それも同じだった場合は、そのプレイヤー同士で勝利を分かち合います。

あなたは“最高のご主人様”に選ばれたのです！

●9-2 勝利点の計算

まず、ゲーム終了時に自分の家に置いてあるカードの中から、『病気』になっていない「メイド長」の『コレット』と「専属メイド」を集め、それらに自分のデッキのカードと捨て山のカード全てをひとまとめにし、計算のための手札とします。

次の各項目に沿ってVP計算を行っていきます。

9-2-1 「メイド長」の『コレット』によるVPと終了ボーナス

各プレイヤーは『コレット』を手札に何枚持っているかを数え、宣言します。

『コレット』は1枚につき1VPですので、各プレイヤーは宣言した数のVPを受け取ります。

さらに、『コレット』を最も多く持っているプレイヤーは、終了ボーナスとして追加の5VPを受け取ります。ただし、最も多く持っているプレイヤーが複数いた場合は、誰もこの終了ボーナスを受け取ることができません。

9-2-2 そば仕えボーナス

「そば仕え」しているメイドカードを集め、そば仕えボーナスが適用されるかどうかを判定し、VP計算をしてください。

9-2-3 『悪癖』によるVPと終了ボーナス

自分の家に置かれている『悪癖』の枚数を数え、終了ボーナスが適用されるかどうかを判定し、VP計算をしてください。

9-2-4 手札にあるメイドカードによるVPと終了ボーナス

手札にあるメイドカードからVPをもっているカードを抜き出し、それぞれのカードを確認して、VP計算をしてください。

■10. カードの一覧と解説

●10-1 メイド長



マリアン・ソレイユ（8枚）

VP：6

解説：このゲームを象徴するカードです。プレイヤーは、ゲーム終了時に雇用している『マリアン』1枚につき6VPを得ます。



コレット・フランボワーズ（24枚）

VP：1

[そば仕え⇒【ご奉仕-2】]

—— ゲーム終了時 ——

あなたが『コレット』を一番多く雇用しているプレイヤーだった場合、追加で5VPを得る（この能力は1枚分だけ）。

解説：手番プレイヤーは、【ご奉仕2】を消費して『コレット』をプレイし、「そば仕え」を実行することができます。その場合、『コレット』を自分の家に置きます。

プレイヤーは、ゲーム終了時に雇用している『コレット』1枚につき1VPを得ます。

また、ゲーム終了時に、『コレット』を一番多く雇用していたプレイヤーは、終了ボーナスとして追加の5VPを得ます（1枚につき5VPではありません）。ただし、一番多いプレイヤーが複数いる場合は、誰もこのボーナスを受け取れません。

●10-2 一般メイド



アニス・グリーナウェイ（8枚）

VP：6

【ドロー+3】 【雇用+1】



オフィリア・グレイル (8枚)

VP: X

【ドロー+1】 【はあと+1】 【ご奉仕+1】
【雇用+1】

—— ゲーム終了時 ——

あなたが雇用している『オフィリア』が2枚以上であり、かつその枚数が奇数であるなら、追加で2 VPを得る。偶数であるなら-2VPを得る。

解説:プレイヤーは、ゲーム終了時に『オフィリア』を2枚以上雇用していたなら、終了ボーナスとしてVPを受け取ります。受け取るVPは、『オフィリア』の枚数が奇数だった場合は、1枚につき2VPですが、偶数だった場合は、1枚につき-2VPとなります!



セインズベリー・ロックウッド (10枚)

あなたの手札にある『はあと1』1枚を、施設にある『はあと2』か、雇用コスト4以下のメイドカード1枚と交換する。

解説:まず、『はあと1』を施設の山札に戻します。その後、施設の山札にある適正なカードを手札に加えます。こうして手札に加えたカードは、可能なら、その手番中にプレイしてかまいません。



ティナリス・トレント (10枚)

【はあと+3】 【雇用+1】

あなた以外の各プレイヤーは1枚ドローする。

解説:手番プレイヤーが『ティナリス』をプレイしたとき、手番プレイヤー以外のプレイヤーは全員、ただちに1枚ドローしてください。



ナツミ・フジカワ (10枚)

【ドロー+1】 【ご奉仕+2】

あなたは手札を1枚選んで捨ててもよい。そうした場合、あなた以外の各プレイヤーは、手札が4枚以上なら、手札を1枚選んで捨てる。

解説:手番プレイヤーが『ナツミ』をプレイしたとき、先にボーナスである【ドロー+1】で1枚ドローしてから、特殊能力(手札からカードを1枚捨てて、他のプレイヤーの手札を攻撃する)を適用することができます。



ネーナ・ワイルダー (10枚)

【はあと+1】

あなたの両隣のプレイヤーは、もし家にメイドカードが1枚でもあるなら、施設にある『悪癖』1枚を受け取り、自分の家に置く。

解説:手番プレイヤーの左側のプレイヤーから『悪癖』を置き、次に手番プレイヤーの右側のプレイヤーが『悪癖』を置きます。『悪癖』が施設の山札にない場合や、途中でなくなった場合は、その時点で置くのを中止します。また、「メイドカード」が置かれていない家に『悪癖』を置くことはありません。



エスキュー・フォレ (10枚)

【ドロー+2】

あなたは手札を2枚選んで捨ててもよい。そうした場合、捨てた枚数分の【ご奉仕】を得る。

解説:手番プレイヤーが『エスキュー』をプレイしたとき、先にボーナス【ドロー+2】で2枚ドローしてから、特殊能力(手札を捨てて、捨てた枚数分の【ご奉仕】を受け取る)を適用することができます。



ジュヌヴィエーヴ・ドービニー (10枚)

【ドロー+1】 【はあと+1】 【ご奉仕+1】



モワンヌ・ド・ルフェーブル (10枚)

【ドロー+2】 【雇用+2】



イライザ・ローズウォーター (10 枚)

【はあと+2】

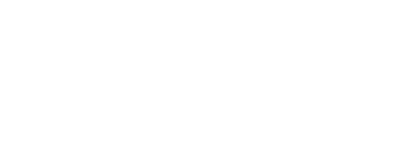
あなたは任意のプレイヤーのデッキの一番上にあるカードを見る。その後、そのカードを捨てて、そのまま戻す。

解説：自分のデッキを対象としてもかまいません。ただし、施設の山札はデッキではありませんので対象とすることができません。



カガリ・イチノミヤ (10 枚)

【ご奉仕+2】



クレール・サン＝ジュスト (10 枚)

【ご奉仕+1】

あなたは自分の家にあるイベントカード1枚を施設に戻してもよい。

— あなたの家にイベントカードが置かれたとき —
手札からこのカードを公開してもよい。そうした場合、そのイベントカードを施設に戻す。

解説：あなたの家に「イベントカード」が置かれたとき、このカードを特別にプレイできます。自分の手札にある『クレール』を公開することで、置かれた「イベントカード」1枚を施設に戻します。その後、プレイした『クレール』は手札に戻してください。



サフラン・ヴィルジニー (10 枚)

【はあと+2】

【そば仕え⇒ご奉仕-1】

— そば仕えボーナス —

そば仕えしている『サフラン』の枚数により、次の追加VPを得る。

4枚⇒12 VP / 3枚⇒8 VP / 2枚⇒4 VP

解説：手番プレイヤーは【ご奉仕1】を消費して『サフラン』をプレイし、【ご奉仕】させるか、「そば仕え」させるか宣言します。「そば仕え」を宣言した場合、『サフラン』を自分の家に置きます。ゲーム終了時、プレイヤーは自分の家に『サフラン』が2枚以上置かれていれば、1セットごとにVPを得ることができます。2枚だった場合は4VP、3枚だった場合は8VP、4枚だった場合は12VPです。



アスール・クレセント (10 枚)

VP : 1

【雇用+1】

【そば仕え⇒ご奉仕-1】

— そば仕えボーナス —

そば仕えしている『アスール』『ヴィオーラ』『ルージュ』の組み合わせ1セットにつき、次の追加VPを得る。

3種類⇒7 VP / 2種類⇒3 VP

解説：手番プレイヤーは【ご奉仕1】を消費して『アスール』をプレイし、【ご奉仕】させるか、「そば仕え」させるか宣言します。「そば仕え」を宣言した場合、自分の家に『アスール』に置きます。ゲーム終了時、プレイヤーは『アスール』『ヴィオーラ』『ルージュ』のうちの2種類、または、3種類全部が自分の家に置かれていれば、1セットごとにそば仕えボーナスとして追加のVPを受け取ります。例えば、『アスール』『ルージュ』がそれぞれ1枚ずつ置かれていれば、通常の1VPずつとそば仕えボーナスの3VPで合計5VPを得ることができます。枚だった場合は4VP、3枚だった場合は8VP、4枚だった場合は12VPです。



ヴィオーラ・クレセント (10 枚)

VP : 1

【ドロー+1】

【そば仕え⇒ご奉仕-1】

— そば仕えボーナス —

そば仕えしている『アスール』『ヴィオーラ』『ルージュ』の組み合わせ1セットにつき、次の追加VPを得る。

3種類⇒7 VP / 2種類⇒3 VP

解説：『アスール』の解説を参照してください。



ルージュ・クレセント (10 枚)

VP : 1

【はあと+1】

【そば仕え⇒ご奉仕-1】

— そば仕えボーナス —

そば仕えしている『アスール』『ヴィオーラ』『ルージュ』の組み合わせ1セットにつき、次の追加VPを得る。

3種類⇒7 VP / 2種類⇒3 VP

解説：『アスール』の解説を参照してください。

● 10-3 専属メイド



アンバー・トワイライト (1枚)

VP: -3

—— あなたの終了フェイズ ——

手番プレイヤーは、自分のデッキの一番上のカードを捨てなければならない。そのカードがメイドカードでなかった場合、手札補充のドローが1枚減る。

解説:『アンバー』の上に『病氣』カードが置かれた場合は、このカードの持っている-3VPも無効になります。もちろん、特殊能力(手札を4枚にさせる能力)も失われます。



ノルト・トワイライト (1枚)

VP: -4

—— あなたの開始フェイズ ——

あなたは手札を1枚になるまで捨ててもよい。そうした場合、施設にある『病氣』2枚を任意の家のメイドカード1枚の上に置く。

解説:2枚の『病氣』を、別々の「メイドカード」の上に置くことはできません。



ソラ・ナカチ (1枚)

VP: 2

—— あなたの開始フェイズ ——

あなたは任意の家にあるイベントカード1枚を、他の家のメイドカードの上に置いてよい。



フェイ・ロンファン (1枚)

—— あなたの開始フェイズ ——

あなたは【はあと+1】か【雇用+1】のどちらかを選んで受け取る。

解説:ご奉仕フェイズに【ご奉仕】させてから選ぶことはできません。



ラランド・ドレファス (1枚)

VP: 2

—— あなたの開始フェイズ ——

あなたは【ドロー+1】を受け取ってもよい。



ミリー・ヴァイオレット (1枚)

VP: 1

—— あなたのご奉仕フェイズ ——

あなたがメイドのボーナスによってドローしたなら、【ご奉仕+1】を得る。この効果は1回の手番中に一度だけ適用できる。



ユージニー・フォンテーヌ (1枚)

—— あなたの開始フェイズ ——

あなたは任意のプレイヤーの手札をランダムに1枚見る。その後、そのプレイヤーにあなたの手札をランダムに1枚選ばせてもよい。そうした場合、それらのカードを交換する。

解説:あなたの手札からカードを1枚ランダムに選ぶ前に、交換するかしないかを宣言しなければなりません。



リュシエンヌ・ド・マルボロ (1枚)

VP: 1

—— あなたの開始フェイズ ——

あなたは【ご奉仕+1】を得る。



ローザ・トパーズ (1枚)

VP: 1

—— あなたの開始フェイズ ——

あなたは【はあと+1】を得る。



ターニャ・ペトルーシカ (1枚)

VP: 1

—— あなたのご奉仕フェイス ——

あなたがメイドのボーナスによってドローしたなら、【ドロー+1】を得る。この効果は1回の手番中に一度だけ適用できる。

● 10-4 イベント



病氣 (10枚)

このカードが上に置かれているメイドカードは、全ての能力とVPを失う。

—— あなたの開始フェイス ——

あなたは手札から『はあと3』1枚を捨ててもよい。そうした場合このカードを施設に戻す。

解説:『病氣』は、1枚の「メイドカード」の上にも何枚でも重ねることができます(回復が難しい重病ということになります)。この特殊能力はゲーム終了時まで続きますので、『病氣』が置かれている「メイドカード」を除いてVP計算を行ってください。また、開始フェイス中に『病氣』から回復した「専属メイド」は、ただちに特殊能力を適用することができます。



悪癖 (16枚)

VP: 1

—— ゲーム終了時 ——

あなたの家に『悪癖』が4枚以上置かれている場合、それらの各『悪癖』は-2VPとして計算する。

解説:『悪癖』は任意のプレイヤーの家にある「メイドカード」の上に置きます。また、『クレール』の特殊能力でしか取り除くことができないため、プレイヤーの中に初心者が含まれる場合は、『悪癖』も採用しないことを推奨します。

● 10-5 はあと



はあと1 (36枚)



はあと2 (12枚)



はあと3 (8枚)

パッケージイラスト:

七瀬葵

イラストレーター (敬称略・五十音順):

あづみ冬留
江草天仁
かわく
COMTA
篤見唯子
七瀬葵
藤真拓哉
水瀬凜
るちえ

イシガー
尾崎弘宜
久坂宗次
さとーさとる
長月みそか
早瀬あきら
ぼよん♡ろっく
宮下未紀

狗神煌
CARNELIAN
KEI
立川虫麻呂
七
原田たけひと
真時未砂
山鳥おふう

ゲームデザイン:

工藤雅之

チーフディベロッパー:

窪内直樹

ディベロップ:

吉澤淳郎 草野彰宏 関根智彦 田頭恒太

アートディレクション:

雲石和奈

グラフィックデザイン:

成澤純一 (メディアデスク N)

発売元

株式会社アークライト

ArcLight

〒101-0052

東京都千代田区神田小川町 1-1 山甚ビル6F

電話 (03) 5283-9955 www.arclight.co.jp

©2009 Arclight Inc.