

# ハーレム★ふらぐ

## - Girl's Side -

バージョン1.1



### ルールブック

#### \*Story

「ハーレム★ふらぐ-Girl's Side-」は、あなたが出会い、関わった男性たちと恋愛フラグを立てるゲームです。あなた(プレイヤー)は、ある日突然“お嬢様”となる女の子。舞台となるお屋敷で魅力的な男性と素敵な恋をすることになります。

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っ勝敗を決めることでプレイ後の感想戦を楽しむのもこのゲームの特徴です。

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男性とのフラグを奪い取りましょう。しかし、このゲームはフラグを多く立てれば勝てる訳ではありません。誰ともフラグを結ばなくたって、相手を言いくるめれば勝てるゲームです。競うもよし、キャラを愛でるもよし、あなたなりにこの世界を楽しんでください。

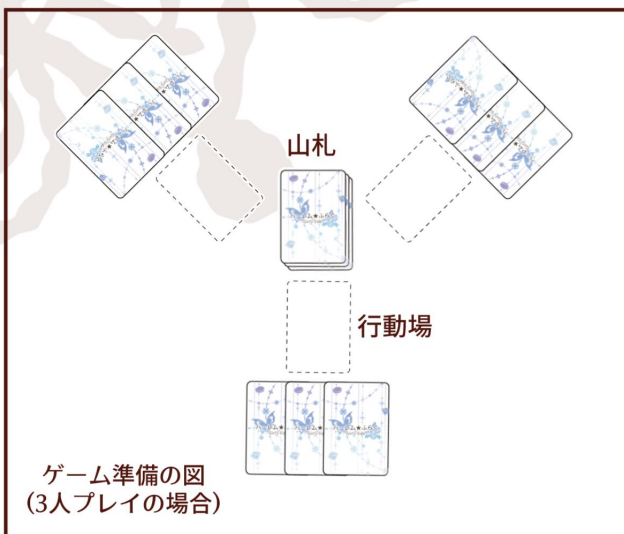
#### \*内容物

数字カード81枚(数字1-9×男性9種類)

キャラクターカード10枚

#### \*ゲームの準備

- ①プレイ人数によって今回登場する男性を選びます。  
2人:男性5人 3人:男性7人 4人:男性9人(全員)  
選ばなかった男性のキャラクターカードと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つを場の中央へ置き、残り2つの山札は次ラウンド用に脇へ避けておきます。
- ④キャラクターカードも脇に避けておきます。
- 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、全員が手札全てを場に出し切ったら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“ふて寝”となります)

#### ☆例1



手札

#### ☆例2



手札

企画・製造:富士見台ゲーム製作部(仮)  
Mail [fujimidai.game@gmail.com](mailto:fujimidai.game@gmail.com)  
Web <http://led459.wixsite.com/fujimidai-game-bu/fleet>  
印刷: 萬印堂 様

構成・制作・キャラクター原案:つぐみのあけ(Petit Rois)  
原画・イラスト:如月マイカ(Petit Rois)  
Web <http://petitrois.wixsite.com/petit>  
Pixiv 37474310  
Twitter @Petit\_Rois\_info



同じ男性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男性が2枚以上出てくる場合があります。3枚目が行動場に出た場合の処理は右回りで先の男性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男性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



各ラウンド終了ごと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、男性ごと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、それぞれの男性ごとに比べ、最多枚数のプレイヤーがその男性のキャラクターカードを獲得します」

(最多枚数が同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、ゲーム中に男性と出会ったカード(数字カード)が並んでいるはず。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行くまで話し合いをし、誰がゲームの勝者か決めてください!

自由な発想、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、「第三者目線で見つめたいから、最後に奪われたことである意味勝ったと言える」とか、「みんなの恋のサポートをした私に勝ちを譲るべきよ!」と尝试してみたり…

「あの子はいろんな男性とフラグを立てたから、あの男性が病んできっとBADENDになる」  
 「あの男性はオネエだから男性にカウントしない。故に勝者ではない!」と尝试してみるとか…

「どの男性も比べられない!好き!」と勝負を放棄するもよし。自由な発想でプレイ後の感想戦を楽しんでください。

※オプションルール

◆2周目プレイモード

1回本作をプレイされた方向向けのルールです。(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、狙っている男性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。ゲーム自体はかなり運に左右されるゲームなので

「思った男性を全然狙えない」  
 「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。狙っている彼とのフラグを立てられるまで、再チャレンジして遊んでみてください。

※オプションルール2

◆カードセーブシステム

彼とのこのイベントは、必ず自分のものにしたいそんな乙女心の為の新システムです。

- ①自分の手番で、手札にあるカードの1枚を行動場とは別の場所に出す。行動場と自分の間の位置がオススメですが(この際、裏向きでも表向きでも好きな方で出して頂いてかまいません)その際は「セーブします」と宣言してください。
- ②カードを出した後は通常通り手札を1枚補充して(山札が残っている場合)手番終了になります。
- ③3ラウンド目が終了して、フラグ集計の時にセーブしたカードを加えて集計して下さい。

- ・出したカードは、奪われる事はありません。同様に他のプレイヤーの出したカードを奪う事もできません。
- ・1ゲーム3ラウンド中に、1プレイヤー毎に1度だけしか使う事が出来ません。(セーブを使わないでゲームが終わっても大丈夫です)
- ・狙っている彼とのイベントをセーブしても、フラグが立つとは限りませんご利用は計画的に…。