四畳半ペーパー賽系

1~100人　10歳~　25分

四畳半。
この部屋には学生生活のすべてが詰まっている。
この狭い宇宙を青春で満たすのだ！

『四畳半ペーパー賽系』は、学生生活最後の１年間をどのように過ごすかを考える、多人数同時プレイパズルゲームです。
毎月１回、恋愛、学業、交友、趣味、バイトといった要素に割り振られたサイコロから１つを選び、出目に応じた形のブロックを記入して、四畳半のスペースを埋めていきます。12ヶ月後、もっとも充実した学生生活を送り、四畳半の部屋を色とりどりのオモイデで埋めているのは誰でしょうか…!?

内容物

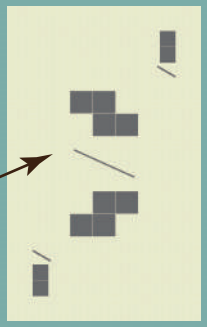
◆サイコロ　５色 ×1 セット

５色は、大学生活を彩る様々な要素を表している。

◆色鉛筆　６色 ×2 セット

◆説明書　１部

◆オモイデカード ×17 枚

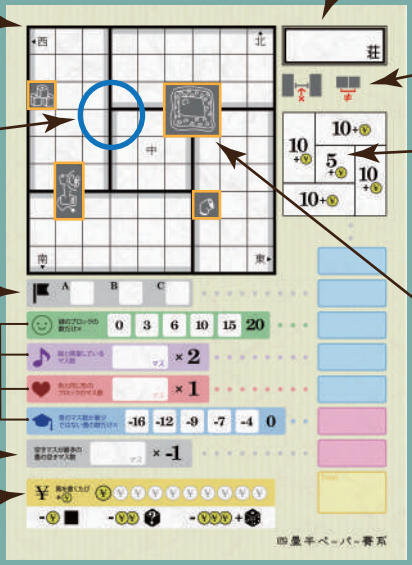


（表）

（裏）

４マスか５マスで構成されるオモイデブロック（以下ブロック）。

◆四畳半シート ×1 冊



四畳半の部屋。
部屋の外にははみ出せない！

アパート名を記入しよう。

忘れやすい２つの大事なルール
・隣接して記入する
・同じ色は隣接できない
を表示（詳細は次ページ）。

太線で区切られた
中　北　東▸　南　◂西
の各エリアを畳と呼ぶ。

部屋の縮図

イベントカードの達成得点欄

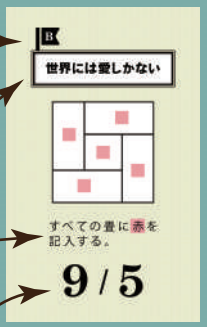
各色の要素得点

空きマス失点欄

部屋に最初からあるグレーの障害物。これらのマスは既に埋まっているマスとみなされ、記入できない。

財布。お金の獲得と使用はここで記録する。最初から¥1所持している。

◆イベントカード ×15 枚



（表）

（裏）

イベント種別

イベント名

イベントの目標

イベント達成得点

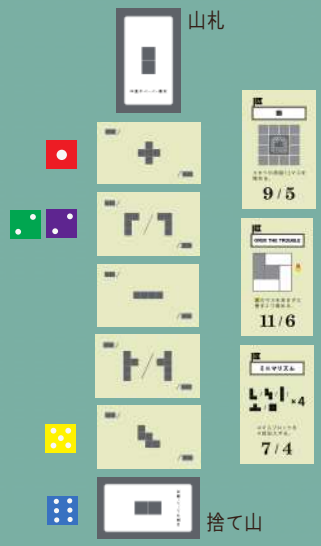
ゲームの準備

①テーブル上に色鉛筆を置きます。

②全員に四畳半シートを1枚ずつ配ります。

③オモイデカードを裏向きでよく混ぜ、山札を作ります。山札からオモイデカードを5枚めくり、表向きで1列に並べて置きます。

オモイデカードの列
それぞれのカードが、山札に近い側からサイコロの1・2・3・4・5の各出目に対応します。
また、最後尾にある捨て山が6の出目に対応します。



④表向きに並んだオモイデカードの列の最後尾に、裏向きのオモイデカードを1枚追加で置きます。ここはオモイデカードの捨て山となります。

⑤A・B・Cのイベントカードを種類別にシャッフルし、ランダムに各種1枚ずつを選び、オモイデカードの列の隣に表向きで置きます。残りのイベントカードは今回のゲームでは使いませんので、箱にしまいます。

ゲーム終了時イベント
Cのイベントカードに「ゲーム終了時イベント」という名前のカードが2枚あります。ゲームに不慣れなうちは、この2枚を除いたカードから選びましょう。

⑥1ヶ月目の始まりとして、「最も狭い部屋に住んでいたことがあるプレイヤー」が代表して、サイコロを5個まとめて振ります。サイコロを出目ごとに分け、それぞれ対応するオモイデカードの脇に置きます。

1ヶ月の手順

このゲームでは学生生活最後の12ヶ月を過ごします。1ヶ月に1回、選んだサイコロに対応するブロックを自分の四畳半シートに記入します。1ヶ月の手順は下記の通りです。

①誰かが代表して5個のサイコロを振ります。サイコロを出目ごとに分け、対応するオモイデカードの脇に置きます(上図参照)。
②各プレイヤーはいずれかのサイコロ1個を選び、対応するオモイデカードを参照します。各オモイデカードにはそれぞれ異なるブロックが描かれています。
③各プレイヤーは以下のa.かb.のいずれかを行います。
出目6のサイコロを選んだ場合は必ずb.となります。

a.選んだサイコロと同じ色の色鉛筆で、対応するブロックを四畳半シートに記入する。
b.選んだサイコロと同じ色の色鉛筆で、2マスブロックを四畳半シートに記入する。

⑤全員が記入したら、オモイデカードの列の表向きのカードのうち、山札から1番遠い1枚(5の出目に対応するオモイデカード)を裏向きで捨て山に置きます。他のすべての表向きのオモイデカードを、1枚分ずつ捨て山側にずらします。
⑥山札から新たに1枚のオモイデカードをめくり、表向きで山札の1番近く(1の出目に対応する位置)に並べます。①に戻って次の1ヶ月を始めます。

四畳半シートに記入する際のルール
- ブロックは4マスか5マスで構成されています。該当の色鉛筆で、選んだブロックの形状になるように、部屋のマスを塗ってください。
- 最初の1ヶ月は好きなマスに記入します。それ以降は既に記入しているいずれかのマスに隣接する(斜め不可)ように記入してください。
- 同じ色のブロックを隣接して記入することはできません。【重要!】
- 複数のプレイヤーが同じサイコロを選ぶことができます。
- ブロックは自由に回転させて記入できます。
- オモイデカード中央に線対称の2つのブロックが描いてある場合、どちらか片方のブロックのみを記入してください。
- ブロックは畳をまたいで記入できます。
- 障害物と部屋の枠外には記入できません。障害物は既に埋まっているマスとみなされます。
- 既に記入済みのマスにも記入できません。

記入時に発生するボーナス

イベント達成ボーナス

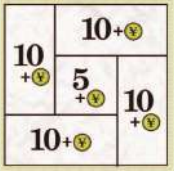
3 枚のイベントカードにはそれぞれ異なる目標が示されています。これらの目標は、ゲーム中に達成することで得点をもたらします。
各プレイヤーがブロックを記入した際に、A・B・C のいずれかのイベントカードに記された目標を達成した状態となった場合、
それを宣言してください。そして、達成したイベントカードに記された得点を、四畳半シートの A・B・C のうち、該当の欄に記入します。
この際、該当のイベントカードを最初に達成したプレイヤーは、イベントカードに記されたうち、高い得点を記入します。
その後、該当のイベントカードを裏返します。
以後、同じイベントカードを達成したすべてのプレイヤーは、低い方の得点を記入します。
あるイベントカードにおいて、1 ヶ月で最初に達成したプレイヤーが複数いた場合、その全員が高い方の得点を記入し、その後にイベントカードを裏返します。

バイトボーナス

黄のブロックを記入したら、ただちに¥1 を得ます。
四畳半シートの黄の項目の財布にある空欄の
¥アイコンを 1 個、黄の色鉛筆で塗ります。

お母さんの仕送りボーナス

1 つの畳のマスをすべて埋め切ったら (グレーの障害物は埋まっているマスとみなします)、四畳半シート右上にある部屋の縮図のうち、該当する畳の数字 (10 もしくは 5) を〇で囲みます。そしてただちに、仕送りボーナスとして¥1 を得ます。
黄の項目の財布にある空欄の¥アイコンを 1 個、黄の色鉛筆で塗ります。



お金の使用と財布について

各プレイヤーは、四畳半シートの財布に、所持しているお金を記録します。財布には初めから¥1 あり、上記のバイトボーナスとお母さんの仕送りボーナスで増えるたびに、財布に記入していきます。なお、財布の空欄の¥アイコンを使い切っている場合、それ以上お金は増えません。
財布にあるお金は、任意のタイミングで自由に使用できます。
ブロックを記入する前でも、記入したあとでも構いません。また、支払えるのであれば 1 ヶ月中にいくらでも使用できます。
お金を使用した場合、使用済みであることがわかるように、使用した分だけ所持している¥アイコンに × をつけて消してください。
お金の使用効果は以下の通りです。

¥1：記入済みのマスに隣接する好きな 1 マスを黒で記入します。黒は他の 5 色のどの色でもないですが、埋めたマスとして扱います。
　　黒のみ、黒のマスに隣接して記入することも可能です。また、以後はこの黒のマスに隣接して通常のブロックも記入できます。
¥2：サイコロ 1 個を自分だけ好きな出目とみなして、現在見えている好きなオモイデカードのブロックを記入できます。
¥3：1 ヶ月中に追加でもう 1 個のサイコロを選び、ブロックを記入できます。ただし既に記入した色のサイコロを選択することはできません。

得点計算

12 ヶ月目が終わると (補充すべき山札は尽きているはずです) ゲーム終了となり、以下の通り得点計算を行います。

畳埋め切り得点

四畳半シート右上にある部屋の縮図のうち、丸をつけた数字が得点となります。すぐ下の該当欄に合計を記入しましょう。

イベント達成得点

ゲーム中に達成したイベントカードに対応する A・B・C の該当欄に記入している得点の合計を、右側の該当欄に記入しましょう。

各色の要素得点

バイト以外の各要素は得点を生む可能性があります。

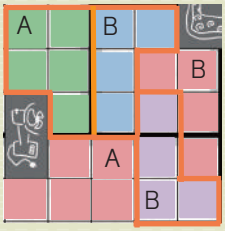
緑：交友

緑の**ブロックの数**（マスではありません）を数えます。その数分、四畳半シートの該当欄の数字を小さい数字（左側）から × で消していきます（最大５個まで）。残った数字のうち一番小さい数字が得点となるので、そのまま記入します。

緑のブロックを２個記入していたら、上図の通り左側から２つ × をつける。この例の場合、緑の得点は６点となる。

赤：恋愛

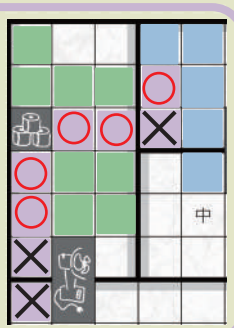
赤と**同じ形の他の色のブロック**がすべて**１マス１点**となります（線対称のものも同じ形として扱います）。赤を複数記入していれば、それぞれ同じ形の他の色のブロックをすべて１マス１点で数えます。合計を記入しましょう。



右上の例では、赤の５マスブロックＡと同じ形のブロックが１個、赤の４マスブロックＢと同じ形のブロックが２個ある。
それぞれ１マス１点となるため、合計 13 点となる。

紫：趣味

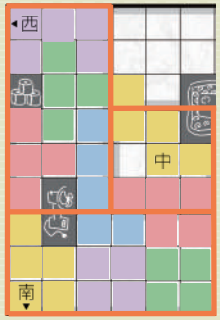
緑のマスと隣接している紫のマス（ブロックではなく**マス**）が**１マスにつき２点**となります。条件を満たす紫のマスを数えて、得点を記入しましょう。



右の例では○がついたマスが１マス２点となり、合計 10 点となる。複数の緑のマスと隣接しているマスがあっても１回しか数えない。

青：学業

青は失点から始まります。畳ごとに、他の４色と比べてその畳の中で**最もマス数が少ない色が青でなければ**、四畳半シートの該当欄の数字を左側から × で消していきます。残った数字のうち一番左側の数字が失点となります。
なお、**０マスも最少**として数え、**最少が同数存在するような場合はどちらも最少**として数えます。他に０マスの色がある畳では、１マスでも青があれば青は最少ではないとみなされます。
青の最少の判定に**黒は含まれません**。



上の例では、「中」の畳には青が１マスも無い。０マスは常に最少となるため失点対象となる。「西」の畳では、青が３マスで一見最少だが、この畳には黄が１マスも無い。ここでは黄が０マスで最少となるため、青の欄の失点を左から１つ × で消せる。「南」の畳では青が２マスあるが、この畳には５色がすべてある。青の２マスは赤と同数で最少となり、失点対象となる。

空きマス失点

各プレイヤーは、自分の各畳の中で最も空きマスの多い畳を確認します。その畳の空きマス数分だけマイナス点となります。
空きマスを数えて記入しましょう。

以上のすべてを合計し、四畳半シート右下の Total 欄に記入してください。最も得点が高かった人が勝者です！
同点の場合、イベントカードの合計得点が高いプレイヤーの勝ちとなります。それも同点の場合、青春を分かち合いましょう！

イベントカード補足

- B「OVER THE TROUBLE」…黄のマスを含まなければどの畳を埋めてもよい。
- C「シンクロニシティ」…線対称のものも同じ形として扱う。同じ形のブロックが４個 /6 個ある場合は、２組 /3 組のペアと数える。
- C「黄金伝説」…未使用の状態で財布に￥6 貯めなければならない。

ゲーム終了時イベント
２枚あるこのカードは通常のイベントとは異なり、全員がゲーム終了時に目標を達成しているかの判定を行う。未達成のプレイヤーは「青の欄の失点」と「空きマス失点」が ×2 となるペナルティを課せられる。このカードは両面になっているため、ゲーム開始時にどちらの面を使用するか決めること。

クレジット

ハレルヤロックボーイ【HRB-3】 2019/11/23 発行　http://hrb.tokyo/　mail：info@hrb.tokyo　twitter：@hallerockboy
Game Design：シマムラナオ　Development：ハレルヤロックボーイ　Illustration：ヤマウチタカシ　Art Design：ドウゲンノブタケ　Rulebook Design：ヒグチタエコ
Special Thanks：テストプレイヤーの皆様