

TantoCuore[®] たんとくおーれ

ドキドキバケーション

説明書

■0. ゲームの概要

本ゲーム「たんとくおーれ～ドキドキバケーション～」は、「たんとくおーれ」「たんとくおーれ～増築開始♪～」の続編にあたるセットで、2～4人用「デッキ型カードゲーム」です。

「たんとくおーれ～ドキドキバケーション～」単独で遊ぶことも、「たんとくおーれ」と「たんとくおーれ～増築開始♪～」と「たんとくおーれ～ドキドキバケーション～」を混ぜて遊ぶこともできます。

“お屋敷”から南の島の“別荘のお屋敷”へと舞台を移したプレイヤーたちは、今回も“ご主人様”となって、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。

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）と、今回新たに追加された「思い出カード」がもたらす勝利点（VP）を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、この説明書と、次のカード（合計 278 枚）が含まれています。

●メイドカード（206 枚）

- ・メイド長（32 枚）
- ・一般メイド（174 枚）

●思い出カード（16 枚）

●はあとカード（56 枚）

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】

■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（『ソフィア・マルフィール』『ベアトリス・エスクード』）をそれぞれひとつずつ山札とし、横に並べます。

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』をそれぞれひとつずつし、表向きの山札として縦に並べます。

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18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

クロリンド・シー	リディア・レオン
シンシア・レイクス	カルディナ・アレイ
リーヤ・ナラガシ	フィー・プリムローズ
ダフネ・コライユ	マルガレータ・トルレンテ
エヴィータ・カタラ	ヒヤシンス・アロー

そして、「メイド長」の山札の右側に、「思い出カード」をそれぞれ「思い出カード①」の山札と「思い出カード②」の山札に分けて裏向きのままシャッフルし、「思い出カード②」の山札の上に「思い出カード①」の山札を乗せてひとつずつし、裏向きのまま配置します。それから、「思い出カード」の山札の上から3枚めくって、それらを表向きで横に並べます。

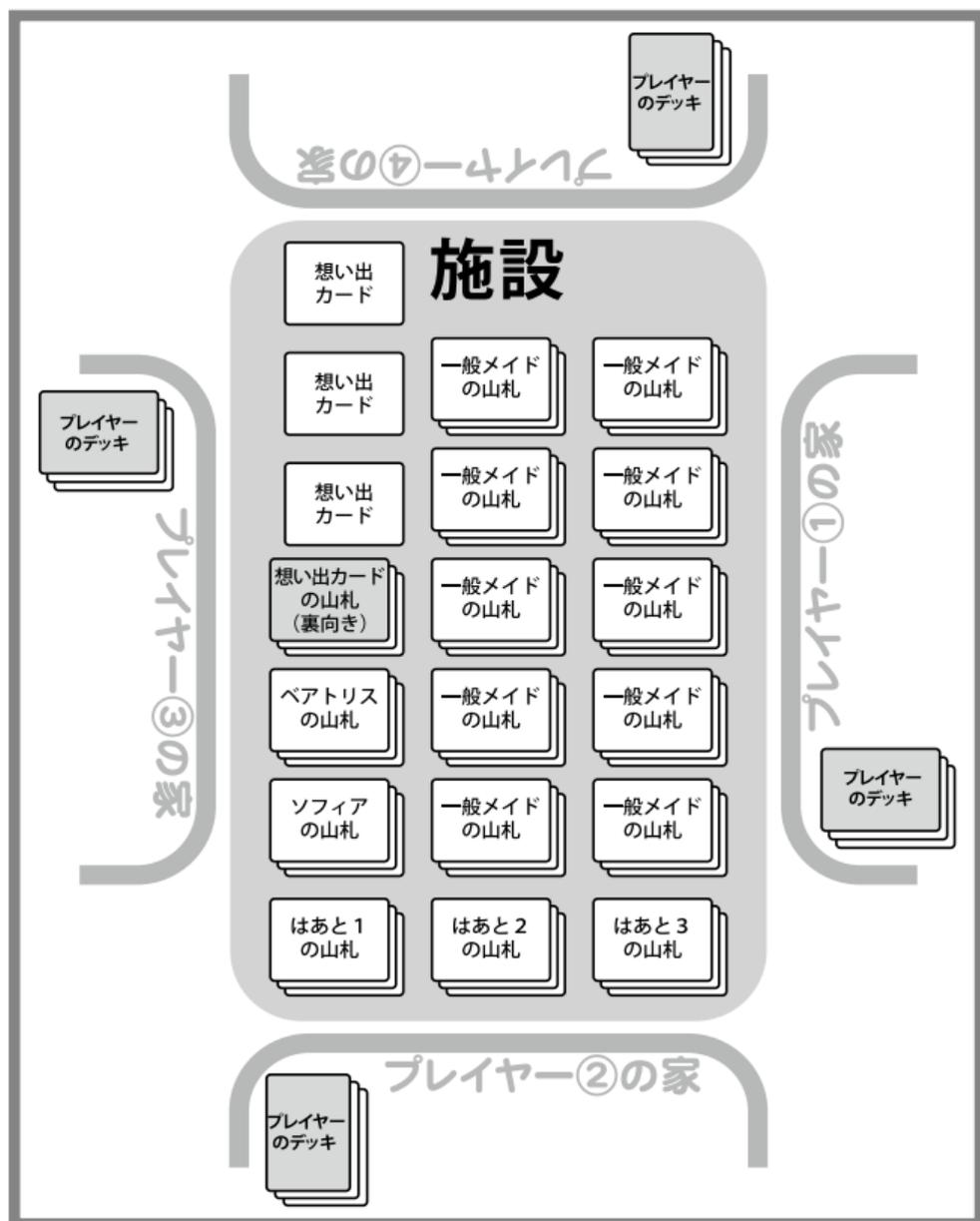
これで施設の山札の準備は終了です。

各プレイヤーは、『ベアトリス』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」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。



注：「メイド長」「一般メイド」と(本ゲームに含まれていない)「専属メイド」を総称してメイドカードと言います。

■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」）

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カードのカテゴリー

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。

⑪フレーバーテキスト

このカードに描かれているメイドの台詞が書かれています。ゲームのプレイヤールールには関係しません。

●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。



●思い出カード

「思い出カード」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。手番プレイヤーが「思い出カード」に記載されている条件を達成した場合、そのカードを自分の捨て山に置くのではなく、自分の家に置きます。

①カード名

②勝利点 (VP)

③カードのカテゴリー

「思い出:①」と「思い出:②」の2種類存在し、「思い出:②」のカードはゲーム終盤にならないと施設に登場しません。

④カードテキスト：達成コスト

このカードの達成するために必要な、自分の手札から捨てなければならないカードの条件を示しています。

⑤カードテキスト：特殊能力

このカードの条件を達成したとき、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『バレンシア』を確認します。

もし、『バレンシア』が置かれている場合、『バレンシア』の特殊能力を適用することができます。

●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。

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、【ご奉仕】【ドロー】【はあと】【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、他のいかなる行動も起こす前に、また、【ドロー】をもたらしした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、その後ただち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できることもあります。

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。

また、思い出カードは、ご奉仕フェイズの間にカードに記載されている達成コストの条件を満たすことで、1回の手番で1枚だけ、思い出カードを自分の家に置くことができます。(●7-1参照)

●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「建築カード」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、カードの左上に記載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枚ドロースします。

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ス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スしなければならなくなったタイミング、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（【ご奉仕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。

「そば仕え」した場合、そのメイドカードに記載されているボーナスは受け取れず、能力も適用されません。

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、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ありません。

●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）。

また、メイドカードの中には、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：思い出カードと専属メイド

●7-1 思い出カードの条件達成

「思い出カード」は、他のカードの雇用フェイズでの【雇用】とは異なり、ご奉仕フェイズ中に1回だけ、カードテキストに記載されている特別な条件（該当するカードを手札から捨てる）を達成して、手に入れることができます。

「思い出カード」の条件を達成する際は、「思い出カード」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3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3枚の「思い出カード」が公開されているように、補充してください（「思い出カード」の裏向きの山札がなくなったときは補充しません）。

条件を達成した「思い出カード」は、自分の家にそれぞれ単独で置き、カードテキストに書かれている指示にしたがってください。

そして、家に置かれた「思い出カード」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。

●7-2 専属メイドの雇用

本ゲームには入っていませんが、「たんとくおーれ」や「たんとくおーれ ～増築開始♪～」に入っている「専属メイド」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」の裏向き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。

●7-3 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したがって、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。（このとき、【ご奉仕】は消費しません）

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。

■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『クロリンド』『ベアトリス』『エヴィータ』『ヒヤシンス』『はあと3』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『パレンシア』がないため、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『クロリンド』をプレイしました。

この『クロリンド』のボーナスによって、ラウールは【ドロ-+1】と【ご奉仕+2】を受け取ります。

ラウールは、その【ドロ-+1】を即座に消費して自分のデッキから1枚ドロ-します。そのカードは『ソフィア』でした。

次に、ラウールは、手札の『エヴィータ』と『ヒヤシンス』を捨てて、施設にある『肝試し』の条件を達成します。

『肝試し』を自分の家に置き、裏向きの「思い出カード」の山札の一番上にあるカードを1枚めくります。

それから、『肝試し』の特殊能力によって、ラウール以外の伯爵とクラリスは、3枚になるように手札を捨てます。

そして、ラウールは、【ご奉仕2】のうち【ご奉仕2】を消費し、手札の『ベアトリス』の「そば仕え」を実行して自分の家に置きました。

ラウールは、全ての【ご奉仕】を使い切ってしまったので、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3』をプレイしました。ラウールは、現在【はあと3】と【雇用1】を持っていることになります。

そこで彼は、『マルガレータ』1枚を【雇用】し、自分の捨て山に『マルガレータ』を移します。

彼はこれ以上【雇用】することができないため、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『クロリンド』と『はあと3』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手札1枚（『ソフィア』が1枚です）も全て捨て山に置きます。

「そば仕え」した『ベアトリス』と、「思い出カード」の『肝試し』は自分の家に置いたままにしておきます。

最後に、ラウールはデッキの上から5枚ドロ-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、ゲームは進行していきます。

■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が（はあとカードと思い出カードの山札以外で）2つなくなったとき、または、いずれかのプレイヤーが思い出カード『キャンプファイアー』を達成したとき、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勝利点のない（勝利点に関する記述のない）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、「そば仕え」しているカード以外を集め、それらに自分のデッキのカードや捨て山にある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 「そば仕え」によるVP計算

自分の家に「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。

9-2-2 手札にある思い出カードによるVP計算

手札にある思い出カードのVP計算をしてください。

9-2-3 手札にあるメイドカードによるVP計算

手札にある「メイド長」「一般メイド」で「終了ボーナス」や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. その他の推奨ルール

この章では、おすすめしている遊び方をご紹介します。

●10-1 2人で遊ぶ場合

終了条件はそのまま、「メイド長」と「一般メイド」をそれぞれ3枚ずつ減らした山札、全10種類ある「思い出カード」を各1枚ずつにした山札を用意して、ゲームを行います。これにより、スピーディーなゲームを味わうことができます。

●10-2 「たんとくおーれ」シリーズを 混ぜて遊ぶ場合

「たんとくおーれ」と「たんとくおーれ～増築開始♪～」を持っている場合、これらを本ゲームと混ぜて遊ぶことができます。

10-2-1 ゲームの準備

まず、「たんとくおーれ」の「イベントカード」2種類(『悪癖』『病気』)、「たんとくおーれ～増築開始♪～」の「建築カード」3種類(『庭園』『離れ』『百合園』)をそれぞれひとまとめにして表向きの山札とし、横に並べます。

次に、本ゲームの「思い出カード」をそれぞれ「思い出：①」の山札と「思い出：②」の山札に分けて裏向きのままシャッフルし、「思い出：②」の山札の上に「思い出：①」の山札を乗せてひとまとめにし、裏向きのまま「イベントカード」の山札の奥側の位置に配置します。それから、「思い出カード」の山札の上から3枚めくって、それらを表向きで横に並べます。

続いて、「たんとくおーれ」の「メイド長」2種類(『マリアン』『コレット』)、「たんとくおーれ～増築開始♪～」の「メイド長」2種類(『クロディーヌ』『アリーヌ』)、本ゲームの「メイド長」2種類(『ソフィア』『ベアストリ』)の中から1セットを選んで、「イベントカード」の山札の手前側の位置に、それらを表向きの山札として横に並べます。

そして、その隣に「たんとくおーれ」と「たんとくおーれ～増築開始♪～」の「専属メイド」をひとまとめにしてシャッフルし、「メイド長」の右側の位置に、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「専属メイド」の山札の横に表向きで並べます。

最後に、10種類の「一般メイド」の山札を、「メイド長」と「専属メイド」の手前の位置に、表向きの山札として5山×2列にして並べます。

「たんとくおーれ」「たんとくおーれ～増築開始♪～」の「一般メイド」各16種類と本ゲームの「一般メイド」18種類の中から10種類を選んで使用します。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。

最後に、「たんとくおーれ」の「はあとカード」3種類、「たんとくおーれ～増築開始♪～」の「はあとカード」3種類、本ゲームの「はあとカード」3種類の中から1セットを選んで、「メイド長」と「一般メイド」の山札の左側の位置に、それらを表向きの山札として縦に並べます。

これで施設の山札の準備は終了です。

ゲームの終了条件はそのまま、施設にあるメイドカードの山札（「メイド長」「一般メイド」の表向きの山札と「専属メイド」の裏向きの山札）のうち2つの山札が枯渇したとき、ただちにゲームは終了します。

10-2-2 5人以上で遊ぶ場合

5人以上で遊ぶ場合は、「たんとくおーれ」の「はあとカード」3種類、「たんとくおーれ～増築開始♪～」の「はあとカード」3種類、本ゲームの「はあとカード」3種類の中から選んだ2セットを合わせて使用します（ゲームの準備は●10-2-1参照）。

また、ゲームの終了条件は、施設にあるメイドカードの山札（「メイド長」「一般メイド」の表向きの山札と「専属メイド」の裏向きの山札）のうち3つの山札が枯渇した時点となります。

●10-3 ゲーム中のその他のルール

各プレイヤーはゲーム中に「各プレイヤーのデッキの残り枚数」「施設にある各山札の残り枚数」「各プレイヤーの家に置かれている表向きのカード」を確認することができます。

ただし、「各プレイヤーの捨て山にあるカード」は捨て山の一番上にあるカードを除き、枚数や内容を確認しないことをおすすめします。

●10-4 説明書に載っていないその他のルール

「たんとくおーれ～ドキドキ バケーション～」の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のFAQを参照ください。

たんとくおーれ オフィシャルホームページ
URL:<http://www.arclight.co.jp/tc/>

■ 11. カードの一覧と解説

● 11-1 メイド長



ソフィア・マルフィール (8枚)

VP: 5

解説: 本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『ソフィア』1枚につき5VPを得ます。



ベアトリス・エスクード (24枚)

[そば仕え⇒【ご奉仕-2】]

——そば仕えボーナス:『ベアトリス』——
1枚⇒2VP

解説: ゲーム終了時、プレイヤーは自分の家に『ベアトリス』が置かれていれば、1枚につき2VPを得ることができます。

● 11-2 一般メイド



フリーダ・ビエント (8枚)

【ドロー+2】【はあと+2】【ご奉仕+2】



ラウラ (8枚)

【ドロー+2】

あなたの手札にある「肩書き:そば仕えメイド長」「肩書き:そば仕えメイド」を好きなだけそば仕えさせてもよい(【ご奉仕】を消費せずにそば仕えできる)。

解説: 『ラウラ』のボーナス【ドロー+2】でカードを引いた後に、手札から好きな枚数の「肩書き:そば仕えメイド長」や「肩書き:そば仕えメイド」をもつメイドカードを自分の家に置くことができます。



クロリンド・シー (8枚)

VP: 2

【ドロー+1】【ご奉仕+2】

——ゲーム終了時——

あなたの雇用しているメイド長カードが7枚以上の場合、追加で-2VPを得る。

解説:ゲーム終了時、雇用しているメイド長カードの枚数が7枚以上だった場合、プレイヤーは雇用している『クロリンド』1枚につき-2VPを得ます。



リディア・レオン (10枚)

【ご奉仕+1】

あなたはデッキの一番上からカードを5枚公開する。その後、公開したカードの中から1枚を手札に加え、残りのカードを全て捨てる。

解説:デッキの残り枚数が4枚以下だった場合、新しくデッキを作り直し、5枚公開するまでデッキの一番上からカードを公開していきます。



フローレンス・スプリング (10枚)

【はあと+2】

【そば仕え⇒【ご奉仕-1】】

——そば仕えボーナス——

自分の家にそば仕えしているメイドカードが7枚以上の場合、追加で5VPを得る。

解説:手番プレイヤーは【ご奉仕1】を消費して『フローレンス』をプレイし、【ご奉仕】させるか、「そば仕え」させるかを宣言します。「そば仕え」を宣言した場合、【ご奉仕】させたときのボーナスは適用せず、『フローレンス』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「そば仕え」しているメイドカードが、『フローレンス』を含めて7枚以上置かれていれば、『フローレンス』1枚につき5VPを得ることができます。



シンシア・レイクス (10枚)

【ドロー+4】

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『シンシア』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。



カルディナ・アレイ (10枚)

【ドロー+2】

あなた以外の手札が5枚以上の各プレイヤーは、手札にあるカード1枚を自分のデッキの一番下に戻す。

解説:手番プレイヤーが『カルディナ』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、ただちに手札から選んだカード1枚を自分のデッキの一番下に戻します。



リーヤ・ナラガシ (10枚)

【ドロー+2】

このカードを施設に戻してもよい。そうした場合、ただちにあなたのご奉仕フェイズと雇用フェイズは終了し、この手番の終了フェイズにおこなう手札補充のドローが5枚増える。

解説:『リーヤ』のボーナス【ドロー+2】でカードを引いた後に、特殊能力(『リーヤ』を施設に戻す)を適用するかどうかを宣言します。特殊能力を適用した場合、手番プレイヤーは終了フェイズにおこなう手札補充のドローが10枚になります。



チナツ・コオリヤマ (10枚)

あなたは手札にあるメイドカード2枚を、施設にある雇用コストが7以下のメイドカード1枚と交換する。

解説:交換する「メイドカード」は、「メイド長」であつてもかまいません。



フィー・プリムローズ (10枚)

【ご奉仕+2】【雇用+1】



ロミナ・ヴォートラン (10 枚)

【ドロー+2】【はあと+2】

ただちにあなたのご奉仕フェイズは終了する(雇用フェイズになる)。

解説：『ロミナ』をプレイした後は、雇用フェイズになっていますので、この手番では「思い出カード」を取ることができません。



ダフネ・コライユ (10 枚)

【ご奉仕+1】

施設にある『はあと2』1枚を、自分のデッキの一番上に置く。



マルガレータ・トルレンテ (10 枚)

【ドロー+1】【はあと+1】【ご奉仕+1】

——ゲーム終了時——

『マルガレータ』を3枚以上雇用していた場合、追加で-1VPを得る。

解説：『マルガレータ』を6枚雇用していた場合は、それぞれから追加で-1VPを得ることになりますので、この6枚で合わせて-6VPを得ます。



ジェルメーヌ・マーレ (10 枚)

【ドロー+2】

施設にある雇用コスト3以下の「肩書き:そば仕えメイド長」1枚を自分の捨て山に置いてよい。そうした場合、【ドロー+1】。

解説：『ジェルメーヌ』のボーナス【ドロー+2】でカードを引いた後に、特殊能力(「肩書き:そば仕えメイド長」1枚を捨て山に置く)を適用するかどうかを宣言します。



エヴィータ・カタラ (10枚)

【はあと+1】【ご奉仕+1】
任意のデッキの一番上のカードを捨てる。そのカードがはあとカードだった場合、追加で【ご奉仕+1】を得る。

解説：施設にある山札は、デッキではありません。



バレンシア・プレートル (10枚)

VP : 1
【はあと+2】
【そば仕え⇒【ご奉仕-1】】

——あなたの開始フェイズ——

あなたの家に置かれている『バレンシア』を自分の捨て山に置いてよい。そうした場合、【ドロー+2】。

解説：自分の家に『バレンシア』が2枚置かれていた場合、それぞれの『バレンシア』について自分の捨て山に置くかどうかを決めます。



ヒヤシンス・アロー (10枚)

【はあと+1】
【そば仕え⇒【ご奉仕-1】】

——そば仕えボーナス：思い出カード——

自分の家に思い出カードが2枚以上ある場合、追加で2VPを得る。

解説：『ヒヤシンス』を4枚雇用していた場合は、それぞれから追加で2VPを得ることになりますので、この4枚で合わせて8VPを得ます。



ノネット・ラルジュ (10枚)

【ドロー+2】【雇用+1】
あなたは手札にあるカード1枚をデッキの一番上に戻してもよい。

解説：『ノネット』のボーナス【ドロー+2】でカードを引いた後に、特殊能力（手札にあるカード1枚をデッキの一番上に戻す）を適用するかどうかを宣言します。

● 11-3 思い出



海底洞窟探検 (1枚)

VP: 10

——【雇用コスト5】以上の一般メイド⇒4枚——

解説:『海底洞窟探検』には特殊能力がありません。



古代遺跡探検 (1枚)

VP: 6

——【雇用コスト5】以上の一般メイド⇒2枚——

解説:『古代遺跡探検』には特殊能力がありません。



花火大会 (1枚)

VP: 6

——【雇用コスト7】のカード⇒1枚——

——【雇用コスト5】のカード⇒1枚——

——【雇用コスト4】のカード⇒1枚——

この手番の手札補充のドローが5枚増える。

解説:達成条件となる【雇用コスト7】のカードと【雇用コスト4】のカードは、「はあとカード」でもかまいません。『花火大会』を達成した手番プレイヤーは、終了フェイズにおこなう手札補充のドローが10枚になります。



諸島巡り (1枚)

VP: 6

——メイド長⇒4枚——

この手番の後に、あなたはもう一度手番を行う。



キャンプファイアー（1枚）

VP：6

——メイドカード⇒雇用コストの合計が24以上——
ただちにゲームを終了させる。

解説：達成条件となる「メイドカード」は、「一般メイド」でも「メイド長」でもかまいません。



天体観測（2枚）

VP：3

——メイドカード⇒雇用コストの合計が15以上——
あなたは【はあと+8】と【雇用+1】を得る。

解説：達成条件となる「メイドカード」は、「一般メイド」でも「メイド長」でもかまいません。



秘湯探し（2枚）

VP：3

——【雇用コスト4】のカード⇒2枚——

——【雇用コスト3】のカード⇒1枚——

あなたは施設にある『はあと3』2枚を自分の捨て山に置く。

解説：達成条件となる【雇用コスト4】のカードは、【雇用コスト4】の『はあと2』でもかまいません。



川下り（2枚）

VP：3

——はあとカード⇒5枚——

あなたは施設にあるメイドカード1枚を自分の捨て山に置く。

解説：達成条件となる「はあとカード」は、『はあと3』『はあと2』『はあと1』を組み合わせることができます。



ピクニック (2枚)

VP : 3

——メイドカード⇒雇用コストの合計が10以上——
あなたは施設にある『はあと2』3枚を自分の捨て
山に置く。

解説：達成条件となる「メイドカード」は、「一般メ
イド」でも「メイド長」でもかまいません。



肝試し (3枚)

VP : 3

——【雇用コスト3】のカード⇒1枚——
——【雇用コスト2】のカード⇒1枚——
あなた以外のプレイヤー全員は、3枚になるように
手札を捨てる。

● 11-4 はあと



はあと1 (36枚)



はあと2 (12枚)



はあと3 (8枚)

