

花嫁の 引き立て役

花嫁より目立つのはNG。
2番手くらいがちょうどいい。

2-5人 | 約20分 | 10+

アクセサリを同時に出し、HOLD BACKでびたりと止まる。高得点を狙う——ただし1位は狙いすぎ。

目的と内容物

全3ラウンド。各ラウンドで合計値を作り、順位に応じて順位点を獲得します。たいていは2位がいちばんおいしい位置。3ラウンド終了時に最も多く得点したプレイヤーの勝ちです。

A. プレイヤー1人分

数値入りアクセサリカード 11枚
-5、-3、-2、0、1、2、3、5、6、8、10



HOLD BACKカード 1枚



表がTHE START
裏がWILDのカード 1枚



B. 重要用語



Accessory
このラウンドに出したカード。
記載された数値をこのラウンドの合計値に加える。



HOLD BACK
このラウンドのプレイを終了する。



Displayed Card
表向きで保存されたカード。
1枚1点として数え、以後は再使用できない。



WILD
ゲーム終了時に-1点。

最終得点=ディスプレイカード枚数-WILDによる減点
数値ではなく、カードの枚数を数えます。

準備

11枚のアクセサリから5枚をリザーブカードとして選び、裏向きで置きます。残り6枚のアクセサリとHOLD BACKが第1ラウンドの手札です。THE STARTは自分の前に表向きで置きます。

A. ゲーム準備

① アクセサリ11枚



② リザーブ5枚



③ 第1ラウンドの手札



④ 前にTHE START



B. 手札の成長

① 第1ラウンド:
最初の手札を使う。



② 第2ラウンド:
リザーブ3枚を加える。



③ 第3ラウンド:
残り2枚のリザーブを加える。



2人用ルールはP7へ

ラウンドの流れ

各ターンでは、まだプレイ中の全員が手札から1枚選んで裏向きで出し、同時に公開します。

- 1枚選ぶ。
- 同時に公開。
- カードを解決する。

Accessory:
THE STARTの横に置く。このラウンドの合計値に加える。

HOLD BACK:
このラウンドのプレイを終了する。
- 得点計算の確認。

全員がHOLD BACKしたら、またはプレイ中の人が1人だけになったら、そのラウンドで得点計算する。

HOLD BACKとWILD

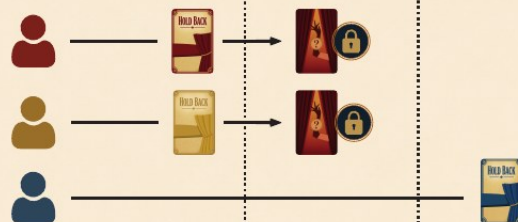
HOLD BACKを出すと、そのラウンドのプレイをやめます。このラウンドの合計値は、その時までに出したアクセサリーと、取り分けたカードだけで決まります。

A. 最初のHOLD BACK

最初に HOLD BACK を出したプレイヤー（同着含む）のみ、手札からアクセサリー1枚を裏向きで取り分けられます。（後から出したプレイヤーは不可）

そのカードは得点計算時に公開し、このラウンドに出したカードとして扱います。

それ以降にHOLD BACKしたプレイヤーは、カードを取り分けられません。



手札にアクセサリーがない？ この権利は失います。

B. WILD 面

ゲーム中、-2、-3、-5 のカードを出すか公開した場合、『THE START』を裏返して『WILD』にします（ゲーム終了時にマイナス1点）。

WILD自体はこのラウンドの合計値に加えません。



4

ラウンド得点計算 I

このラウンドに出したアクセサリーすべてと、取り分けたカードの数値を合計します。これがこのラウンドの合計値です。合計値の高い順に順位を決め、順位点表を参照します。

主役をさらうのは1位、ちょうどいいのは2位。

A. 順位点

3人プレイ

1位	1点
2位	2点
3位	0点

4人プレイ

1位	1点
2位	3点
3位	2点
	0点

5人プレイ

1位	1点
2位	3点
3位	2点
4位	1点
5位	0点

同順位のプレイヤーは、その順位の得点を均等に分けます。端数は切り捨て。次の順位は飛ばしません。

B. 精算例

$$\begin{array}{|c|c|} \hline 1 & 0 \\ \hline \end{array} = 1 \quad \begin{array}{|c|} \hline -3 \\ \hline \end{array} = -3 \quad \begin{array}{|c|c|} \hline 1 & 0 \\ \hline \end{array} = 1$$

3人戦で、赤と青が同率1位になりました。2人で1位の1点を分けるので、各0点です。次の黄は2位になり、2点を獲得します。

5

ラウンド得点計算 II

獲得した順位点と同じ枚数のアクセサリーを表向きでディスプレイします（まずこのラウンドに使ったカードから、足りなければ手札から）。ディスプレイしたカードは得点になり、以後はゲームから除かれます。順位点を記録したら、次のラウンドを始めます。



例：
3点獲得したら、使ったアクセサリー2枚と手札1枚をディスプレイします。

ディスプレイしたアクセサリーは、数値に関係なく1枚1点です。ディスプレイしたカードは再使用できません。

次のラウンドに1点獲得したら、そのラウンドで使ったアクセサリー1枚をディスプレイします。得点化しなかった使用済みアクセサリーは手札に戻ります。HOLD BACKは必ず手札に戻ります。

最終得点=ディスプレイカード枚数-WILDペナルティ

全3ラウンドで最も得点が高い人の勝ちです。第2ラウンド終了時点で、1位と2位の得点差が残り1ラウンドの最大獲得点を上回っていれば、その時点で勝者が決まります。

同点なら、最も長く独身だった人の勝ちです。

6

2人用ルール

2人で遊ぶときは、ロボット花嫁介添人1人を加え、3人戦の順位点表を使います。ロボットも順位に参加し、同順位の場合はその順位点を一緒に分けます。ただし、ロボット自身は得点を記録せず、ディスプレイカードも持ちません。

A. ボット準備

- ① ロボット用のアクセサリー11枚、THE START、HOLD BACKを用意する。
- ② 中を見ずにアクセサリー1枚をランダムに除く。
- ③ 残り10枚を2人のプレイヤーに5枚ずつ配る。各プレイヤーはその5枚から2枚ずつ秘密裏に選ぶ。選ばれた4枚にHOLD BACKを加えてシャッフルする。これがロボットの手札。

B. ボット進行

- ① 両プレイヤーは通常どおりプレイする。
- ② 各ターン、プレイヤーの公開と同時にロボットの山札の一番上を公開する。アクセサリーならロボットの合計値に加える。HOLD BACKなら、そのラウンドのロボットは終了する。
- ③ 得点計算は3人戦として行う。2人のプレイヤーは通常どおり、手札補充とクリーンアップを行う。



プレイテスターの皆さまと、応援してくださったゲームストアに心から感謝します。皆さんの支えがなければ、このゲームは生まれませんでした。

Playtesters: Bubu Pan, Jesse Fang, Benjamin Juan, William Luan, Jun-Xuan Huang, CPH, 小皮
Supporting Game Stores: 玩聚空間、聚樂子

台湾のKADO Games 発行
www.kadogames.com



7