

## ルールブック

### ★ストーリー

架空のギャルゲー「ハーレム☆ふらぐ」をベースとして【女の子達とフラグを立てる】をテーマとしたゲームになります。

このゲームにおいて勝敗は厳密に決めるのではなく【プレイ後にプレイヤー同士で話し合いをして決める】ことでプレイ後の会話、感想戦を楽しむのもこのゲームの特徴になります。

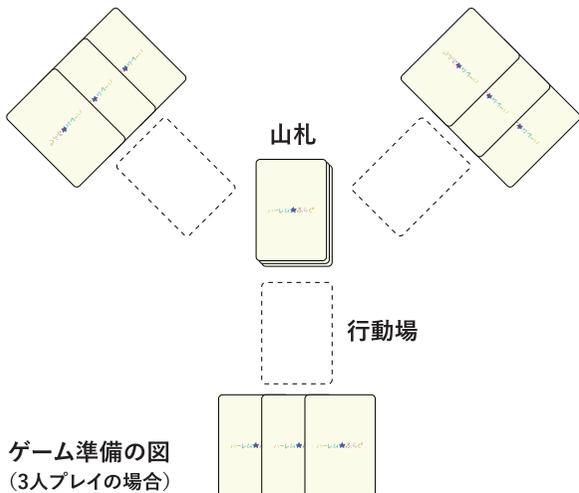
プレイヤーは、ギャルゲーにおける数多の女の子と出会い、関係をもちフラグを立てる主人公(高校生)です。他のプレイヤーと紳士協定を結びつつも、隙を見て相手の狙っている女の子とのフラグを奪いとりましょう。しかし、このゲームはフラグを多く立てれば勝てるわけではありません。誰ともフラグを結ばなくて、相手を言いくるめれば勝てるゲームです。

### ★内容物

数字カード81枚  
(数字1~9×女の子9種類)  
キャラクターカード9枚  
(下に女の子の高感度マークの描かれたカード9種類)

### ★ゲームの準備

- ①プレイ人数によって今回登場する女の子を選びます。  
2人:女の子5人 3人:女の子7人 4人:女の子9人(全員)  
選ばれなかった女の子のキャラクターカードと対応する数字カードはゲームに使用しません。
- ②使用する数字カードをよくシャッフルし、3つの山札を作ります。  
2人:45枚→15枚ずつ 3人:63枚→21枚ずつ 4人81枚→27枚ずつ
- ③山札の1つを場の中央へおき、残り2つの山札は次ラウンド以降用に脇に避けておきます。
- ④キャラクターカードも脇によけておきます。
- ⑤山札から各プレイヤーに裏向きで3枚ずつ配り手札とし、じゃんけんなどでスタートプレイヤーを決めたら準備完了です。



### ★ゲームの流れ

各プレイヤーは「手札からカードを1枚、自分の前の行動場に表向きで配置(2枚目以降は前のカードに重ねて)し、山札から1枚補充し、手番を左のプレイヤーに移す」を繰り返して、全員が手札全てを場に出しきったら1ラウンド終了になります。(山札が尽きた場合は補充はされず残った手札から1枚を場に出します)

### ★場に出す際のルール

★他のプレイヤーの行動場に配置しているカードと同じ場所のカードは出せない!  
(★ルールにより手札のどれも出せない場合は、表向きに出している行動場の横に裏向きで配置します、裏向きのカードはラウンド終了時に捨て札としてください、どこにも行かず自宅であつて寝となります)

#### ★例1



- ・自分の行動場の場所は制限に入りません。
- ・場に「屋上」と「ファミレス」が出ているので「教室」しか出せません。

#### ★例2



- ・手札が行動場のカードと全て同じ場合、手札を裏向きで1枚捨て、カードを補充して手番終了です。



☆同じ女の子の数字カードを行動場に出した場合は、数字の大きい方へ小さい方が移動します！

(移動してきたカードは行動場の一番上に重ねます、移動してきたカードはより大きい数字で奪われることがあります。)

(この、カードが移動するルールにより一時的に行動場と同じ女の子が2枚以上出てくることがあります、3枚目が行動場に出た場合の移動の処理は右回りで先の女の子の数字に対して移動します。)

(☆ルールにより、場に出すことで誰かに女の子との出会いを奪われてしまう状況でも、手札から1枚でも出せる場合は必ず場に表向きで出してください、裏向きで出すのは★ルールにより1枚も出せない場合のみです)

☆例1



☆例2

※4人プレイ時



各ラウンド終了毎に各プレイヤーは自分の行動場に重ねて置かれたカードを獲得し、女の子毎に分けてまとめておきます。

次のラウンドに向けて脇によけておいた山札のひとつを場の中央へ置き、各プレイヤーに3枚ずつ配り、前のラウンドの最後に場に配置したプレイヤーの左隣のプレイヤーがスタートプレイヤーになりゲームを続けていき、3つの山札を使い、3ラウンド終わったらゲーム終了です。

「3ラウンド終わって各プレイヤーの獲得した数字カードの枚数を、それぞれの女の子毎に比べ、最多枚数のプレイヤーがその女の子のキャラクターカードを獲得します。」

(最多枚数が高数だった場合は数字カードの合計値[左上の数字]が高いプレイヤーがキャラクターカードを獲得します。)

## ★勝敗の判定

このゲームには明確な勝敗をあえて決めておりません。

ゲーム終了時、プレイヤーの前にはフラグを立て獲得したキャラクターカードや、ゲーム中にプレイし女の子と出あったカード(数字カード)が並んでいるはずで。

これらを材料に、勝敗を決めるべくプレイヤー同士で納得のいくまで話し合いをし、誰が【ハーレム☆ふらぐ】の勝者が決めてください！

自由な発想、口八丁、言いくるめ等で、例えば誰ともフラグを立てられなかったとしても

「ネトラレ好きの俺としては、最後に奪われたことである意味勝者だ!」「お前らの恋のフラグ立てをサポートした俺の友情に感謝して勝手を譲れ」など言ってみたり、

「あいつはヤンデレちゃんとの女の子ともフラグを立てたから、ヤンデレから刺されてBADENDだ」「幼馴染と別の子と二股かけてる、そんなひどい奴は勝者とは言えない」と、言ってみたりも。

「誰がなんと言っても女教師と結ばれた俺が勝ち組だ」「いや、双子姉妹に挟まれた俺こそが勝者だ」などと、プレイ後の感想戦を楽しんでみてください。

## ★オプションルール

2週目プレイモード

1回「ハーレム★ふらぐ」をプレイされた方向のルールです。(初めての方でも問題なく遊べます)

①ラウンド開始時、手札を3枚ずつ配った後、山札の横にプレイヤー人数分、数字カードを表にして並べます。



※4人プレイ時

②手番プレイヤーは手札から1枚行動場に出した後の手札補充を「表向きのカードからか、山札から裏向きでかを選べます」。

③表向きのカードから補充した場合は、即座に山札から表向きで1枚、山札の横に出します(山札が尽きている場合は場に補充はされません)。

## ★ゲーム補足など

ゲームを始める前、今回選んだ女の子の中から各々ひとり、狙っている子を決めて発表してから始めてみるとゲーム中や終了時の会話の材料に良いでしょう。

勝敗を決める材料として、キャラクターカードの下に書かれた好感度を数値化があります。(終了時に獲得している他の女の子の数字カードの枚数に応じて+で得点化します)

ゲーム自体はかなり運に左右されるゲームなので

「思った女の子を全然狙えない」「全然バッティングしないでゲームが終わった」

などあるかもしれませんがそれも終了時の材料にしてほしいという製作者の意図なので、楽しんでもらえると嬉しいですよ。