



動物さんたちが和楽器を演奏中ですが、行き詰っているようです。あなたの手で休符や奏法を駆使し、演奏を導いてあげてください。和楽器の世界では、数字が音として表現されます。本ゲームは、数字札＝音札を、七並べやソリティアのような感覚で紡ぎながら和楽器の奏法と絡めて手札を出し切り、演奏を完遂させることを目標とします。そして、演奏後には扇子の絵が浮かび上がります。プレイする度に変化する扇の模様もお楽しみください。

内容物



目次と用語

- P.1…基本ルール(はじめに読んでください)
- P.2…奏法札について/ソロチャレンジモード/協力モード
- P.3…対戦モード/協力対戦モード
- P.4…その他ルール/用語の由来解説

用語

演奏する：ゲームを行う 歌い出し：ゲーム1ターン目
奏者：プレイヤー

基本ルール

扇1つを1人で完成させます。(1人 3分)
【準備】
中央に譜面(プレイシート)を置く。
小曲集(音札どちらか1種類22枚+休符札9枚)31枚を用意しよく混ぜ、裏向きにまとめて山札(楽譜)とする。
山札を8枚めくって手札とし、中身を確認する。
この時、音札の数字が2種類以下の場合、始めからやり直す。

【演奏の手順】下記A～Cを繰り返す(A～Cを1ターンと呼ぶ)

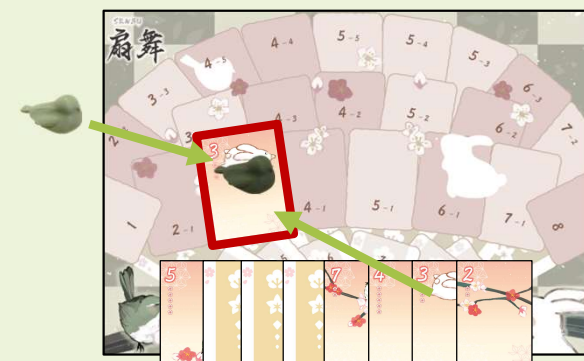
A. 奏でる(手札をルールに従って場に出す)

- “歌い出し”では、好きな音札を1枚選び、譜面上に置く。以降のターンでは、下記いずれかの行動を1つ選ぶ。
- ・(Bで後述)より、1大きいか1小さい数字の音札を1枚出す
- ・任意の枚数の休符札と、現在の音からその枚数分、飛ばした数字の音札1枚を出す

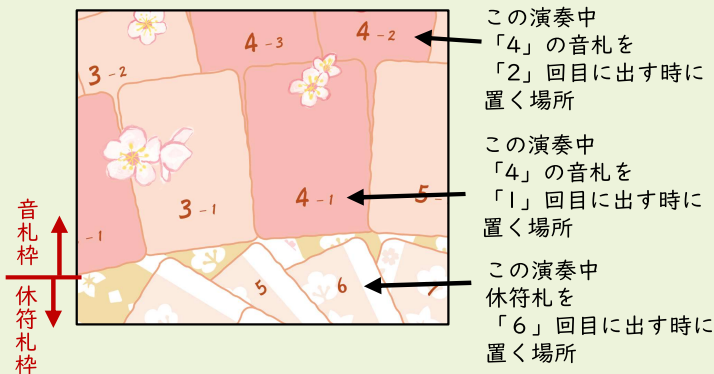
B. 音を紡ぐ(動物さん駒を移動する)

手順Aで出した音札の上に、駒(鶯orうさぎ)を乗せる。
この駒が置かれた音札の数字を「現在の音(🌸)」と呼ぶ。

歌い出し(譜面に何も乗っていない状態)のときは、音札1枚を選んで置き(手順A)、その上に駒を乗せます(手順B)。



各札の置く場所は、譜面に記されています。
音札は、扇子の模様を彩るための札で、譜面上部の「2-1」や「5-3」などに置きます(音札枠)。休符札は、譜面下部の「3」や「7」に置き、扇子持ち手を表します(休符札枠)。



以降の手順Aで置く音札は、駒の位置に依存します。下図では、駒の位置は3なので、2や4の音札ならそのまま出して駒を置きます。もし5の音札を出すなら、3→5は1飛ばしなので休符札1枚を、7の音札なら、3→7は3飛ばしなので休符札3枚を消費します。



前に出した札の絵柄が隠れるとしても、後に置く札は上に重ねます。



C. 楽譜をめくる(山札から手札を補充する)

手札が初期手札と同じ枚数になるように補充する。

山札が尽きたら、Cの手順を飛ばしてA,Bを続行する。

- 【演奏終了の条件】
次のいずれかを満たした場合、演奏終了となる。
- ・手札が残っている状態でAが行えない場合→演奏失敗🔴
- ・手札が(休符札も含め)何も残っていない場合→演奏成功🟢

間違いやすいポイント

- ・1(最小値)と8(最大値)は直接繋がっていません。
- ・休符札はあくまで「数を1方向に飛ばす」のに使える札です。(例：駒が「7」にいる時、休符札1枚で8を飛ばしたとみなし折り返して「7」を出すことはできません)
- ・休符札のみで終わることはできません。必ずそれを使用できるだけの飛ばした先の音札が必要になります。