

奏法札について

以降のモードでは、「休符札」と交換で「奏法札」を使用することがあります。

奏法札は、演奏の幅を広げる様々な効果を持ちます。以降、先ほどの手順Aの説明文に、下記を追加します。

- ・使用できる場合は、奏法札を使用しても良い。奏法札も休符札枠の箇所に置く。

奏法札は、**休符札や、他の奏法札と同時に出すことができません**(たとえそれが「音札とみなす」効果を持っていたとしても)。音札とみなす札は、出すまでは「奏法札」であり出した後に音札としての効果を発揮します。

押し手

札の名前

得点 ※一部のモードでのみ使用
濃い色の花びらの枚数=点数(0~6)

札の効果
アイコン

札の効果
1飛ばして上がる休符札

意味

↓

**各奏法札の
詳細内容は
補足資料を参照**

音(数)を上げる

【桃色】
特定の音札と一緒に出す

音(数)を下げる

【赤色】
他の札は出さず
1だけを動かす

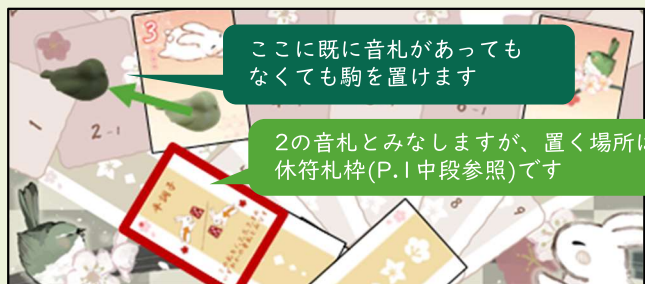
音(数)を飛ばす

【黄色】
札を得る

【うさぎ】
花が基準となる行動

【鶯】
花に依存しない行動

例えば、花が3の時、「平調子」(※効果内容や使用方法是補足資料を参照)を「2の音札」として出したとします(手順A)。駒を、2の音札を置くべき位置に移動します(手順B)。手順Aで1枚のみ使用したので、1枚補充します(手順C)。



例えば、花が7の時に、「すり上げ」と「2」「3」「4」の音札を出す場合、まず、すり上げを休符札枠の位置に置き、234の音札をそれぞれの位置に置きます(手順A)。そして駒は最後の(上がった先の)音「4」に移動します(手順B)。手順Aで4枚使ったので、4枚補充します(手順C)。



【補足】

- ・歌い出し(1ターン目)で出せるのは、音札1枚のみです。奏法札では演奏を開始できません。
- ・「音札とみなす」奏法札で演奏を終えても問題ありません。

ソロチャレンジモード

下記の準備を行った後、**基本ルール**通りに演奏します。

- ①補足資料の裏の曲目一覧から、好きなものを選ぶ。
- ②譜面および小曲集31枚を用意する。
- ③書かれている**奏法札1枚につき、休符札1枚と交換**する。
- ④山札を用意と記載あるものは、事前に指定の札を任意の順で並べて山札の底に入れ、残りをよく混ぜて上に重ねる。
- ⑤制限時間のあるものは、初期手札8枚を引き、**中身を見ずにストップウォッチを開始**する。駒を使用せず、花を頭の中で追っても良い。

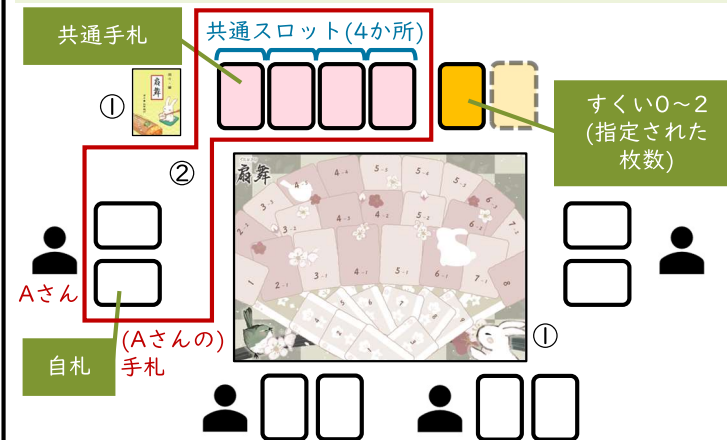
協力モード

扇1つを**全員で完成させます**。(2~6人 20分 相談禁止)

- ①譜面1枚と、よく混ぜた小曲集31枚を用意する。
- ②山札を1人2枚ずつ取り、各自の手札とし、これを「**自札**」と呼ぶ。自札はいかなるときも他人に教えたり、見せてはいけない。さらに4枚を表向きに場に並べて、これを全員の「**共通手札**」とする。また、これらの共通手札の4か所を「**共通スロット**」と呼ぶ。4人以上の奏者で演奏する場合、共通スロットの隣に、奏法札「すくい」を1枚並べる。
- ③じゃんけんで決めた最初の奏者から順に、**基本ルール**の

A~Cを1ターンとして、1ターンごとに時計回りに交代で演奏を行う。手順Aを行う時、**手札は、自札2枚+共通手札4枚の合計6枚**として扱う。「歌い出し」以外では、任意で自札と共通手札を複数枚組み合わせることで出すことが可能。手順Cを行う時、使用した分だけ、山札から、共通手札や自札を補充する。**補充する順番は、共通手札が先**となる。

例えば、花が2であり、自札に6と7があり、共通札に休符札が3枚ある場合、共通札から休符札を3枚と自札の6を同時に出示します。その後、共通手札に3枚、自札に1枚補充します。



場に「すくい」が残っている場合、手番の奏者はA~Cの手順を行わない代わりに、これを使用できます。既に出した札の中から好きな1枚を選び(休符札/奏法札も可)、「すくい」札の上に置きます。その後、次の奏者に移ります。この時、花の位置は変わりません。ここから、どの奏者でも、自分の手番が来た際に、共通手札の他、「すくい」上にある札も手札として使用できます。使用後、下にある「すくい」はゲームから除外します。

手番の奏者が札を出した後、山札が尽きていて、尚且つ共通スロットに空きがあるのであれば、手札を好きな数だけ共通スロットに置いて構いません(すくい札の場所は共通スロットではありません)。

最終的に全ての札を出していれば、演奏成功です。すくいの上に札があれば出す必要がありますが、すくい自体が未使用であることは構いません。

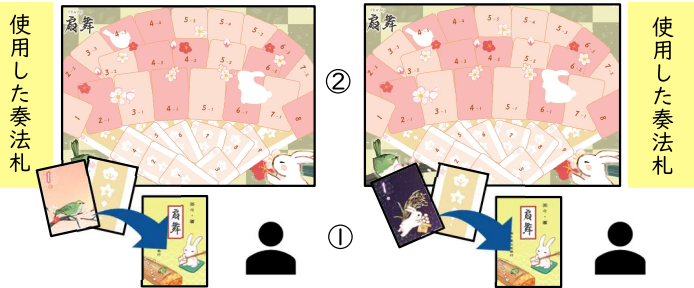
■協力 チャレンジモード

補足資料の裏の曲目一覧から、好きな曲目を選びます。準備の手順①で、小曲集の中から、曲目一覧に書かれた**奏法札1枚につき休符札1枚と交換**したものを山札として演奏し、全ての札を出し切ったら演奏成功です。

対戦モード

高得点を狙うように場にある奏法札を取り、扇を**各々で完成させ、得点を競います。**(2人/1箱あたり 10分/1人あたり)

- ①梅に鶯の音札を入れた小曲集31枚と、十五夜うさぎの音札を入れた小曲集31枚を各自が1セットずつ持ち、よく混ぜて山札を作る。
- ②各自、自分の前に譜面と駒を用意する。
- ③奏法札34枚(※)をよく混ぜ、そこから4枚引いたものを、奏法札エリアに表向きに並べる。残りは裏向きにまとめてその脇に置く。
(※4人プレイまでは1箱分の34枚を用いる。
プレイ人数÷4<余り切り上げ>分の箱の奏法札を用いる。)



- ④各自、山札から手札を8枚取る。この時、手札に休符札が1枚以下の方は、手札を公開した上で札を混ぜて引き直す。
- ⑤じゃんけんで勝った人から時計回りに手番を行う。各手番で出来る行動は下記のいずれか。

・自分の手札にある休符札1枚を譜面に置き、奏法札エリアの奏法札を1枚手札に加える。その後、残った3枚の奏法札を右に詰め、奏法札の山から新たに1枚引いて奏法札エリアの一番左に並べる。

・**基本ルール** 通りの演奏を1ターン分行う。
ただし、奏法札を使用した場合は、譜面に置かず、譜面の脇に避けて置く(後に得点集計に使用します)。その後、奏法札エリアの最右端の奏法札を右の捨て山に移動し、残り3枚を右に寄せ、新たに奏法札を1枚引いて奏法札エリアの一番左に並べる。

全員がどちらの行為も行えなくなった場合、演奏が終了し、得点集計に入ります。使用できた奏法札の得点を合計した上で、次の計算を行ってください。

得点が最も高い人がより技巧的な演奏を行ったとみなし、勝利となります。

手札を出し切った : 3点
音札/休符札が余った : 1枚あたり -2点
奏法札が余った : 1枚あたり -5点

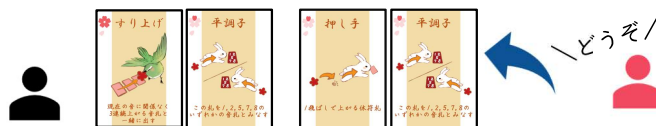
【補足】

- ・初手で演奏をせずに、今後使用したい奏法札をかき集めても問題ありません。
- ・奏法札の山が尽きたら、再度混ぜて新たに山を作ります。

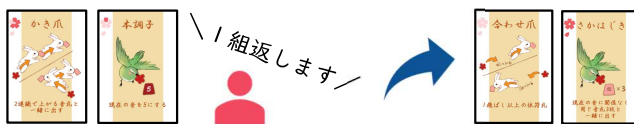
協力対戦モード

最初に使用する奏法札を決め、扇を**各チームで完成させ、得点を競います。**(2~3人の2チーム対戦/1箱あたり 20分)
本ゲームの他のモードを既にやったことのある人が各チームに1人以上いることを推奨します。また、**基本ルール**に加え、**協力モード**のルールを事前にお読みください。各チーム、味方が固まるように座ってください。

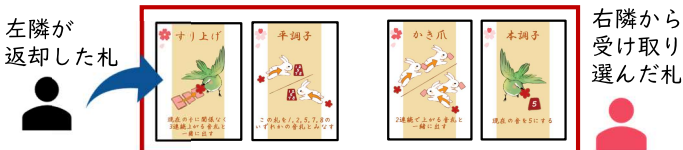
- ①奏法札「すくい」を2枚抜いた奏法札32枚をよく混ぜ、各チームで4枚引いてチームメンバーだけで確認する。
- ②確認した奏法札4枚を、2枚ずつの2組にし、2組に分けた奏法札を、一旦左隣のチームに渡す。



- ③右隣のチームから渡された2組の奏法札の、どちらかの組を選んで自チームの奏法札とする。選ばなかった方は裏向きに伏せて右隣のチームに返す。



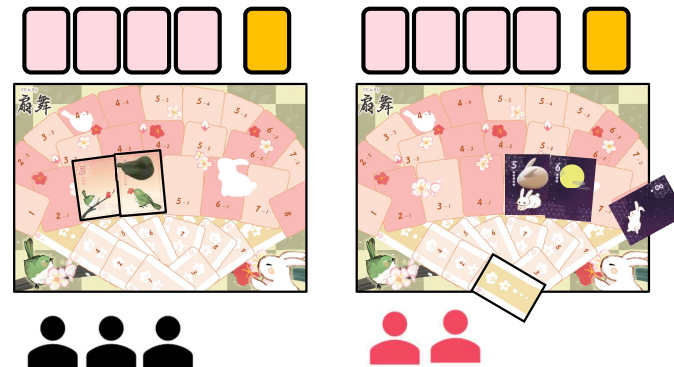
- ④③で札を返し終わったら、③で左隣のチームから返却された札の中身を確認し、自チームの奏法札とする。
- ⑤音札22枚+休符札5枚+③④で手に入れた奏法札4枚を各チームの楽譜(山札)とし、よく混ぜる。



自チームの奏法札4枚が決定

- ⑥各チームで奏法札「すくい」を1枚ずつ受け取る。
- ⑦各チームで、目の前に譜面と駒を用意する。

- ⑧各々のチームで、**協力モード**と同様のセットアップを行う。山札から1人2枚ずつ取って自札とし、さらに共通スロットに4枚共通手札を並べる。
※何人対戦でも、すくいは各チーム1枚。
- ⑨手の届く範囲に、タイマーを1つ置いておき、タイマーは押さずに各チーム同時に演奏を開始する。
この時の演奏ルールは、**協力モード**と同様に行う。



- ⑩1つのチームが、演奏の成功失敗を問わず、演奏を終了させた場合、終了したチームのメンバーがタイマー管理を行う。
ここから、演奏が終わっていないチームは、1手番あたり20秒以内に、手番を終わらせなくてはならない。1回でも20秒以内に手番が終わらなかった場合、そこでそのチームの演奏が終了したとみなす。

全てのチームが演奏終了した時、得点集計に入ります。使用できた奏法札の得点を合計した上で、手札および山札が余ったチームは、下記の減点を行ってください。また、チームで人数差がある場合、少ないチームは+2点加算してください。

手札を出し切った : 3点
音札/休符札が余った : 1枚あたり -2点
奏法札が余った : 1枚あたり -5点

得点が高いチームが、より技巧的な演奏を行ったとみなし、勝利となります。

【おまけ】

オプションのチップがある場合、補足資料の裏にある説明を読んだ上で、チップを利用すると、混ぜた奏法札が分かりやすいです。また、おまけの楽しみ方として、勝者は得点好きなチップを取って、扇子の上に乗せて豪華にしても良いでしょう。