



星を占う者たちは、世界中に散らばって暮らしています。たがいに顔を見ることも、声を聞くこともありません。けれど夜が来ると、それぞれの手元の盤に遠くの誰かの見つけた星が、ひとつ、またひとつと現れます。この古い占いが運ぶのは星の光だけ。言葉は届きません。置かれた星の並びだけを頼りに遠い誰かの心を読み、明け方までにひとつの夜空を紡ぎ上げる—それがこの占いの作法です。言葉の代わりに、星で語り合いましょう。

◆ 内容物

- ・ プレイシート 1枚 — 5×5の夜空盤、星座カードの置き場Ⅰ～Ⅴ、神託の山札の置き場
- ・ 星座カード 30枚
- ・ 神託カード 20枚 — 記号Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ・Ⅴが各4枚
- ・ スリーブ 5枚
- ・ 星チップ 40枚 — 黄道十二星座のシンボルのうち6種（おひつじ ♊ 9枚、いて ♋ 9枚、みずがめ ♉ 7枚、かに ♏ 5枚、やぎ ♐ 5枚、ふたご ♊ 5枚）
- ・ 雲チップ（黒）1枚
- ・ 「星見の窓」の案内 1枚
- ・ ルールブック（本書） 1部

※このゲームの基本ルールは3～6人用です。2人で遊ぶ際には、裏面の「ふたりの夜」を参照してください。

◆ 目的

全員で成功を目指す協力ゲームです。

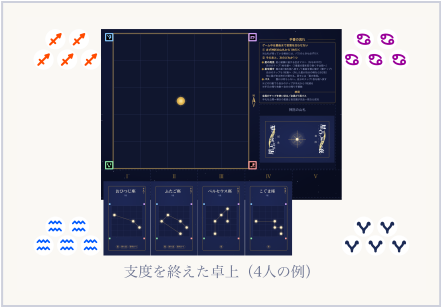
夜が明けるまでに、ひとつの星座を夜空盤の上にそのかたちどおり紡ぐことができれば成功です。

- ◆ 作るべき星座を導きの星座といいます。神託カードが**いちばん多く配られた星座**が、その夜の導きです。
- ◆ 星座カードは夜空盤の全体を写しています。どのマスに星を置くかは**1通り**に決まります。
- ◆ 夜明け（ゲーム終了時）の空にあってよいのは、導きの星座のかたちだけです。置き間違えた星も、回り込みに使った足場の星も、残っていれば失敗になります。
- ◆ 導きのかたちが**中央のマスを含まない**ときは、1番星を雲に隠しておきます。

どれが導きなのかは誰にも分かりません。手元の神託と仲間が置いた星の並び。頼れるのは、その2つだけです。

◆ 夜の支度（ゲームの準備）

支度をはじめる前に同梱の案内から「星見の窓」を開くと、神託を配るところから夜明けの判定までを引き受けてくれます。窓に頼る夜は、神託カードとスリーブを箱に残したままでかまいません。くわしくは別紙の案内をご覧ください。



- 1 プレイシートを広げます。中央のマスには1番星が刷ってあります。これが「晴れている」状態です。
- 2 星座カードを並べます。
 - ・今夜の**夜空のセット**から、表のⅠ・Ⅱ・…と同じ記号の置き場へ、その枚数だけ表向きに置きます。
 - ・夜空のセット＝その夜に使う星座の組み合わせ。どの夜にするかは後述の「夜空のセット」の章から選びます。
 - ・枚数は人数で決まります
3人＝3枚／4人・5人＝4枚／6人＝5枚。
 - ・カードの上辺が夜空盤の北です。判定はこの向きで行います。この際、方位マークやカードと盤面の四隅の色の向きが一致していることを確認してください。

- 3 神託の山札をつくります。「どの星座が多いか」を誰も知らない状態にする手順です。
 - ・星座カードを並べた枚数と同じ種類の記号（Ⅰ～）の神託カードを、各記号4枚ずつ、記号ごとに1枚のスリーブへまとめて入れます（4枚とも裏向きに）。使わない記号は箱へ。
 - ・例：4人なら星座カードを4枚並べたので、Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳを各4枚ずつ、4つのスリーブに分けます。
 - ・スリーブごと裏向きでよく混ぜ、数字がわからないようにします。「どのスリーブがどの記号か、誰にも分からない」ことを全員で確かめます。
 - ・左端のスリーブから順に、下の枚数だけカードを抜き取ります（抜くときも表は見えないように気をつけてください）。
・3人＝4:3:2／4人＝3:2:2:1／5人＝4:3:2:1／6人＝4:3:2:2:1
 - ・抜いた神託カードをよく混ぜ、伏せたままプレイシート上の置き場に置きます。これが**神託の山札**です。ここでは誰にも配りません。
 - ・3人の場合は9枚、4人以上の場合は人数×2の枚数の山札になっていればあっています。
 - ・残ったスリーブと神託カードは、誰も見ずに箱へ戻します。
- 4 星チップを取ります。手元にあるチップがすべて同じ模様になるように、それぞれのプレイヤーが異なるチップを持ちます。手元に置く枚数は人数で決まります（3人＝7枚／4人・5人＝5枚／6人＝4枚）。余りと使わない模様は箱へ。この枚数が、あなたの手番の数です。
- 5 最近天体観測をした人が、はじめの手番になります。もしくは、じゃんけんなど適当な方法で決めます。

はじめての一夜（チュートリアル）

お子様と遊ぶ際や、説明書を読みながら遊ぶ最初のゲームはこちらがおすすめです。変えるのは手順2と手順3だけです。

手順2 — 並べる星座カードは、**人数にかかわらず3枚**。「夜空のセット」の章を参照し、その夜の星座から3つを選びます。

手順3 — 左端のスリーブから抜き取る枚数を、次のようにします。

3人＝3:2:1／4人＝2:1:1／5人＝3:1:1／6人＝3:2:1

こうすると神託の山札の枚数は3人なら6枚、4人～6人なら人数と同じ枚数になります。

ほかはすべて通常どおりです。星チップの枚数も変わりません。山札は早くに尽きますが、そのときは引かず到手番を行います。どの分配でも、いちばん多い星座はひとつに決まります。導きの星座が定まらないことはありません。

◆ 夜空のセット

その夜に使う星座カードの組み合わせを、ひとつの「夜」と呼びます。

夜の名	得点	使う星座
風の夜	5点	Ⅰしし座・Ⅱや座・Ⅲほ座・Ⅳうみへび座・Ⅴきょしちょう座
水鏡の夜	5点	Ⅰいて座・Ⅱうお座・Ⅲおおぐま座・Ⅳコップ座・Ⅴほ座
霞の夜	6点	Ⅰおひつじ座・Ⅱふたご座・Ⅲペルセウス座・Ⅳこぐま座・Ⅴしし座
群れ星の夜	7点	Ⅰくじら座・Ⅱふたご座・Ⅲおうし座・Ⅳおひつじ座・Ⅴとも座
潮待ちの夜	7点	Ⅰくじら座・Ⅱほうおう座・Ⅲおうし座・Ⅳエリダヌス座・Ⅴうお座
雪明かりの夜	8点	Ⅰおひつじ座・Ⅱふたご座・Ⅲちょうこくしつ座・Ⅳおうし座・Ⅴレチクル座
叢雲の夜	9点	Ⅰりゅうこつ座・Ⅱはえ座・Ⅲオリオン座・Ⅳみずへび座・Ⅴおいぬ座
星合の夜	10点	Ⅰきりん座・Ⅱおおかみ座・Ⅲペガサス座・Ⅳヘルクレス座・Ⅴうさぎ座

・Ⅰ～Ⅴは置き場の記号です。3人か「はじめての一夜」のときにはⅠ～Ⅲ／4人、5人はⅠ～Ⅳ／2人と6人はⅠ～Ⅴを使います。記号どおりの置き場へ置いてください。使わないカードは箱に戻します。

・得点の小さい夜が難易度の低い夜です。はじめて遊ぶ際には、得点の小さい夜がおすすめです。

星合（ほしあい）の夜

星と星が逢うのは、一年に一度きり。収録のなかでいちばん難しい**夜空**です。

どの**夜空**も紡ぎ終えたら「星見の窓」から占いを受け取れます。けれどこの**夜空**をひとつのかたちに紡いだときだけは、**真実の占い**が返ります。

◆ 夜の流れ（遊び方）

重要 ― ここから判定まで、会話、ジェスチャー、目配せといった合図などのコミュニケーションをとることはできません。（ルールの確認やアクションを宣言することは構いませんが、ヒントとなる発言などをしないよう注意してください。）

はじめの手番の人から、時計回りに順に手番を実行します。

◆ 手番ですること

- 1 神託カードを1枚引く
神託の山札にカードが残っている場合、必ず1枚引きます。自分だけが確認し、手元に伏せておいてください。いつでも確認して構いませんが、他の人に見えないよう注意してください。
- 2 以下のいずれかのアクションを行う

◆ 星の発見

自分の模様の星チップ1枚を、空いているマスへ置くことで、星を発見できます。

発見できるのは、すでに発見済みの星に縦か横で隣り合うマスだけです。暗れている1番星も「発見済みの星」です。斜めには置けません。星がひとつつながりになっている必要はありません。

中央のマスに星チップは置きません。雲に隠れた1番星（後述）を晴らすときは、雲チップを取り除きます―これも星の発見のひとつです（中央のマスが発見済みの星に縦か横で隣り合っているときだけできます。この場合、手元のチップを1枚箱へ戻します）。

◆ 星を隠す

夜空盤の星チップ1枚を取り除き、箱へ戻します。自分の模様でも、ほかの人の模様でもかまいません。もしくは、1番星を雲に隠します。中央のマスに雲チップを乗せます。

夜空盤の星が1つしかないときは、星を隠せません。

星チップを取り除いたマスは発見される前と同じ空きマスに戻り、再び星を発見できるようになります。

手元の星チップも1枚箱へ戻します。

◆ パス

夜空盤には何もせず、手元のチップを1枚箱に戻します。一度パスをしても次の手番が回ってくれば再度アクションを行えます。

重要 ― どのアクションを選んでも、手元の星チップが1枚減ります。星の発見なら、その1枚をそのまま夜空盤へ。星を隠すときとパスのときは、1枚を箱へ戻します。減り方は全員同じため、手元に残った枚数が、そのまま残りの手番の数です。

◆ 夜明け（ゲームの終了）と判定

◆ 夜が明けるとき

次のどちらかで、その夜は終わります。

- 1 全員が星チップを使い切ったとき
支度で取った枚数だけ手番があります。最後のひとりが使い切ったところで、夜が明けます。
- 2 全員が続けてパスして1周したとき

導きのかたちが筋がれたように見えても、勝ち負けはまだ分かりません。夜空を崩さずに終わらせる判断も、この占いには必要です。

◆ 判定

- 1 全員が手元の神託カードをすべて表にします。枚数を数えていちばん多い星座が導きの星座です（同数になることはありません）。
- 2 導きの星座カードを、上辺を北に向けたまま夜空盤のそばに置いて見比べます。向きを間違えないように注意してください。
- 3 夜空盤の星がカードの図とぴったり同じなら成功です。
 - ・「夜空盤の星」とは、星チップと、暗れている1番星のことです。
 - ・星の模様は問いません。
 - ・中央のマスは、1番星が晴れていれば星があり、雲に隠れていれば星がないものとして見ます（中央に星チップは置きません）。
 - ・かたちの外に星が1つでも残っていたら失敗です。
 - ・かたちが中央のマスを含まないときは、1番星が雲に隠れていることが成功の条件です。

◆ 3つの夜で一連の占い（セッション）

- ・3ゲームを行い、成功した場合にはその夜に決められた点が入ります（5～10点。夜ごとの点は「夜空のセット」の表にあります）。失敗した夜は0点です。
- ・ゲームごとに、星座カードを別のセットへ替えます。
- ・はじめの手番の人を、左隣へ移します。
- ・神託カードは毎ゲーム、支度の手順3を行ってつくり直します。

◆ 一連の占いの評価

0～4	今回の占いではかたちを紡ぐことができませんでした。星の巡りは夜ごとに変わります。また次の夜に。
5～9	ひとつの夜空を紡ぐことができました。言葉を交わさずにここまで来たのは、たしかな一歩です。
10～14	よく読み合えた夜です。あと少しで、見える景色が変わるでしょう。
15～19	いい調子。もっと難しい夜空にも手が届きそうです。
20～24	みごとな夜です。星を見つける目も、片づけの手も行き届いていました。
25以上	これ以上ない夜。いちばん難しい夜空まで紡ぎ上げました。語らずして、ここまで。

◆ ふたりの夜（2人で遊ぶとき）

ふたりでもこの占いはできます。その場合、導きの見つけ方が変わります。いちばん多い星座ではなく、誰の手にも渡らなかった星座が、その夜の導きです。

夜の支度（ゲームの準備）で変えるのは、次の点です。

- ◆ 星座カードは、夜空のセットの星座5枚を並べます。
- ◆ 神託の山札はつくりません。並べた5つの記号の神託カードを1枚ずつ、計5枚取り出し、裏向きでよく混ぜて、たがいに2枚ずつ配ります。残った1枚は、誰も見ずに伏せたまま置いておきます。
- ◆ 星チップは、おひつじといてを1模様ずつ受け持ち、9枚を手元に置きます（9枚あるのはこの2つだけです）。
- ◆ 「はじめての一夜」の支度は使いません。

夜の流れ（遊び方）で変わるのは、次の点です。

- ◆ 手番で引くことはありません（手元の神託カードは配られた2枚のままです）。
- ◆ 手番はひとり9回（星チップ9枚ぶん）。ふたりが使い切ったところで夜が明けます。

判定では、ふたりの手元の神託カード4枚と、伏せた1枚をすべて表にします。伏せられていた星座が導きです。自分の2枚は導きではありません。相手の置いた星から相手の神託カードの中身を推測し、導きの星座をふたりで紡ぎ上げてください。

◆ よくある質問

Q. 神託カードを引くのを忘れました。／2枚まとめて引いてしまいました。

A. どちらも直せます。引き忘れは、気づいたその場で1枚引きます（終わった手番はやり直しません）。多く引いたときは、余分な1枚を伏せたまま山札に戻して混ぜます。ただし前に引き忘れていて、その埋め合わせになっているなら、戻さずそのまま持っていてかまいません。どちらの場合も判定は壊れません。導きの星座は山札に入っているカードの構成で決まっていて、誰が何枚持っているかでは変わらないからです。

Q. 斜めの先や離れたマスへ、星を発見したいのですが。

A. 直接はできません。あいだのマスに足場（かたちに含まれない星）を発見して道を延ばし、目当ての星を発見してから、足場を隠して片づけます。斜め1マスの回り込みで、発見2手＋隠す1手＝3手番です。

Q. 星を隠したら、残った星が離れ小島になりました。

A. かまいません。「縦か横で隣り合っていること」は星を発見するときの条件で、置いたあとの並びには条件がありません。判定は夜明けの夜空盤とカードを見比べるだけなので、途中でどんなかたちを通ったかは問いません。

Q. 雲に隠した1番星を、元に戻したいのですが。

A. 戻せますが、手番を1つ使います。「星の発見」として雲チップを取り除きます（中央のマスに星チップは置きません。手元の星チップ1枚は箱へ戻します）。ただし中央のマスが、発見済みの星に縦か横で隣り合っているときだけです。隣り合っていないければ、まず隣のマスに足場を発見してからになります。雲がひとりでに晴れることはありません。

Q. 手番で何もしないことはできますか。

A. パスを選べます。ただしパスでも星チップは1枚減ります（夜空盤には置かず、箱へ戻します）。神託の山札にカードが残っているなら、必ず引かなければなりません。

星占い師たちの夜

SIDEREAL ORACLE

ゲームデザイン／制作: そらす堂

発行: 2026年10月17日（ゲームマーケット2026秋）

イラスト: Hi_Uni
連絡先: solas_dou@euphonik.net

© 2026 そらす堂