



ルール説明書

皆はDJの卵だ。
これから合同で練習会を開くから、
うまく曲をつなげて腕を上げよう！

プレイ時間：15分
プレイ人数：3～6人
推奨年齢：13歳～

内容物

曲カード 63枚 (7ジャンル各9曲)
Myジャンルカード 7枚

●カード説明

ジャンル (色によってジャンルが変わります)

テーマ
(アイコンによって
曲のテーマが変わります)

ジャンル / テーマ
(色やアイコン以外に
ここでも確認できます)



CDジャケット
曲名 / アーティスト名
ジャケットを描いたイラストレーター
(ルールには関係ありません)

◆開始準備

Myジャンルカードをシャッフルして1枚ずつ表向きで配ってください。このカードは、今回のゲームにおいてあなたの「好きなジャンル」を表します。「好きなジャンル」のカードを獲得すると他のジャンルより多くの得点をもらえたり、後述のバリエントルールで追加の効果があったりします。

曲カードをすべてシャッフルして、山札にします。
山札から各プレイヤーに3枚ずつ、手札として配ってください。
最後に、デッキの一番上のカードを表向きで場に出します。

一番最近DJ卓を操作した人から手番を始めます。
決められない場合はランダムに決定してください。

◆ターンの流れ

手番プレイヤーは、手札から1枚カードを出します。
そのカードを場にあるカードの束の一番上と比較し、
同じジャンルの色か、同じテーマのアイコンのカードであれば
曲が「ミックス」できた(繋がった)状態になります。

「ミックス」できた場合は、そのカードを場のカード束の上に
置いてください。
「ミックス」できなかった(色もアイコンもどちらも一致しない)
場合は、今あるカードの束に最後に置いたプレイヤーが
そのカードの束全てを得点として獲得します。そのプレイヤーは
束を裏返して手元に置いてください(ゲーム開始時の場合は、
箱に戻され誰の得点にもなりません)。
そのあと、今出した(ミックスできなかった)カードのみを場に
置いて新しい束の1枚目としてください。

どちらの場合でも、山札から1枚引いて手番を終了します。
左隣のプレイヤーが次の手番を行ってください。
ゲームが終了するまでこれを繰り返します。

◆ゲームの終了

山札が尽きた後、ゲーム開始時に最初に手札を出した人(スタートプレイヤー)の手前までプレイしたら終了です。
(手札を追加しないままゲームを進め、スタートプレイヤーの手番開始時に山札が尽きていれば終了です)

裏向きで獲得したカード1枚につき1点と数えてください。
そのうち、あなたのジャンルカードと一致するジャンルのカードは
それぞれ2点として数えてください。
合計で最も得点の高い人が勝利です。同点の場合は
スタートプレイヤーに(手番順で)より近いほうが勝利です。

◆バリエント (なれてきた上級者向け)

以下のルールを採用しても構いません。

●スキップ

出したカードが「ミックス」に失敗した場合でも、
そのカードがあなたの好きなジャンル
(手持ちのジャンルカード)である場合、
あなたのプレイはスキップされます
(手札の補充は通常通り行います)。
そうした場合、そのカードを
ジャンルカードの下に置いて除外します。

◆最新情報

訂正やFAQなどの最新情報は、昼夢堂のブログをご覧ください。
<http://hiruyumedo.seesaa.net/article/heydj.html>



ジャンル・テーマ 早見表

●ジャンル



●テーマ



【制作】
昼夢堂 × 雑貨店ビー玉と空。2nd

【ルールデザイン、出版】
京山和将 (昼夢堂)
twitter: @flat_ff
Blog: <http://hiruyumedo.seesaa.net>
Facebook ページ LINE@



【企画】
ロボ屋 @ ゆうろ (ビー玉と空。2nd)

special thanks!!!
【イラストレーター】 餡夜みくろ
【アートワーク】 詩呼縫
棘響 フジミヤ
坂上英太 プラネ
詩呼縫 ペペ xxx
玉川ねこね misato
とう蔵 みつながゆき
PARUPO ロボ屋 @ ゆうろ

ヘイッ! DJ! ゲームあらすじ

