



裏ルール

ゲームの根本的な内容は説明書をご覧ください。
裏ルールの対戦は全員が最初に基本ルールを行い、目の前で教える人がいなくても単独でプレイできること、裏ルールの協力は全員が奏法札の効果を理解することとを必要とします。

■場の並べ方に関して

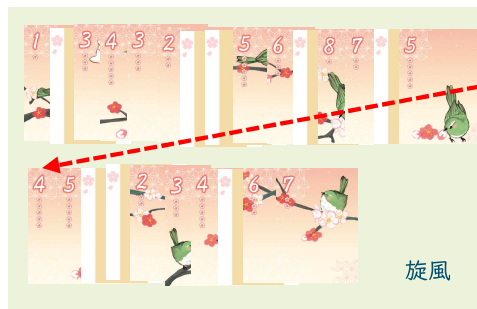
後に記す対戦モードでは、並べた順番が一目見て分かる、下図の「旋風」という並べ方を推奨しています。札のカウントがしづらくなるため、個人的に難易度を上げたくなった場合などでも、好きに変えて構いません。

一旋風一

奏でた順番ですらして重ねていきます。音札を休符札や奏法札と一緒に奏でる場合、休符札や奏法札を先に奏でて音札を一番上に奏でます。駒は使用しません。

一風一

札を奏でるたびに、前に奏でた札の上にぴったり重ねます。駒は使用しません。



目次

■対戦

P.1

・速弾き ・段返し

■協力

P.2

・二重奏

■その他

P.2

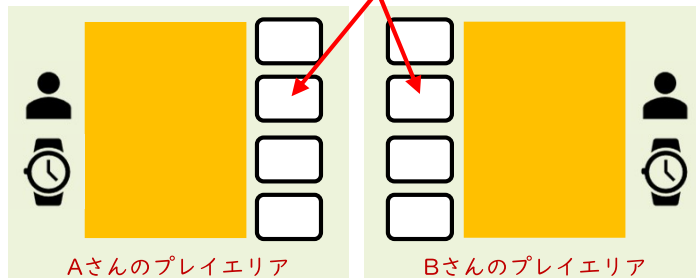
・ソロ追加ミッション
・裏話

対戦モード

対戦モード時の配置は、「旋風」で行います。

一速弾き (2人用 タイムを記録して交代で遊べば何人でも)
1人スピードのタイムアタック対決ゲームです。

- ①小曲集31枚を1人1セットずつ持ってよく混ぜる。
- ②「すり上げ」「すり下げ」「さかはじき」「裏連」を1人1枚ずつ用意し、各自で手の届く位置に札を並べる。



- ③各自で中身を見ずに手札8枚を取った状態から、ストップウォッチを開始し、演奏を行う。
演奏中、各自が目の前の奏法札を使用できる場合、その札を取って奏でても良い。
- ④クリアあるいは失敗により、奏でられない時、ストップウォッチを押す。各自でそのタイムに対し、次の秒数を足す。計算後、最も秒数の少ない人の勝利。
奏でられなくなった手札の数...1枚あたり+20秒
使用できなかった奏法札...札の点数1点あたり+1秒

上記指定の4種類の奏法札ではなく、17種類全ての奏法札から、任意あるいは無作為に選んだ1〜5種類の札を用いると毎回異なる戦略で楽しめます。

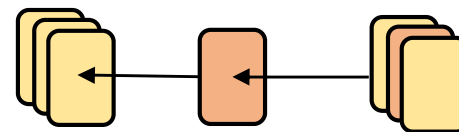
一段返し (2人用 複数箱あれば箱数×2人以下でプレイ可)
小曲集31枚に奏法札5枚を追加で混ぜて各自がソロプレイし、残り10枚で使用済みの札を相手に送って妨害しあった後、出し切ることを目標とするインタラクティブゲームです。

最初に、自札に混ぜる奏法札5枚を決めます。

- ①奏法札の中から、「裏連」を抜いて混ぜ、各自で4枚引く。
ここで、4枚の札の点数の合計が15以上の場合、4枚を全て捨て、新たに4枚引き直しても良い。
- ②引いた4枚を、2：2に分け、左隣の人に見せる。
- ③右隣から見せられた2：2の2組の中から1組選ぶ。
- ④山札から無作為に1枚加える。引いた札は全員に見せる。
- ⑤②で相手に選ばなかった2枚+③で自分が選んだ2枚+④の1枚の計5枚を自札にする。残った奏法札は箱に仕舞う。

次に、各自の山札を作ります。

- ⑥奏法札を抜いた小曲集セット1人分を人数分用意し、各自でよく混ぜ、10枚を裏向きに置いて山札とする。
- ⑦その上に、奏法札「裏連」を見えるよう表向きに置く。
- ⑧残りの小曲集セットと、⑤で手に入れた奏法札5枚をよく混ぜ、「裏連」の上に裏向きで置く。



小曲集のみ
混ぜた山10枚裏向き

裏連表向き

小曲集21枚と奏法札
5枚を混ぜたもの裏向き

準備が整った人から、基本ルール通り、演奏を開始します。

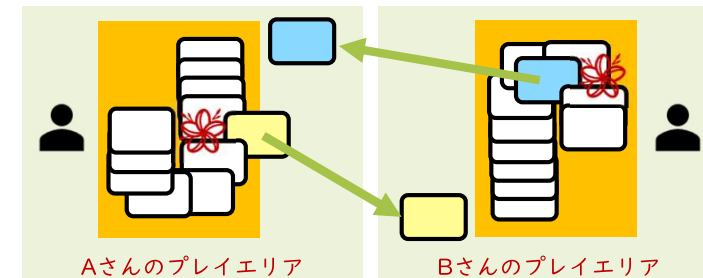
「裏連」を引いたら、全員が引くまで演奏を中断します。

全員が裏連を引いたら、下記の手順を行います。

- ⑨既に奏でた札のうち、任意の1枚を取ってそこに駒を置き、札は右隣の人の場の左上に置く。これを「段返し」と呼ぶ。
選ぶ札は下記に従う。

- ・隣の人の場を見て決めて良い。
- ・奏法札、休符札、音札のどれを選んでも良い。
- ・一番最後に奏でた札だけは返せない。

直前の手順Aで、「すり上げ234」と使用していた場合、最後に奏でた4の音札は選べませんが、「すり上げ」や「2」、「3」は選べます。また、それより前の手順で、別の4の音札を使用していれば、それを選ぶことは可能です。



- ⑩残りの演奏を再開する。

段返しされた左上の札は、常に手札の1つとして扱うことができ、使用したら場に移動する。

- ⑪残った札の枚数で点数計算をする。点数が高い方が勝利。

全ての札および段返しされた札を奏でた人...失点なし
手札や山札が残った...奏法札は1枚あたり-4点、他の札は-2点
段返しされた札が残った...-7点
奏法札が使用済の場にある...その札の点を加点
ただし、他人に段返ししてなくなった札を、一度使っているからと言って加点することはできない

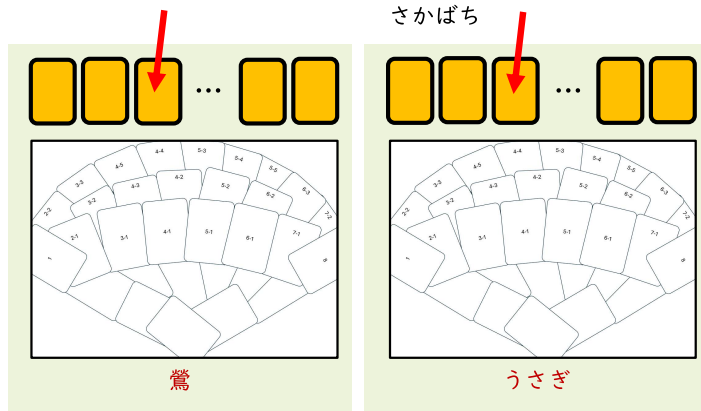
協力モード

一二重奏 (2人専用 相談あり)

このモードは全奏法札の効果を理解する必要があります。
このゲームに慣れた人2名で行うことを推奨します。

- ①譜面を2枚並べ、小曲集も2人分用意する。
- ②2人分の異なる種類(梅に鶯、十五夜うさぎ)の音札44枚を混ぜて均等に配ったあと、休符札を1人9枚ずつ持つ。
各自、配られた音札と休符札を合わせて良く混ぜる。
- ③各譜面を梅に鶯(鶯)用、十五夜うさぎ(兎)用とし、それぞれの譜面の外(上部)に、次の奏法札を並べる。

鶯：平調子、押し手、引き色、かき爪、裏連、合わせ爪、すくい、ヨナ抜き
兎：本調子、二上がり、三下がり、すりあげ、すりさげ、さわり、はじき、さかはじき、すくい、さかばち



本演奏での各自の手札は、通常と同じ8枚です。
本ルールのような共通手札の概念はありません。

- ④スタートプレイヤーから、交互に手順A～Cを行う。手番の際、鶯と兎のどちらの札を奏でて良いが、鶯の音札は鶯用の譜面、兎の音札は兎用の譜面にしか置けない。
🌸は、譜面ごとに別個で駒を置いて記録しておく。

鶯から開始し、次の手番ですぐ兎を開始しても良いし、しばらくお互いが鶯を進めても構いません。

また、手順A(歌い出し以外)の時、手札にある**休符札を1枚譜面上部に置いた奏法札と入れ替え、奏法札を使用できる。**
ただし、鶯の上部に置いた奏法札を拾ってきて、兎の方で使用することはできない(その逆も同様)。
(対戦ルールの「速弾き」は休符札の消費なしに取って来れるが、協力の「二重奏」は休符札の消費が必要。)

各々が演奏中に、手札の具体的な数字を言うことはできませんが、「この奏法札を使いたい」「鶯の方は奏でないで欲しい」等といった話し合いは可能です。
互いの手番の中で、**片方が手札を持っているにも関わらず**手札を奏でられなくなるか、二人ともが手札をなくせたら演奏終了です。
山札が枯渇し、**片方の手札が尽きた場合**、残っている奏者が一人で最後まで手番を続けてください。

最後に、**(使用できた奏法札に記載されているの合計得点) - (奏でられなかった札の枚数×2)**を計算します。
点数によって評価が変わります。

39点：S	32点～：A	27点～：B
20点～：C	19点以下：D	

その他

ソロチャレンジモード追加ミッション

「うさぎさんのダンス」
休符札9枚全てを、裏連を除くうさぎさんイラストの奏法札9枚と入れ替えてプレイします。(はじき、押し手、引き色、二上がり、三下がり、合わせ爪、かき爪、ヨナ抜き、平調子)
ご提案(スペシャルサンクス)：トクさん

休符札が0なのに助けになる札が心許なくてなかなかシビアなゲームになっていますが、パズルのピースを埋めていくように詰将棋をやっていく感じが楽しいミッションとなっています。

裏話

公開が遅くなり申し訳ございません。
扇舞 裏ルールをご覧いただきありがとうございます。
元々こちらのゲームも本体に入れる予定でしたが、「本体に入っているルールが多すぎることに」加え、対戦に関しては「扇が作れないこと」協力に関しては「やりこまないと遊べないこと」を理由に、本体からは泣く泣く削除しました。
裏ルールまで読んでくださるほどの皆様には、ぜひ楽しんで頂けると嬉しいです。
ミッションはまだ募集中で、皆様からご提案いただけましたら、追記します。
Xでのポストや直接のDMなどで、皆様の自信作をお待ちしております…！

2025/12/29