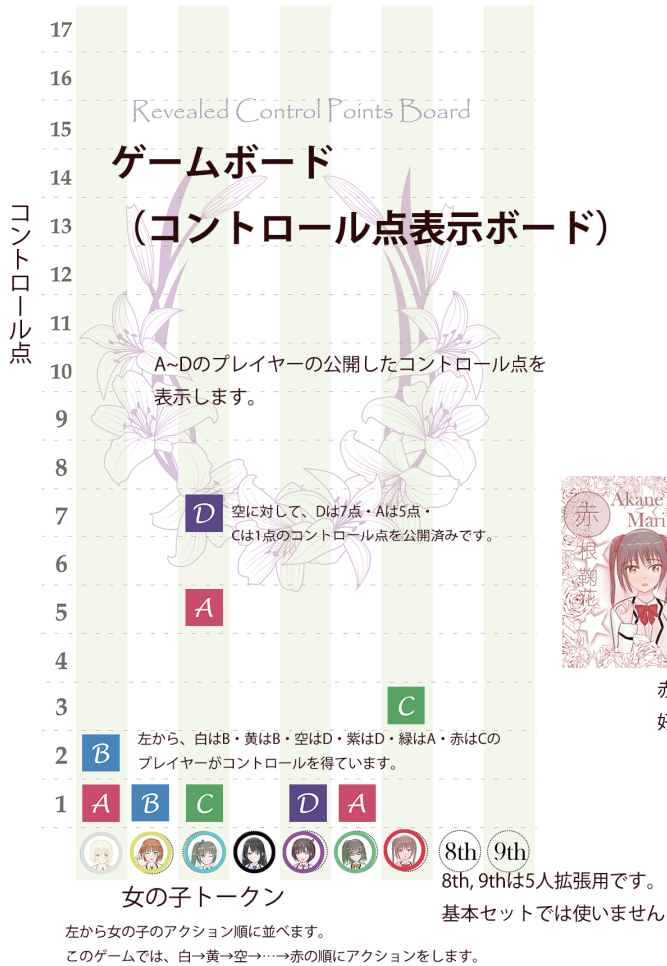


百合紅（ゆりくれ）ルールシート

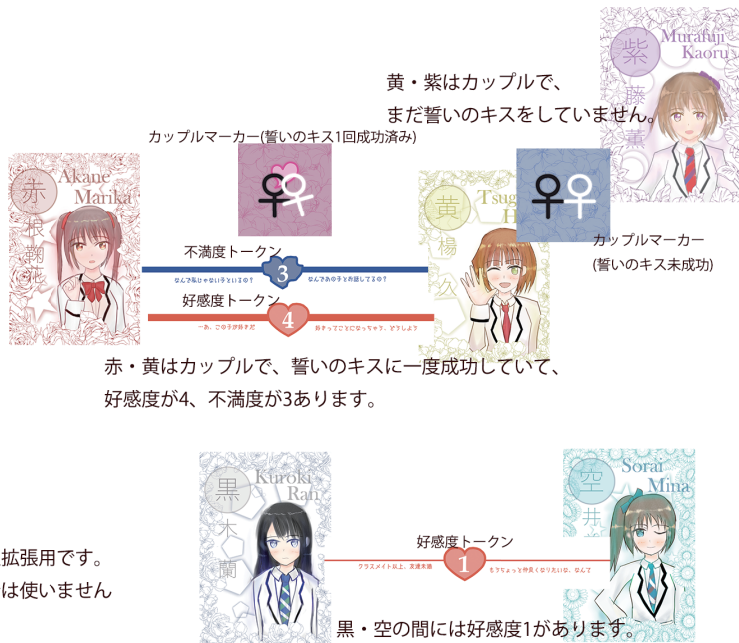
コンポーネント



女の子カード



女の子の関係表示エリア



ゲームストーリー

「百合紅（ゆりくれ）」は女の子を導く空気存在になって、プレイヤーの望むカップルを誕生させるゲームです。女の子たちは、ある学園に入学した1年生。9つの学期を過ごす間に、変化していく人間関係を見守りましょう。

ゲーム概要

「百合紅」は推したい女の子の2人組（女の子組）がカップルになることを目指すゲームです。プレイヤーは、ゲーム開始時に他のプレイヤーに内緒で推しの女の子組に「支援点」を割り振ります。支援点にもとづいて、1人1人の女の子の「コントロール点」が決定されます。プレイヤーはコントロール点を公開することで、女の子の「アクション」を決定する権利を得ます。自分の推している女の子組が「誓いのキス」を2回連続で成功させ「運命のカップル」となった時、あなたの勝利は目前でしょう。あるいは、1人を選ぶことなんて出来ない！という場合には「百合重婚」で3人以上の交際エンドで勝利も可能です。

セットアップ

初期カップル、初期好感度の決定

女の子チップをランダムに2枚引くなどの方法で、ゲーム開始時点から以下の状態の女の子組を決めます。
ゲーム開始時点で…

1. カップルになっている女の子組 1組

カップルの女の子組の間には、カップルマーカーを「誓いのキス前」の面（青い面）を表にして置いてください。

2. 好感度2の女の子組 1組

3. 好感度1の女の子組 2組

2と3の女の子組は別々でなければなりません。（2と3を重複し、ゲーム開始時点で好感度が3や4になる女の子組はありません。また、3が重複し好感度2の女の子組が2組になることもありません。）1と2・3は重複可能です。

女の子のアクション順の決定

ゲームボード上の1st～7thは、女の子のアクション順を表します。アクション順も、女の子チップを裏向けで並べるなどの方法でランダムに決定します。

プレイヤーの支援点の決定

上記の初期状態が決定した後、初期状態を参照した上で各プレイヤーは支援点シートに支援点を記入します。

支援点の割り振り

プレイヤーはそれぞれ、自分が推したい任意の女の子の組を秘密裏に5組選び、この5組に1～5の異なる数字を書き込みます。この数値を支援点と呼び、プレイヤーがそのカップルをどれだけ推しているかを表現しています。数値が高いほど、そのプレイヤーはそのカップルを推していることになります。同じ数値を複数回使ってはならず、支援点の合計は常に15になります。

アドバンスルールとして、支援点を入れる女の子組を重複可能にするルールでプレイすることも可能です。

初めてのプレイの場合、支援点を設定する女の子組は重複不可のルールでプレイするのが良いでしょう。

ここで記入したプレイヤーごとの支援点は、ゲーム終了時まで秘密となります。

コントロール点の算出

プレイヤーは自身の支援点にもとづき、それぞれの女の子のコントロール点を算出します。コントロール点は、ゲーム中、女の子の行動をコントロールするために使用するものです。この点数は、各プレイヤーが割り振った支援点から以下の方法で算出されます。

ある女の子のコントロール点 = 支援点が入っている女の子組で、その片方の女の子の時の支援点の合計

例：プレイヤー A が「赤・白」に支援点 3 点、「白・黒」に支援点 2 点を配分したとします。この場合、

赤のコントロール点 = 3 点
白のコントロール点 = 3+2 = 5 点
黒のコントロール点 = 2 点
となります。

プレイヤーは後述のアクションフェーズ中に、特定の女の子に対して自分がコントロール点を持っていることを宣言できます。コントロール点の公開に関しては、ターン進行・アクションフェーズの項で説明されています。

支援点の追加

ゲーム中、特定のタイミングで追加の支援点を設定可能です。任意の女の子組へ、

3 ターン目終了時に 1 点
6 ターン目終了時に合計 3 点

の支援点を追加できます。追加の支援点は、セットアップ時に支援点を割り振った女の子組か否かに関係なく割り振れます。また、6 ターン目の追加支援点は 1 点ずつ指定可能です。つまり、同じ女の子組に 3 点を振る・2 つの女の子組に 2 点・1 点で割り振る・3 つの女の子組に 1 点ずつ割り振る、のいずれも可能です。追加の支援点が割り振られた後、コントロール点も支援点に応じて上昇します。**追加の支援点が割り振られた後、コントロール点も支援点に応じて上昇します。**

ターン進行

「ターン」はゲームの進行する単位です。1 つのターンは、以下の 3 つのフェーズに分かれています。

1. アクションフェーズ

女の子が順番に「アクション」(後述)をするフェーズです。プレイヤーから女の子への干渉は、全てこのフェーズ内で行われます。

2. カップルのフェーズ

カップルの女の子組に関して処理をするフェーズです。

3. 誓いのキスフェーズ

カップルの女の子組が、誓いのキスに成功するかを判定するフェーズです。また、ゲームの終了条件のチェックも行われます。「誓いのキスフェーズ」でゲームの終了条件が満たされた場合、その時点でターンは終了し勝敗判定へ移行します。

ゲームのターン数は最大で 9 ターンです。9 ターンが終了した時点で勝敗判定へ移行します。

ゲームの終了条件が満たされた場合、同じターン中でも以降の処理は行われません。これは誓いのキスと、百合重婚が同時に成立する場合に影響があります。

アクションフェーズ

アクションフェーズでは、各女の子がこのターンに行うアクションを決定します。各プレイヤーは、コントロール点の一部もしくは全てを公開して女の子の行うアクションを決定できます。女の子のアクションは、セットアップで決まったアクション順に一人ずつ決定していきます。女の子の取れるアクションは、「アプローチ」「告白」「駆け引き」「何もしない」のどれかです。

コントロール点の公開

プレイヤーは、コントロール点の一部もしくは全てを公開して女の子のコントロールを得ることが出来ます。プレイヤーが公開できるコントロール点は、支援点にもとづいて決まった女の子ごとのコントロール点までです。コントロール点の公開は、アクションフェーズ中は任意のタイミングで行えます。他のプレイヤーが既にコントロール点を公開している女の子に対してコントロール点を公開する場合、既に公開されているコントロール点より大きいコントロール点を公開する必要があります。

例：プレイヤー Aさんは、紫に対してコントロール点 7 を持っています。紫へのコントロール点を誰も公開していないので、紫のアクションのタイミングでコントロール点 1 を公開して黒へのアプローチを宣言しました。ここで、アクションが確定する前にプレイヤー Bさんが割り込んでコントロール点 2 を公開して、紫のアクションを緑への告白にすると宣言しました。Aさんはより高いコントロール点を持っているので、紫へのコントロール点 4 を公開して改めて黒へのアプローチを宣言しました。紫に対して Aさんより高いコントロール点を公開するプレイヤーがいなかったため、紫のアクションは黒へのアプローチで確定しました。

上記はコントロール点公開手順に関する簡易版ルールですが、ほとんどの場合これで十分でしょう。より厳密なコントロール点公開のルールは、付録を参照してください。

各アクションの処理

アプローチ アプローチ

アプローチのアクションをした女の子と、対象の女の子の好感度が上がる行動です。アプローチのアクションは、アプローチ対象と同時に宣言します。アプローチをした女の子と、対象の女の子の間の**好感度を +1** します。

アプローチをした女の子、もしくは対象となった女の子が、アプローチの組み合わせ以外でカップルになっている場合、各カップルの女の子組の**不満度を +1** します。

好感度と不満度は別々に管理されます。例えば、好感度 4 の状態から不満度が 1 追加される場合は、好感度 3 にはならず好感度 4・不満度 1 の状態になります。

好感度と不満度は、好感 / 不満度トークンで女の子の間をつないで表現します。

告白

女の子と女の子がカップルになるアクションです。**カップルになっていない女の子のみ、告白を行えます。**告白のアクションは、告白対象になる女の子と同時に宣言します。

1. 告白対象の女の子が OK を出すかどうかを決めます。OK を出した場合、告白をした女の子と告白対象の女の子組が**カップルになり**、アクションが終了します。

OKを出すかどうかは、告白対象の女の子のコントロールを持っているプレイヤーが決定します。この時、他のプレイヤーが割り込んでコントロール点を公開することで、女の子がOKを出すかどうかを変更してもかまいません。女の子のコントロール点を誰も公開しない場合、女の子はOKを出さなかったものとして処理します。

2. 告白対象がOKを出さなかった場合、ダイスで判定を行います。
 - i. ダイスの出目が好感度以下の場合は、（OKを出さなかったけれど）この女の子組は**カップルになります**。
 - ii. ダイスの出目が好感度より大きい場合は、告白をした女の子と告白対象の女の子組の**好感度を+1**します。

いずれの場合も、新しくカップルになった女の子が既に他の女の子とカップルになっていた場合、既にカップルになっている女の子組で**不満度を+1**します。

新しくカップルになった女の子組は、カップルマーカーを誓いのキス前の状態（青の面）で表示します。以前にカップルで誓いのキスに成功したことがある女の子組の場合でも、誓いのキス前の状態でカップルになります。

既にカップルの相手がいる女の子に対して、その他の女の子が告白をすることも可能です。こうしてさらに新しいカップルが誕生した場合、いわゆる二股関係が発生します。

駆け引き

女の子の間で恋の駆け引きが行われるアクションです。駆け引きのアクションでは、対象とする女の子組を同時に宣言します。対象は、駆け引きを行う女の子を含まない組で、カップルでない女の子組から選びます（対象の女の子組の片方が、他の女の子とカップルであるかは問いません）。対象となった女の子組は、カップルになるべきかどうかで他の女の子たちから投票を受けます。

1. 対象となった女の子組に対して、他の女の子は「賛成」「反対」いずれかの投票をします。

「賛成」「反対」いずれかの投票先は、女の子のコントロールを持っているプレイヤーが決定します。どのプレイヤーもコントロールを得ていない場合は、反対をしたものとして処理をします。

駆け引きアクションを行った女の子は、自動的に賛成に投票します。以下、女の子のアクション順に投票先を決定します。最後のアクション順の女の子の次は、1stの女の子に戻って駆け引き対象以外の女の子全員が投票をします。

2. 賛成が過半数の場合、以下の処理を行います。反対が多数の場合は、何も起こりません。

- i. アクション順に、対象の女の子2人がそれぞれカップルになるかを決めます。
- ii. 2人ともOKを出した場合、告白でカップルになった時と同様に新しい**カップルになる**処理をします。
- iii. 2人のうちどちらかがカップルになるのを拒否した場合、対象の女の子組の**不満度を+1**します。

何もしない

何の処理も行わず、女の子のアクションを終了します。プレイヤーが誰もコントロール点を公開していない女の子は、何もしないを選んだものとしてアクションを処理します。

全ての女の子がアクションを行ったら、次のフェーズへ進みます。

カップルのフェーズ

全てのカップルに対して判定を行います。各カップルごとにダイスを振り、「出目 - 不満度」の数値により以下の処理を対象カップルの女の子組に対して行います。

0以下 **カップルは別れる**（カップルでない状態になる）

1～2 **不満度+1**

3以上 何もしない

出目が6の時は、上記いずれの処理も行わず**好感度+1**
(出目が6の時は、出目 - 不満度の数値に関わらない例外処理となります。)

上記の処理が解決した時点で、不満度が6以上になった**カップルは別れます**。**別れたカップルの女の子組は、好感度・不満度ともに0にします**。

以上の処理の後、好感度が6の女の子組は**カップルになります**。ここでのカップル成立では、告白などの場合と違い他の女の子組カップルとの不満度増加はありません。

誓いのキスフェーズと勝敗判定

カップルのそれぞれに対して、誓いのキスが成功するかの判定をします。各カップルごとにダイスを振り、「**出目 + 好感度 - 不満度**」が**4以上で成功**です。**この判定は、ゲーム開始時のカップルに関しては1ターン目には判定を行いません**。

誓いのキスに成功したカップルは誓いのキス成功状態になります（カップルマーカーを赤の面にします）。誓いのキスに失敗したカップルは、誓いのキス未完了状態になります（カップルマーカーを青の面にします）。

誓いのキス成功状態のカップルが判定に成功した場合、そのカップルは「運命のカップル」となりゲーム勝敗判定へ進みます。カップルの女の子組が複数いる場合、誓いのキスは同時に同時に判定される扱いとします。前ターンで誓いのキスに成功しているカップルが複数ある場合、全員に対して誓いのキスの判定を行います。複数のカップルが誓いのキスの2回目を成功させた場合、「運命のカップル」は複数誕生することになります。

前のターンに誓いのキスに成功していても、次のターンに誓いのキスに失敗した場合は誓いのキス成功前の状態に戻ります。運命のカップルになるためには、2ターン連続で誓いのキスに成功しなければなりません。

運命のカップルが誕生した場合、カップルへの支援点の合計で勝敗を決めます。**ただし、セットアップで割り振った支援点は5点までのみ計上します**。これは、重複した女の子組への支援点の割り振りを認めるルールの場合影響があります。また、6ターン目・9ターン目で追加された支援点は全て計上されます。

支援点の合計が一番高いプレイヤーが複数いる場合、カップルの女の子のへ公開したコントロール点が**より少ない方が**勝者となります。公開したコントロール点も同じ場合は引き分けとなります。

例1：3ターン目で白緑が運命のカップルとなりました。プレイヤーAとプレイヤーBが白緑への支援点4で、それぞれ最大でした。プレイヤーAが公開したコントロール点は白へ3・緑へ4で、プレイヤーBが公開したコントロール点は白へ1・緑へ5でした。公開したコントロール点合計はAが7点、Bが6点なのでプレイヤーBが勝者となります。

例2：5ターン目で赤紫が運命のカップルとなりました。プレイヤーAはセットアップで支援点4と支援点3を、プレイヤーBは支援点5を割り振りました。3ターン終了時の追加支援点で、Aは赤紫への追加は行わず、Bは赤紫に1点を追加しました。Aの支援点は5点までしか計上されないで、Bの支援点が6点扱いでAより高くなります。

百合重婚によるゲームの終了

誓いのキス判定で運命のカップルが誕生しなかった場合、百合重婚が発生しているかの判定をします。百合重婚は「3人以上の女の子グループ内で、全ての女の子組がカップルになっている」状態です。

例1：赤と白、白と黒、黒と赤がカップルの場合は赤・白・黒の百合重婚が成立しています。

例2：空と緑、緑と黄がカップルで、空と黄色がカップルでない場合は空・緑・黄は百合重婚ではありません。

例3：紫と赤、紫と黒、紫と白、赤と黒、赤と白、黒と白がカップルの場合、紫・赤・黒・白の4人による百合重婚の成立となります。

既にカップルになっている女の子は自発的に告白ができないので、告白による百合重婚は成立しないでしょう。

百合重婚が成立している場合、そのグループに含まれる女の子組への支援点の合計が一番高いプレイヤーが勝者となります。支援点の合計が一番高いプレイヤーが複数いる場合、運命のカップル誕生時と同様に公開したコントロール点の少ないプレイヤーが勝者となります。

百合重婚による勝敗判定の場合、支援点は単純な合計で勝負します。セットアップで5点を超えて設定した支援点も、全て計上されます。

9ターン経過によるゲームの終了

運命のカップル、百合重婚のいずれも成立しないまま9ターンが終了した場合は、その時点で成立しているカップルへの支援点の合計が最大のプレイヤーの勝利です。支援点の合計が一番高いプレイヤーが複数いる場合、他のケースと同様に公開したコントロール点の少ないプレイヤーが勝者です。

9ターン目終了時点でカップルが1組もない場合、引き分けとなります。

その他のルール・Q&A

・1つの女の子組の好感度・不満度の最大値はそれぞれ6です。

・ゲーム中、好感度等のトークンが不足する可能性はありますが、ルール上はコンポーネント数による制限を受けません。

Q. 1ターン目で、セットアップで決定したカップル以外の女の子組がカップルになりました。このカップルは、1ターン目も誓いのキス判定を行うのでしょうか？

A. 行います。1ターン目に誓いのキス判定を行わないのは、セットアップで決定したカップルのみです。また、セットアップで決定したカップルも2ターン目以降は他のカップルと同様に誓いのキス判定を行います。

・公式にサポートしているプレイ人数は、3～4人です。この人数では、女の子7人でプレイをします。5人プレイは拡張版でサポート予定です。5人プレイサポート時には、本製品のゲームボードをそのまま使用可能にします。

・女の子のアクションの決定を、コントロール点の公開ではなく「解釈バトル」によって決める非公式ルールもあるみたいです。解釈バトルで何が起るかに関しては、当局は一切関知いたしておりません。

付録：コントロール点公開競技ルール

コントロール点公開まわりの割り込み処理を、厳密なルールでプレイしたい方向けのものです。

用語

アクション - 女の子の任意の行動。アクションフェーズで選ぶ3つの他、告白を受ける・受けけないの選択、「駆け引き」での投票行動もアクションとする

優先権 - コントロール点公開の優先権を持つプレイヤーのみ、その時点でコントロール点の公開を宣言できます。優先権を持つプレイヤーが優先権を放棄することで、優先権の移動ないしステップの進行が発生します。

コントローラ - ある女の子に関して、最大のコントロール点を公開しているプレイヤー

ルール

各女の子のアクションを決定するごとに、以下の1～2の処理を行う。

1. コントロール点公開ステップ

- 女の子のコントロールを持つ人の右隣から、順にコントロール点公開の優先権を持つ。コントロール点が公開されなかった場合、優先権は右隣のプレイヤーへ移動する。
- 誰かがより大きいコントロール点を公開した場合、その右隣からa.を繰り返す
- (a.の時点でコントロールを持つプレイヤーも含め)全員がコントロール点を公開しないを選択したら、次ステップへ

2. アクション宣言ステップ

- コントローラは女の子の取るアクションを宣言する
 - 「何もしない」の宣言も含め、コントローラは女の子のアクションを宣言しなければならない
 - アクションが対象を取る場合は、それも同時に宣言する
- アクションを宣言後、コントローラの右隣からコントロール点公開の優先権が発生する
 - コントローラ以外が全員コントロール点の公開をしない場合、アクションが確定する
 - 非コントローラの誰かがコントロール点を公開した場合、コントロール点公開ステップへ

コントロールを持つプレイヤーがいない女の子の場合

- アクションを行う女の子より前の行動順の女の子で、一番行動順に近い女の子のコントローラを仮想的なコントローラとしてコントロール点公開ステップを行う
 - 行動順はサイクルしているものとして扱う(1->2->...7->1->2->)
- 誰も1点もコントロール点を公開していない状態(ゲーム開始直後)は、ゲーム開始時に任意の方法で行動順が1番目の女の子の仮想コントローラを決定しておく
 - この一週間で見た百合カップルが一番少なかった人とか

デザイナーズメモ：

「キャラクターをコントロールする」「コントロールできる最大点は秘密で段階的に公開される」「コントロール点は隠した方が有利」

これらのメカニクスは、Urs Hostettler 作「クレムリン」ほぼそのままです。「クレムリン」のメカニクスは百合に適用してゲームになるのではないかと一いつきから百合紅は生まれました。

「クレムリン」はアカい感じのゲームで、日本語版も出ています。もし百合紅をやったけれどクレムリンは未プレイという方は、インスパイア元もプレイしてみてもいいかもしれません。

百合紅(ゆりくれ) 第二版

発行 2017/12

製品 Web サイト：<http://yurikure.wr-inst.org/>

ルール等のサポートも Web 上で配信します

制作：世界革命研究所 <http://wr-inst.org/>

ゲームデザイン：tackman (Twitter: @tackman)

連絡先：info@tackman.info

スペシャルサンクス：

off-box のみなさん / 土井づい やがもん くまり らつきよ ex いづこな けんぼー

吉村敦(シュレディンガーゲームス) もあいやん

印刷・協力：王道エンターテインメント

