



TantoCuore^{たんとくおれ}シリーズ

たんとくおれ[®]

説明書

■ 0. ゲームの概要

さあ、合同野外パーティの準備を始めましょう！開催場所はプレイヤーたちの屋敷の中間にある大広場。準備のため、すでに一般メイドたちや上級メイドたちが忙しく働いています。

プレイヤーは、広場で「料理」「飾りつけ」「片付け」などの準備を行う（準備カードを取る）ために、広場の一般メイドたちを自分の屋敷に呼び込み、また広場にいる上級メイドたちの指示を受けながら、野外パーティの準備を行います。ゲーム終了条件が満たされたとき、野外パーティが始まります。そのときに最も多くの勝利点（VP）を得ていたプレイヤーが、“最高のご主人様”としてゲームに勝利します！

■ 1. ゲームのコンポーネント

本ゲームにはこの説明書と、次のカード（合計 224 枚）が含まれています。

- 上級メイドカード (9 枚)
- メイドカード (136 枚)
 - ・ メイド長 (12 枚)
 - ・ 一般メイド (124 枚)
- 準備カード (26 枚)
- はあとカード (48 枚)
- ファーストマスターカード (1 枚)
- サマリーカード (4 枚)

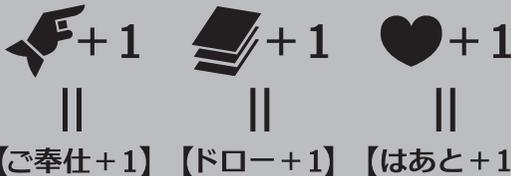
■ 2. ゲームの準備

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**広場**と呼びます。また、各プレイヤーのすぐ前のスペースは、そのプレイヤーのデッキや捨て山や、プレイしたカードを置く場所です。そこを各プレイヤーの**家**と呼びます。

ここでは 4 人でプレイする場合の準備を説明します。プレイヤーが 2～3 人の場合は、ここから何枚かのカードを取り除く必要があります。詳しくは後述します。

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。



※本ゲーム「Motto たんとくおれ」は、2～4 人で遊べるデッキ型カードゲームの新しいシリーズです。本作は単独で遊べますが、旧シリーズの「たんとくおれ」「たんとくおれ～増築開始♪～」「たんとくおれ～ドキドキバケーション～」のカードの一部を混ぜて遊ぶこともできます。

最初に準備カードを並べます。

準備カードは3種類あります。「料理」「飾りつけ」「片付け」の3種類です。また、それぞれの準備カードには1～3まであります（例えば「料理1」「料理2」「料理3」）。数字が3のものを一番底に、数字が1のものを一番上にするようにして、表向きの山札を3種類作ってください。例えば「料理」の場合は、「料理3」の3枚を一番底に、その上に「料理2」の3枚を重ね、最後に「料理1」の2枚を重ねてください。

そして、「料理」「飾りつけ」「片付け」の順に、これらの3種類の準備カードの山札を横一列に並べます。

続いて、これら3種類の山札の下に、それぞれ対応する上級メイドカード、すなわち「料理」「飾りつけ」「片付け」の名が記された上級メイドカードを表向きに配置します（例えば、「料理」の山札の下には「料理上級メイド」を置きます）。

次に、準備カードの山札の列の右側に、『はあと1』『はあと2』『はあと3』をそれぞれひとつままとめにし、表向きの山札として横に並べます。

それから、「はあと」の山札の列の下に、残った6枚の上級メイドカードを表向きに横一列に並べます。このとき、「マリアン」のカードは他のカードとは少し離して置いてください。

上級メイドの列の下側に、10種類の「一般メイド」の山札を5×2列にして作り、並べます。この山札も表向きの山札として作ってください。

このゲームには13種類の「一般メイド」が含まれていますが、各ゲームではこの中の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、右の組み合わせをお勧めいたします。

これで広場の山札の準備は完了です。



初めて遊ぶときにお勧めの「一般メイド」の組み合わせ

アニス・グリーンウェイ	オフィリア・グレイル
エディス・シャーリング	レノア・アブリーユ
トモ・ワタガヤ	セシリア・セント＝クレア
モワンヌ・ド・ルフェーブル	シフォン・ルーデンヌ
エレヌ・フォンテニル	ドーン・ストライド

各プレイヤーは、『コレット』を3枚受け取ります。2～3人ゲームの場合、残った『コレット』はゲームで使いませんので、箱に戻してください。

続いて、各プレイヤーはそれぞれ『はあと1』の山札から7枚を取ります。

この10枚のカードが各プレイヤーの最初のデッキとなります。プレイヤーはそれぞれ、その10枚をよくシャッフルして、裏向きの山札として自分の手前に置いてください。

最初にプレイするときは、各プレイヤーはそれぞれ『サマリーカード』を取って、自分の前に置いておくのがいいでしょう。『サマリーカード』にはプレイの流れが簡潔に記してあります。

最後に、じゃんけん等で最初のプレイヤーを決めます。最初にプレイするプレイヤーは、『ファーストマスターカード』を取って自分の前に置きます。『ファーストマスターカード』を置いているプレイヤーのことを、「ファーストマスター」と呼びます。

このゲームでは、常に「ファーストマスター」から手番を実行します。以上で準備は終了します。

※ 2～3人ゲームの準備について

3人ゲーム

準備カードの3種類の山札を作ったのち、それぞれの山札から、カード名の末尾が1のカードと3のカードを1枚ずつ抜いて、箱に戻してください。

また、「はあと」の山札の下に並べる6枚の上級カードのうち、「マリアン」以外の5枚の上級メイドカードの中からランダムに1枚を選んで、箱に戻してください。

これらのカードはゲームには使いません。

2人ゲーム

「片付け」のカードは使いませんので、全て箱に戻してください。また、「料理」「飾りつけ」の山札から、カード名の末尾が1のカードと3のカードを1枚ずつ抜いて、箱に戻してください。

さらに、「片付け」に対応する上級メイドカード「アリス」も使いませんので、箱に戻してください。

最後に、10種類の「一般メイド」の山札のそれぞれから3枚ずつ抜いて、箱に戻してください。

これらのカードはゲームには使いません。

■ 3. ゲームの流れ

このゲームは、「ラウンド」と呼ばれる手順を繰り返してゲームを進めます。また各ラウンドでは、各プレイヤーが順番に手番を1回ずつ実行します。各プレイヤーが1回ずつ手番を終えると「1ラウンド」が終わりです。

各ラウンドとも常に、『ファーストマスターカード』を持つプレイヤーから手番を実行します。手番プレイヤーが自分の手番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。このように、ラウンド中の手番はプレイヤー間で時計回りでめぐります。

各ラウンドの最初に、各プレイヤーは順番に、広場にいる上級メイドカードをとり、それを自分の家に移します。続いて各プレイヤーは順番に、1回ずつ自分の手番を行います。

ラウンドの手順

1. 上級メイドの選択
2. 各プレイヤーの手番
 - 2a 上級メイドフェイス
 - 2b ご奉仕フェイス
 - 2c 作業フェイス
 - 2d 雇用フェイス
 - 2e 帰還フェイス
 - 2f 調整フェイス

各フェイスの内容については後述します。

全プレイヤーが上記の手番を終えたとき、1ラウンドが終了します。

もしもあるプレイヤーの手番中にゲームの終了条件が満たされたとしても、そのラウンドの最後までプレイを続けます。そしてそのラウンドが終了したとき、ゲームは終了します。

■ 4. カードの見方と使い方

この章では、カードに記されているデータについて説明します。

●メイドカード（「メイド長」「一般メイド」）

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。ただしメイドカードをプレイするためには、1枚につき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、ご奉仕フェイズの開始時に【ご奉仕1】を必ず受け取りますので、ご奉仕フェイズ中に少なくとも1枚のメイドカードをプレイすることができます。

メイドカードをプレイしたら、手番プレイヤーは最初に、プレイしたメイドカードに記されているボーナス（【ご奉仕】【ドロー】【はあと】）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、同じ手番のご奉仕フェイズ中に、手番プレイヤーはそれによって得た【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。消費せずに残った【ご奉仕】は雇用フェイズ開始時に消滅します（次の手番には持ち越せません）。

次に、プレイヤーはプレイしたメイドカードの、カードテキストに記されている指示（**特殊能力**）にしたがってください。一般的には、特殊能力の実行は任意ですが、一部のカードは強制的にその能力を実行しなければなりません（それらのカードには、「～しなければならぬい」などと記されています）。

※注:メイドカードのカードテキストの特殊能力と、メイドカードのボーナス（【ドロー】【ご奉仕】【はあと】）を併せて、そのメイドカードの「能力」と呼びます。



①肩書き

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：【ご奉仕】

カードをプレイしたとき、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。

⑥ボーナス：【ドロー】

カードをプレイしたとき、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。

⑦ボーナス：【はあと】

カードをプレイしたとき、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。

⑧スキル：【工夫】

⑨スキル：【集中】

⑩スキル：【努力】

カードをプレイしたとき、手番プレイヤーは、ここに記されている数字分だけそれぞれのスキルを受け取ります。手番プレイヤーは、作業と記された上級メイドカードを手元に置いている場合、こうして受け取ったスキルを、同じ手番中の作業フェイズに使用することができます。

⑪カードのカテゴリー

⑫カードテキスト

このカードをプレイしたとき、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能力を実行します。

●上級メイドカード

上級メイドカードは、雇用コストも、そのカードをプレイするための【ご奉仕】も必要ないカードです。

このカードは**上級メイド選択フェイズ**に、各プレイヤーが1枚選択して、自分の家に移します。選択したカードの特殊能力は、自分の手番の上級メイドフェイズで発生させることができます。

最後に、選択した上級メイドカードは、帰還フェイズのときに広場に戻ります。

勝利点を得られる「**準備カード**」、「**料理**」、「**飾りつけ**」、「**片付け**」を取るためには、まずそれらに対応する**上級メイドカード**が自分の家にいる必要があります（例えば「**片付け**」をしたいならば、「**アリサ**」を必ず取らなければなりません）。対応する上級メイドカードが自分の家にはない場合、「**料理**」、「**飾りつけ**」、「**片付け**」を取ることはできません。



- ①肩書き
- ②カード名
- ③カードのカテゴリー
- ④カードテキスト

●準備カード

このゲームの中心は、この「準備カード」の取得となります。「準備カード」には「料理」「飾りつけ」「片付け」の3種類があり、また、それぞれ3種類の異なった得点のカードがあります。

プレイヤーは「ノエミ」「セリーナ」「アリサ」などの上級メイドカードを取ることで、準備カードを取ろうとすることができます。

手番プレイヤーが「準備カード」に記されている条件を達成したとき、そのカードを取って、自分の家に表向きに移します。

①カード名

それぞれの名称ごとに、1～3のものがあります（例：「片付け1」「片付け3」など）。1のものは勝利点が低く、3のものは勝利点が高くなっています。

②勝利点

③カードのカテゴリー

④カードテキスト：達成スキル

このカードを取るための条件です。このカードに対応した上級メイドカードが自分の家にあり、かつ自分の手番のご奉仕フェイズでプレイしたカードのスキルの合計が、この条件を満たしていれば、このカードを取ることができます。



●はあとカード

「はあとカード」は、他のカードを【雇用】する（広場にい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」をプレイしたとき、手番プレイヤーは『はあと1』なら【はあと+1】、『はあと2』なら【はあと+2】、『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】を雇用フェイズに消費して、【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。消費せずに残った【はあと】は調整フェイズ終了時に消滅します（次の手番には持ち越せません）。

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。



■ 5. ゲームの詳細

● 5-1 上級メイドの選択

ファーストマスターから順番に、広場に置かれた任意の上級メイドを1枚取って、それを表向きで自分の家に移します。全員の家に上級メイドカードが移されたら、このフェイズは終了します。

● 5-2 各プレイヤーの手番

ファーストマスターから順番に、手番を行います。各手番は次の6つのフェイズに分かれています。手番プレイヤーは、次の順番で、自分の手番を実行します。

◆ 5-2 a 上級メイドフェイズ

手番プレイヤーの家にいる**上級メイド**の特殊能力を発生させることができます。このカードをプレイするため【ご奉仕】を支払う必要はありません。

また、手番プレイヤーはこの能力を発生させないことを選択することもできます。

◆ 5-2 b 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。特に指示がない限り、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。

プレイしたメイドカードは（全員に見えるように）自分の家に表向きに置き、プレイヤーはアイコンで記されたボーナスやスキルを受け取ります。ボーナスには【ご奉仕】【ドロー】【はあと】の3種類があり、スキルには【工夫】【集中】【努力】の3種類があります。

このうち【ドロー】については、ただちに消費して、デッキから指定された枚数のカード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、他のいかなる行動を起こすよりも前に【ドロー】を処理しなければなりません（【ドロー】をもたらしめたメイドカードの特殊能力の発生よりも前です）。

なお、【ドロー】により増えた手札は、その後ただちにプレイすることもできます。

いっぽう、【ご奉仕】については、このフェイズ中であればいつでも消費できます。【はあと】については、雇用フェイズまで持ち越すことができます。

また、スキルについては、続く作業フェイズまで持ち越すことができます。

消費されずに残ったボーナスは、次の手番に持ち越すことはできません。

プレイしたメイドカードのボーナス、スキルを受け取ったのち、（あれば）そのカードに記されている特殊能力を適用することができます。ほとんどの特殊能力の使用は任意ですが、一部には強制的な能力もあります。それぞれのカードの指示にしてください。

プレイしたメイドカードは、**調整フェイズ**に捨てます（自分の捨て山に移します）ので、それまでは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、自分の家に表向きで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、これ以上プレイできなくなった、またはこれ以上プレイしたくないとき、ご奉仕フェイズは終了します。

◆ 5-2 c 作業フェイズ

手番プレイヤーの家に、**作業**と記された**上級メイドカード**が置かれている場合のみ、このフェイズがプレイできます。

手番プレイヤーは、その上級メイドカードに記された「**準備カード**」を取ろうとすることができます。直前のご奉仕フェイズで発生したスキルが、取ろうとしている「**準備カード**」の条件を満たしている場合、その「**準備カード**」を取って、表向きで自分の家に置きます。

なお、ここで目標になる「**準備カード**」は、常に山札の一番上のカードとなります。

「**準備カード**」の条件を満たしていない場合、その作業は失敗となりますが、このとき特別なペナルティはありません。

上級メイドカードの能力で「**準備カード**」を取ろうとすると、複数回の「**準備カード**」を狙えます。このときは1枚ずつ処理をしてください。最初に山札の一番上の「**準備カード**」の条件を満たし、それに使用したスキルをマイナスして、残ったスキルで2枚目の「**準備カード**」の条件を満たせるかどうかを確認してください。

◆ 5-2 d 雇用フェイズ

手番プレイヤーはこのフェイズで、上級メイドフェイズや、ご奉仕フェイズで受け取った【はあと】に加え、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。なお、プレイした「**はあとカード**」は、特に指示のない限り、調整フェイズまで公開したままにしておきます。

この【はあと】を使って、手番プレイヤーは1枚の雇用ができます(上級メイドカード、メイドカードの効果により、雇用できる枚数は増える場合があります)。

雇用を実行するときは、広場にあるいずれかの山札からカードを1枚選び、それを自分の捨て山に移します。このとき、選んだカードの左上に記されている雇用コストを支払う必要があります(払えない場合は雇用ができません)。

複数枚のカードを雇用する場合は、それらの雇用コストを合計して支払います。

手番プレイヤーがこれ以上雇用ができない、またはしたくない場合、雇用フェイズは終了します。

◆5-2 e 帰還フェイズ

手番プレイヤーの家に置かれた上級メイドカードを、広場に戻します。

◆5-2 f 調整フェイズ

手番プレイヤーは調整フェイズの開始時に、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ていたカードを全て捨てます。

最後に、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、新たなデッキとしてドローを続行してください。

※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た状態で、そのデッキからドローしなければならなくなったタイミングか、あるいはデッキの一番上のカードを見たりめくる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(【ご奉仕1】を消費して公開し、終了フェイズに捨てる)ではなく、「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。

「そば仕え」した場合、そのメイドカードに記されているボーナスは受け取れず、「そば仕えボーナス」「そば仕え能力」と記された特殊能力以外の能力は使用できません。

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【ご奉仕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【ご奉仕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、表のまま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、(能力などで動かされない限り)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移すことはありません。

●6-3 そば仕えボーナスとそば仕え能力

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すことがあります。これを「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、受け取ることができません(ただし、カード右上に記されている通常の勝利点は受け取れます)。

また、「そば仕えメイド」には、「そば仕え」をしているときのみ使える特殊能力があります。「そば仕え能力」と記された次の行に、その能力の内容が記されています。

特別に指定がない場合、その能力はご奉仕フェイズ中に使えます。

また、その能力を使用するために、【ご奉仕】を支払う必要はありません。

例えば、そば仕えしている『コレット』は、「そば仕え能力」により自分自身を捨て山に移した場合、【ご奉仕+1】を得ます。

■7. ゲームの終了と勝利

●7-1 ゲームの勝利

広場にあるメイドカードの山札が2つ枯渇したとき(山札がなくなったとき)、あるいは準備カードの山札が1つ枯渇したとき、そのラウンドの最後のプレイヤー(ファーストマスターの右側にいるプレイヤー)が、自分の手番を終えたとき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)の集計を次項にしたがって実行し、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「そば仕え」しているメイドカードの枚数を比べ、それらを最も多く持っていたプレイヤーが勝者となります。それともじだった場合は、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!

●7-2 勝利点の計算

最初に、自分の手札、デッキ、捨て山をまとめ、そのなかから勝利点(VP)が記されたカードだけ抜き出します。

続いて、次の各項目に沿って勝利点(VP)の計算を行います。

7-2-1 手札、デッキ、捨て山にあるカードのVP

上記で抜き出したカードのVPを合計します。

7-2-2 そば仕えボーナス

自分の家に「そば仕え」しているカードを集め、「そば仕えボーナス」が適用されるか判定し、VP計算をしてください。

7-2-3 準備カードのボーナス

自分の家に置かれた準備カードの得点を合計します。

以上で得られた勝利点(VP)を合計してください。

■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。ラウールがファーストマスターです。

ラウールの手札は、『コレット』『コレット』『はあと1』『はあと1』『トモ』でした。

上級メイド選択フェイズです。ラウールは『イグニス』の力で『はあと1』を広場に戻して【はあと+2】にしてもいいのですが、今回は『コレット』をそば仕えさせようと思いました。そこで『ユキナ』を選び、自分の家に移します。

実は伯爵の手札もラウールと同様に『コレット』が2枚来ていたのですが、『ユキナ』はラウールに奪われていました。そこで伯爵は歯がみをしながら、ドローができる『エリス』を選んで自分の家に移します。

ところでクラリスの手札ですが、『シフォン』が2枚来ていました。『シフォン』は3枚プレイすると「努力+2」になるカードですが、クラリスは自分の山札の中に、あと2枚の『シフォン』があることを知っています。そこでクラリスは『アリサ』を取り、「片付け」ができる可能性に賭けました。

ラウールの手番です。最初に『ユキナ』の能力を使うため、ラウールは『コレット』を1枚捨てました。これで【ご奉仕+1】が生じ、このフェイズの最初に発生する【ご奉仕1】と合わせると、【ご奉仕】の数は2となります。

ラウールはこの【ご奉仕2】を使ってもう1枚の『コレット』をそば仕えさせました。ここで全ての【ご奉仕】を使い切ってしまったため、これ以上メイドカードをプレイすることができません。

また、ラウールは作業ができる上級メイドカードを取っていないため、続く作業フェイズではなにもできません。

ラウールの雇用フェイズでは、2枚のはあとカードを使って【はあと2】とし、その【はあと】を使って広場のカードを1枚雇用できますが、今回は雇用を見送りました。

帰還フェイズになり、ラウールは『ユキナ』を広場に戻します。

調整フェイズになりました。ラウールは使われなかった『はあと1』2枚と『トモ』を捨て山に移します。「そば仕え」した『コレット』1枚は、そのまま自分の家に置かれたままになります。

伯爵の手番です。伯爵の上級メイドフェイズで、カードを1枚ドローします。すると『はあと1』が来たので手札に残し、かわりに『コレット』を1枚捨てます。これで伯爵の手札は『コレット』1枚、『はあと1』

4枚となりました。

ご奉仕フェイズ、作業フェイズでは伯爵はなにもできません。雇用フェイズで、伯爵は『はあと1』4枚をプレイして、『セシリア』を雇用しました。

帰還フェイズになり、伯爵は『エリス』を広場に返します。調整フェイズでは、プレイした『はあと1』4枚と、使われなかった『コレット』を合わせて捨て山に移します。

クラリスの手番です。『アリス』の能力は、作業フェイズで「片付け」に挑めること。そのため、上級メイドフェイズでは特別なことは起こりません。

ご奉仕フェイズで、クラリスは1枚目の『シフォン』をプレイします。ドローしたカードは『はあと1』でした。しかし『シフォン』の能力で、【ご奉仕+1】が得られていますので、ここで2枚目の『シフォン』をプレイしました。引いたカードは『シフォン』でした！クラリスは3枚目の『シフォン』をプレイします。これで【努力+2】が発生し、さらにもう1枚ドローができます。

ドローしたカードは『はあと1』で、ここでクラリスのご奉仕フェイズが終わります。

作業フェイズでは、クラリスは『アリス』の力で、「片付け」に挑むことができます。クラリスはご奉仕フェイズで得た【努力+2】を使い、「片付け1」の条件を満たしました。そこで「片付け1」のカードが1枚、クラリスの家に、表向きに移されました……。

■ 9. その他のルール

この章では、おすすめしている遊び方をご紹介します。

● 「たんとくおーれ」「たんとくおーれ～増築開始♪～」 「たんとくおーれ～ドキドキバケーション～」のカードを混ぜて遊ぶ場合

「たんとくおーれ」シリーズを持っている場合、それらのカードの一部を混ぜて遊ぶことができます。

● 9-1 一般メイドカードを混ぜて遊ぶ

今までの「たんとくおーれ」シリーズの任意の一般メイド10種類から1枚ずつ抜き出し、それらをよくシャッフルして表向きの山札にし、このゲームの準備で作った10種類の一般メイドの山札の横に置きます（すなわち11種類目の一般メイドの山札となるわけです）。

あとは通常どおり、ゲームを進めてください。この山札もゲームの終了条件に入ります。

● 9-2 専属メイドと病気カードを混ぜて遊ぶ

「たんとくおーれ」に入っている病気カードと、「たんとくおーれ」シリーズの任意の専属メイド10枚を使います。専属メイド10枚はよくシャッフルして表向きの山札にして、このゲームの準備で作った10種類の一般メイドの山札の横に置いてください。

専属メイドと病気カードのルールは、「たんとくおーれ」のルールを参照してください。

なお、このゲームには「開始フェイズ」「終了フェイズ」がありません。「開始フェイズ」は「上級メイドフェイズ」、「終了フェイズ」は「調整フェイズ」に読み替えてください。

● 9-3 ゲームの難易度を調整する

上級メイドの『イグニス』は、上級メイド中最も強力なカードです。このカードをゲームから外してしまうことで、ゲームの難易度が変わります。

また、このゲームで使用する一般メイドをランダムに選ぶとき、『エディス』『レノア』『ジュリア』のうちの2種類は入っているようにしたほうがいいでしょう。そうでないと、「工夫」のスキルを出すのが非常に難しくなります（それはそれでゲームになるとは思いますが）。

● 9-4 プレイヤーの人数について

このゲームのシステムが最もうまく働くのは、4人ゲームの場合です。4人で遊ぶ場合は、「上級メイド」の取り合いが楽しいはずですが。

2～3人で遊ぶ場合は、4人ゲームとは異なったゲームが楽しめるように調整してあります。特に2人ゲームの場合はスピード勝負になりますので、かなり切迫したゲームになるはずですが。

2～3人で遊ぶ場合は、何枚かのカードはゲームに使用しません。どのカードを抜く必要があるかの詳細は、「■ 2. ゲームの準備」を参照してください。

● 9-5 その他

今までの「たんとくおーれ」シリーズとは、ゲーム中に使用するいくつかの用語が異なっています（例えば「施設」→「広場」など）。それほど混乱することはないと思いますが、注意してください。

「たんとくおーれ」シリーズの説明書、および「Motto たんとくおーれ」の説明書、FAQ、説明書に載っていないその他のルールについては、公式サイトをご覧ください（巻末参照）。

10. カードの一覧と解説

10-1 上級メイド



マリアン・ソレイユ (1枚)

手札のカードを1枚捨てる
⇒次のラウンドから、あなた
がファーストマスターとなる。

解説:「たんとくおーれ」の
メイド長が、上級メイドとして
帰ってきました。マリアン
を選ぶことにより、プレイ
ヤーはファーストマスター
になることができます。なお、

『マリアン』の肩書きは上級メイド長ですが、メイド
長カードではありません。



ノエミ・サントリーニ (1枚)

作業

1枚以上の「料理」を行う
ことができる。

解説:このゲームの主役3
人衆の1人。高得点を獲得
できる「料理」に挑戦する
ためには、このカードが
なければなりません。また、
可能なら複数枚の「料理」
に挑戦することができます。



セリーナ・ラヴォー (1枚)

作業

1枚以上の「飾りつけ」
を行うことができる。

解説:このゲームの主役
3人衆の1人。後半から
「料理」を超える高得点
を獲得できる「飾りつけ」
に挑戦するためには、この
カードがなければなりません。
また、可能なら複数枚の「飾りつけ」
に挑戦することができます。



アリス・アヤカワ (1枚)

作業

1枚以上の「片付け」を
行うことができる。

解説:このゲームの主役3
人衆の1人。低得点でも
最初から狙える「片付け」
に挑戦するためには、この
カードがなければなりません。
また、可能なら複数枚の
「片付け」に挑戦するこ
とができます。



イグニス・シャルパン ティエ (1枚)

手札の『はあと1』を1枚、
広場に戻す⇒【はあと+
2】

解説:圧縮専門の上級メイ
ドです。しかし、『はあと1』
は一般メイドの特殊能力の
ため必要になることがある
ので、使いすぎに注意。



エリス・ハートランド (1枚)

山札から1枚引き、手札
に入れる。その後、手札
のカードを1枚捨てる。

解説:なにかと便利な心の
友、エリスちゃんです。い
つでもお役立ち。



ユキナ・シラサギ (1枚)

手札のメイドカードを1枚
捨てる⇒【ご奉仕+1】

解説:序盤～中盤の『コレ
ット』そぼ仕えのためや、終
盤の『ドーン』2枚貼りにと、
『イグニス』並みの重要度
と人気を誇るメイドです。



アリエット・クオーレ (1枚)

手札のカードを1枚捨てる
⇒【はあと+1】

解説:「ドキドキパベーシ
ョン」のプロモカードであり、
「たんとくおーれ」シリー
ズ共通の「はあと」メイド。
上級メイドになっても、「は
あと」を配ります。



フレデリカ・シュツ (1枚)

あなたは追加でもう1枚
雇用することができる。

解説:地味だが中盤以降
重要度が増すメイドです。

10-2 メイドカード (メイド長、一般メイド)



コレット・フランボワ ーズ (12枚)

[そぼ仕え⇒【ご奉仕】-2]

そぼ仕え能力

このカードを捨て札に移す
⇒【ご奉仕+1】

解説:「そぼ仕え能力」(こ
のカードを捨て札に移す⇒
【ご奉仕+1】)は、この
カードが「そぼ仕え」して
いるときのみ、使用でき
ます。



アニス・グリーンウェイ (8枚)

VP:3

【ドロー+2】

解説:「たんとくおーれ」
の高得点メイドが、本作で
も高得点メイドとして活躍
します。



オフィリア・グレイル (8枚)

VP : 2

【努力2】

解説:「たんとくおーれ」の万能メイドです。メイド長の座を目指している彼女は、とても頭張り屋なのです。この娘が1人いれば、「片付け1」がクリアできます。



エディス・シャーリング (8枚)

【工夫1】【はあと+2】

手札の【はあと】カードを2枚捨てる⇒【工夫+1】

解説:【はあと】カードを2枚捨てれば【工夫2】となり、つまり1人で「料理1」がクリアできるメイドなのです。



レノア・アブリーユ (10枚)

【工夫1】

山札から3枚のカードを引き、その中から任意のカードを1枚選んで手札に入れる。残ったカードは捨て札にする。



ジュリア・クロフォード (10枚)

【ご奉仕+2】

次にプレイする一般メイドのスキルを、「努力」もしくは「工夫」に変えてもよい。

解説:【ご奉仕+2】のために雇用するメイドですが、特殊能力も侮れません。かなり使えます。



トモ・ワタガヤ (10枚)

【集中1】【ドロー+1】

手札の【はあと】カードを2枚捨てる⇒【努力+1】

手札の【はあと】カードを2枚捨てる⇒【集中+1】

解説:この特殊能力は、それぞれ1回ずつ使うことができます。つまり、【はあと】カードが4枚あれば【努力+1】【集中+1】の両方を得ることができます。また、これ1枚で「飾りつけ1」を取ることができます。



セシリア・セントクレア (10枚)

【ご奉仕+2】

手札を2枚捨てる⇒【集中+1】

解説:このゲームの基本となるカードです。必須。



モワヌ・ド・ルフェーブル (10枚)

【集中1】【ドロー+2】

あなたは追加でもう1枚雇用することができる。

解説:雇用+1もさることながら、【ドロー+2】は特に重要です。



カトリーヌ・レジェ (10枚)

【集中1】【はあと+2】

手札の【はあと】カードを1枚捨てる⇒【ドロー+1】

解説:このゲームでは「はあと」を出してくれるメイドが少ないので、かなり役に立ってくれるでしょう。



シフォン・ルーデナム (10枚)

【ドロー+1】【ご奉仕+1】

このフェイズ中にプレイされた『シフォン』3枚につき、【努力+2】。

解説:「片付け」を狙うプレイヤーには、序盤に必須のカードです。3枚につき【努力+2】ですから、例えばこのカードが6枚出たとき、「努力」はさらに+2されます。



アネット・セイン (10枚)

【努力1】【ドロー+1】

指定されたプレイヤーは手札をランダムに1枚捨てたのち、山札の上から1枚引いて手札に入れる。

解説:これは非常に強力な妨害カードです。誰かが「準備カード」を狙うとき、このカードによってそれを阻止することができるでしょう。



エレーヌ・フォンテール (10枚)

【努力1】【はあと+1】

手札の【はあと】カードを1枚捨てる⇒自分の捨て山から『コレット』1枚をとり、ただちにそばさせる。

解説:中盤以降でかなり使える、『コレット』様用復活カードです。1家に2枚あると助かります。次に紹介する『ドーン』と併せてお使いください。



ドーン・ストライド (10枚)

VP : X

【ドロー+1】

『コレット』が2枚以上そば仕えていれば、はあと+1。

【そば仕え⇒【ご奉仕】-1】

そば仕えボーナス

このカードのVPは、そば仕えている『コレット』の枚数。

解説：このカードを使う上で注意したいのは、そば仕えている『コレット』の枚数です。『コレット』を捨て山に戻すと【ご奉仕+1】が出るため、ついつい『コレット』を使いがちですが、「そば仕え」している『コレット』がいなくなったとき、「そば仕え」しているこのカードのVPは0になってしまいます。

● 10-3 その他



料理1 (2枚)

料理2 (3枚)

料理3 (3枚)



飾りつけ1 (2枚)

飾りつけ2 (3枚)

飾りつけ3 (3枚)



片付け1 (2枚)

片付け2 (5枚)

片付け3 (3枚)



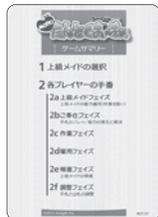
はあと1 (28枚)

はあと2 (12枚)

はあと3 (8枚)



ファーストマスターカード (1枚)



サマリーカード (1枚)

下記のサイトに本ゲームのQ&Aが記載されています。迷ったときは参照してください。もし、Q&Aで解決されない疑問がある場合は、b-game@arclight.co.jp までお問い合わせください。電話での質問にはお答えできません。

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

クレジット (敬称略)

パッケージイラスト：あづみ冬留

イラストレーター (五十音順)：

あづみ冬留	F.S.	おにねこ
木下壱	COMTA	さんば挿
館川まこ	奈月ここ	七
七瀬葵	西E田	早瀬あきら
久坂宗次	藤井理乃	ぼよん♥ろっく
真時未砂	水瀬凜	棕本夏夜
山鳥おふう	結川カズノ	るちえ

ゲームデザイン：工藤雅之

ディベロップ：

山上 新介	田頭 恒太	千代 達也
富田 和樹	小町 梨純	飯島 智秀
吉澤 淳郎		

アートディレクション：粟石和奈

グラフィックデザイン：成澤純一 (メディアデスク・エヌ)

マニュアル、カードDTP：すぎきあきら

発売元：株式会社アークライト

Arclight Games

〒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 F A X：03-5283-9933

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

e-mail：b-game@arclight.co.jp

(商品に関するお問い合わせはこちらまでお願いします)

©2011 Arclight, Inc.