

ワケアリパーティ

プレイ人数 3～4人
プレイ時間 30～60分
対象年齢 12歳以上

霜月
文庫

はじめに

人々がドラゴン退治を切望する中、あなたは、ドラゴンが棲むダンジョンに赴きました。そこで出会ったのは、ワケアリの冒険者たち。あなたたちは即席のパーティを組み、ダンジョンに挑みます。お互いの真の「目的」を知らないまま……

ゲームの概要

「ワケアリパーティ」では、プレイヤーはダンジョンに訪れた冒険者となり、それぞれの目的を達成することを目指します。

内容物と名称

キャラクターカード (24枚)

能力値
武力 ×1 魔力 ×1
筋力 ×1 知力 ×1
モンスターと戦闘する能力
アイテムを使用、または、
装備する能力



性格 (8枚)



種族 (8枚)

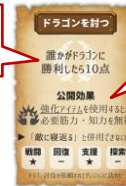


職業 (8枚)

ゲームの要約

目的カード (12枚)

得点の
計算方法



目的

公開効果
公開目的の
場合に有効

指針
得点獲得の
ためのヒント

探索カード (36枚)

種類
回復・強化・武器・改良・財宝

使用時の説明
または
装備時に上昇
する能力値



アイテム
(24枚)

必要筋力
必要知力

レベル

価値

ダメージ数

HP
武力戦闘HP
魔力戦闘HP



モンスター
(12枚)

勝利時に
獲得する
能力値

レベル

価値

戦闘カード (24枚)

価値

回復時に
獲得する
能力値
(経験)



ダメージで
低下する
能力値

ダメージ・経験

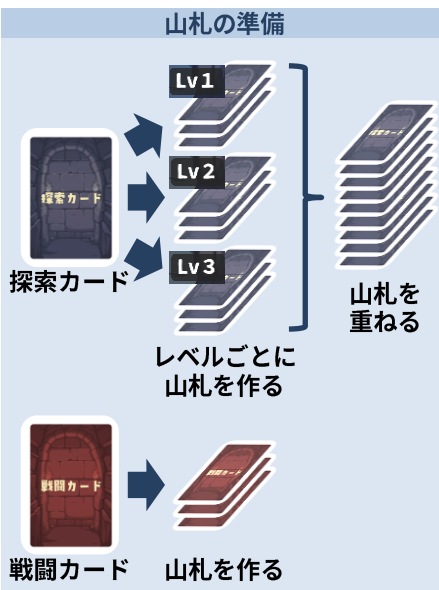
1. ゲームの準備

1.1. 山札の準備

探索カードをレベル(Lv)ごとに分けます。そして、すべて裏向きにしてレベルごとに混ぜます。その後、下から順にLv3、2、1となるように、裏向きのまま重ねます。これを探索カードの山札と呼びます。

次に、戦闘カードをすべて裏向きにして混ぜ、裏向きのまま重ねます。これを戦闘カードの山札と呼びます。

3人で遊ぶ場合 探索カードの山札を作る前に、レベルごとにアイテム2枚、モンスター1枚をランダムに除外します(合計9枚)。このとき、Lv3のモンスターからはドラゴン以外の1枚を除外します。また、戦闘カードの山札からランダムに6枚を除外します。いずれも、除外するカードは裏向きのまま箱に戻します。



1.2. キャラクターの作成

キャラクターカードを性格・種族・職業の3つに分けます。それぞれ裏向きにして混ぜ、各プレイヤーに2枚ずつ配ります。

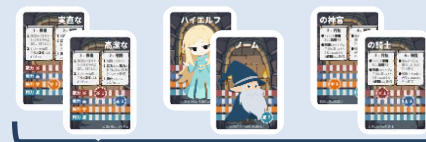
3人で遊ぶ場合 配られずに余ったキャラクターカードは、裏向きのまま箱に戻します。

各プレイヤーは、配られた6枚のカードの表面を確認します。そして、性格・種族・職業を1枚ずつ選んで、裏向きにして自分の前に置きます。これを、自分のキャラクターと呼びます。選んだカードは、1.3.で公開するまで他のプレイヤーに見せてはいけません。

選ばなかったカードは、裏向きのまま箱に戻します。

キャラクターの能力値は、武力・魔力・筋力・知力の4種類です。キャラクターカードと、ゲーム中に差し込まれたカードの値を合計して能力値を計算します。

キャラクターの作成



性格・種族・職業を選ぶ
(残りは箱に戻す)



キャラクター
(実際は
裏向きに置く)

「高潔なハイエルフの神官」の能力値は
武力1・魔力3・筋力1・知力1となる

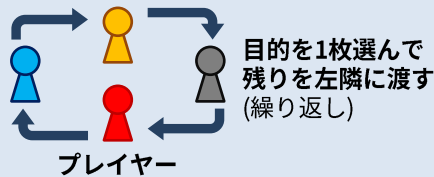
1.3. 目的カードの準備

目的カードをすべて裏向きにして混ぜ、各プレイヤーに3枚ずつ配ります。

3人で遊ぶ場合 配られずに余った目的カードは、裏向きのまま箱に戻します。

各プレイヤーは、配られた目的カードの表面を確認します。そのうち1枚を選んで、裏向きにして自分の手元に置き、残りの2枚を裏向きにして左隣のプレイヤーに渡します。同様に、右隣のプレイヤーから受け取った2枚のカードから1枚選び、残りの1枚を左隣のプレイヤーに渡します。

目的カードの選択



次に、手元の3枚の目的カードのうち1枚を捨て、裏向きにして自分の前に置きます。そして、残りの2枚のうち、1枚を**公開目的**、もう1枚を**秘匿目的**と決定します。このとき、**併用できないと記載されているカード同士は、公開・秘匿目的のペアにすることはできません。**また、**「目的を果たす」は秘匿目的にできません。**

公開目的・秘匿目的の決定



全員が目的を決めたら、プレイヤーは全員同時に、自分のキャラクターと公開目的をすべて表向きにして公開し、自分の前に並べます。秘匿目的は裏向きのまま、公開目的の隣に置きます。

公開目的・キャラクターの公開



「目的を果たす」を公開したプレイヤーは、自分以外が捨てた目的カードを裏向きのまま混ぜます。その後、表面を確認して1枚を選び、自分の秘匿目的として追加します。ただし、すでに決定した自分の目的と併用できない目的は選べません。

「目的を果たす」の処理 (プレイヤー赤)



残っている捨てた目的カードはすべて、裏向きのまま箱に戻します。

ゲーム終了まで、秘匿目的や、準備時に受け渡した目的、捨てた目的を明かす発言はできません。なお、プレイヤーの行動から推測した発言は構いません。

1.4. ゲーム開始時の状態

ゲームの準備が終わると、下図のような状態になります。

ゲーム開始時の状態

(プレイヤー赤は「目的を果たす」を公開目的にしているので、秘匿目的を2枚持つ)



2. ゲームの流れ

2.1. 全体の流れ

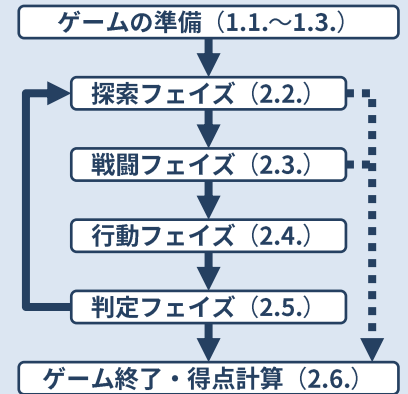
ゲームが終了するまで、探索・戦闘・行動・判定の4つのフェーズを繰り返します。

各フェイズでは、全員、同時並行で処理
をおこないます。全員の処理が完了する
まで、次のフェイズに移行しないように、
お互いに注意してください。

基本的に、誰かがドラゴンに勝利するか、戦闘カードの山札が尽きることで、ゲームは終了します。

ゲーム終了後、得点計算をおこない、勝敗を決定します。

ゲームの流れ

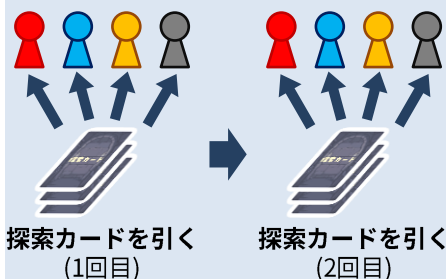


2.2. 探索フェイズ

各プレイヤーは、探索カードの山札の一番上からカードを1枚ずつ引きます(引く順番に決まりはありません)。全員がカードを引いた後、同様に、もう1枚ずつカードを引きます。引いたカードの表面を他のプレイヤーに見せてはいけません。

山札のカードが足りない場合は、(レベルを無視して)捨て札をすべて裏向きにして混ぜ、新たな山札とします。それでも足りない場合は、ただちにゲームを終了します。

探索カードの山札から2回引く



プレイヤーは、引いた2枚の探索カードの表面を確認し、1枚を選んで自分の**手札**に加えます。選ばなかった残りのカードは、全員分のカードを裏向きのまま集めて混ぜ、山札の一番上に重ねて戻します。

探索カード(手札)の選択



その後、モンスターを手札に加えたプレイヤーは、手札からそのカードを表向きにして提示し、自分の手元に置きます。

モンスターの提示



探索フェイズ終了時に**手札が3枚以上あるプレイヤーは、手札が2枚になるまでカードを捨て札にします**。手札から提示したモンスターは枚数に含めません。

手札は、他のプレイヤーにカードの表面を見られないように手で持ちます。ゲーム開始時に手札は無く、0枚です。

2.3. 戦闘フェイズ

探索フェイズでモンスターを提示したプレイヤーのみが、戦闘をおこないます。戦闘は、プレイヤーとモンスターの1対1でおこないます。モンスターを提示していないプレイヤーは戦闘はおこなわず、戦闘フェイズでは何もしません。

まず、自分が提示したモンスターの**ダメージ数**の数だけ、戦闘カードの山札の一番上からカードを引きます(ドラゴンは2枚、それ以外は1枚)。

山札のカードが足りず、誰か1人でもカード(ドラゴンなら2枚)を引けない場合は、**誰も戦闘をおこなわずに、ただちにゲームを終了します**。

次に、引いた戦闘カードをすべて表向きにして、**ダメージ**として自分のキャラクターの右側に差し込み、能力値を低下させます。

そして、キャラクターの武力の合計がモンスターの**武力戦闘HP**以上、または、魔力の合計が**魔力戦闘HP**以上なら、戦闘に勝利します。それ以外なら敗北します。

戦闘に勝利した場合 そのモンスターを自分のキャラクターの右側に差し込み、能力値を獲得します。

戦闘に敗北した場合 そのモンスターを捨て札にします。

戦闘フェイズ終了時、戦闘をおこなったプレイヤーは、自分のキャラクターに差し込まれている**強化アイテムをすべて捨て札にします**。

ダメージの処理



戦闘後の処理



戦闘の例

強化	性格	種族	職業	武器	ダメージ
魔力2	武力1 魔力1	武力0 魔力2	武力0 魔力0	武力1 魔力2	武力-2

モンスター	キャラクターの 魔力合計(7)が 魔力戦闘HP(5) 以上なので勝利
ウエアルフ 武力戦闘HP 4 魔力戦闘HP 5	×4 ×5

モンスター	ダメージ
ウエアルフ 武力戦闘HP 4 魔力戦闘HP 5	×2 ×3

差し込む (敗北時は捨て札)

2.4. 行動フェイズ

プレイヤーの行動として、**回復アイテム・強化アイテムの使用**、または、**武器アイテム・改良アイテムの取り外しや装備**をおこないます。これらの行動は、どのような順番で何度おこなっても構いません。また、全員が各自、同時並行でおこないます。使用・装備の詳しい処理については、**3.1.～3.3.**を参照してください。

アイテムの種類

-  **回復アイテム (3.1.)**
ダメージを取り除く
2回おこなうと筋力や知力を獲得
-  **強化アイテム (3.2.)**
武力や魔力が上昇する
-  **武器アイテム (3.3.)**
武力や魔力が上昇する (装備)
-  **改良アイテム (3.3.)**
武力や魔力が上昇する (装備)
-  **財宝アイテム**
ゲーム終了時に得点になる

アイテムの探索カードには、左右2つのアイテムが記載されています。一度の行動で、左右のアイテムのうち、片方のみを利用できます。

プレイヤーは、自分のキャラクターの能力値が**必要筋力**と**必要知力**の両方の条件を満たすアイテムだけを使用・装備できます。他のプレイヤーに使用する場合は、(使用されるプレイヤーではなく)使用するプレイヤーのキャラクターの能力値が、条件を満たす必要があります。

条件が書かれていないアイテムは、無条件で使用できます。また、ゲーム中は、**財宝アイテム**の使用はできません。

アイテムの使用と装備

アイテム (カードの下半分は省略)



全員の行動がすべて完了したことを確認したら、行動フェイズを終了します。

2.5. 判定フェイズ

誰かがドラゴンに勝利しているとき、または、戦闘カードの山札が0枚のとき、ゲームを終了します。

2.6. 得点計算と勝敗

全員、秘匿目的を表向きにして公開します。そして、目的カード、財宝アイテム、ドラゴンからの得点をすべて合計します。

目的カード 自分の目的カードに応じた得点を獲得します。詳しくは**4.1.**を参照してください。

財宝アイテム 自分の手札にある財宝アイテムに応じた得点(「竜の秘宝」は2点、それ以外は1点)を獲得します。

ドラゴン ドラゴンに勝利したプレイヤーは、2点を得ます。

最も得点の多いプレイヤーがゲームに勝利します。同点の場合は引き分けです。

3. アイテムの使用と装備

3.1. 回復アイテムの使用

回復アイテムを使用するとき、次の4ステップの処理をおこないます。他のプレイヤーがこの処理をおこなっている最中は、新たな回復アイテムの使用はできません。

①**回復対象の選択** 手札から回復アイテムを表向きにして提示し、回復の**対象者**として、任意のプレイヤーを1人選びます(自分自身でも可)。次に、**対象ダメージ**として、対象者のキャラクターに差し込まれているダメージから1枚を選びます。

「休息」は、対象者が自分自身に、かつ、対象ダメージが「通常ダメージ」のみに限定されます。

①回復対象の選択



②**候補者の確認** 同じ対象ダメージを回復したいプレイヤーが他にいるかを確認します。他のプレイヤーは、手札から、対象ダメージに使用可能な回復アイテムを提示できます。この時点でカードを提示しているプレイヤーを**候補者**と呼びます。回復アイテムを提示すれば、対象者自身も候補者になることができます。

③**回復役の決定** 対象者は、候補者の中から、実際に回復をおこなう**回復役**を1人選びます。回復役は、提示したカードを捨て札にします。それ以外の候補者は、提示したカードを手札に戻します。

②候補者の確認と③回復役の決定



④**経験の獲得** 回復役は対象ダメージを取り除き、自分の手元に表向きにして置きます。手元に置いたカードが2枚になったとき、1枚を選んで**経験**として自分のキャラクターの右側に差し込み、能力値を獲得します。もう1枚は箱に戻します。

④経験の獲得



3.2. 強化アイテムの使用

強化アイテムを使用するとき、手札から強化アイテムを表向きにして提示します。提示したカードを任意のキャラクター（自分自身でも可）の左側に差し込み、そのキャラクターの能力値を上昇させます。



3.3. 武器・改良アイテムの装備

武器アイテムおよび改良アイテムの、取り外しと装備を順番におこないます。

①**装備の取り外し** 自分のキャラクターに武器・改良アイテムが差し込まれているなら、すべて取り除き、手札に戻します。

装備できるアイテムの有無にかかわらず、②**アイテムの装備**をおこなわずに、①**装備の取り外し**だけをおこなっても構いません。つまり、**武器・改良アイテムは、行動フェイズ中はいつでも自由に手札に戻すことができます。**

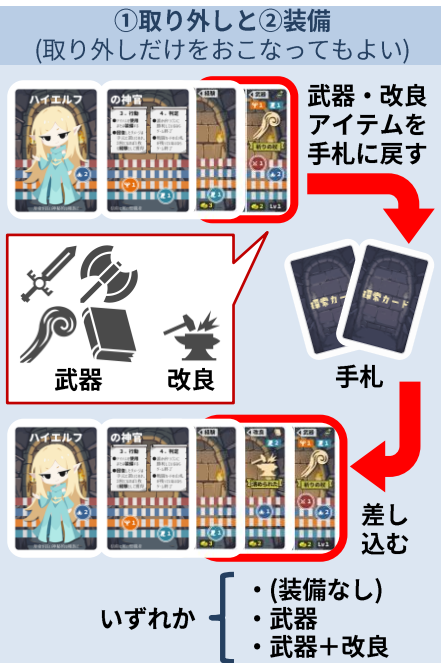
4. 目的カードとヒント

4.1. 得点の計算方法

「覇道を極める」「勇者になる」「賢者になる」「鍛錬に励む」自分のキャラクターの能力値がそのまま得点になります。ただし、**装備（武器・改良アイテム）・強化アイテム・ダメージによる能力値の増減は、得点計算には含まれません。**

②**アイテムの装備** 手札から、装備する武器・改良アイテムを選びます。それらを表向きにして自分のキャラクターの右側に差し込み、能力値を上昇させます。

装備できるのは、武器アイテムも改良アイテムも、それぞれ1枚までです。また、**武器アイテム無しで改良アイテムだけを装備することはできません。**



能力値を参照する目的の得点計算

得点に含める

- ・性格
- ・種族
- ・職業
- ・モンスター
- ・経験

得点に含めない

- ・武器アイテム
- ・改良アイテム
- ・強化アイテム
- ・ダメージ

「目的を果たす」2点を得ます。

「達人になる」自分のキャラクターに差し込まれている、武器アイテムと改良アイテムの**価値**の合計が得点になります。

「復讐を遂げる」自分のキャラクターに差し込まれている、モンスターの価値の合計が得点になります。**ドラゴン自体の得点(2点)は、目的カードからの得点とは別に計算します。**

「人助けする」自分のキャラクターに差し込まれている、経験の価値の合計が得点になります。**回復時に手元に置いて、まだ差し込まれていないものは得点になりません。**

「金持ちになる」自分の手札にある財宝アイテムの価値の合計が得点になります。**財宝アイテム自体の得点は、目的カードからの得点とは別に計算します。**

「ドラゴンを討つ」いずれかのプレイヤーがドラゴンに勝利していれば、この目的カードを持つプレイヤーが10点を得ます。

「敵に寝返る」ドラゴンに勝利したプレイヤーがいなければ、10点を得ます。

「リーダーになる」自分以外の全員の目的カードについて、目的カードからの得点が10点以上になったカード1枚につき、4点を得ます。

価値を参照する目的の得点計算

手札



財宝アイテム
価値4

金持ちになる
4点

キャラクターに差し込まれているカード



改良アイテム 価値2
武器アイテム 価値6

達人になる
8点

経験
価値3

人助けする
3点

モンスター
価値5

復讐を遂げる
5点

ゲームの要約

4.2. 公開効果

以下の目的カードを公開目的にしているプレイヤーは、ゲーム中、常に有効な効果（**公開効果**）を得ます。

「**人助けする**」自分が回復アイテムを使用するとき、必要筋力・必要知力の条件を無視します。回復アイテムを他のプレイヤーに使用する場合も同様です。

「**ドラゴンを討つ**」自分が強化アイテムを使用するとき、必要筋力・必要知力の条件を無視します。強化アイテムを他のプレイヤーに使用する場合も同様です。

「**リーダーになる**」行動フェイズの間、手札が1枚以下のプレイヤーに、自分の手札のカードを1枚渡すことができます。相手の手札が1枚以下であれば、何度おこなっても構いません。また、カードの受け取りを拒否することはできません。

4.3. 指針

目的カードからの得点の目安（目標）は、基本的に1枚につき10点です。目的カードの**指針**は、その目的から得点を獲得するためのヒントを示しています。

戦闘 ★の数が多いほど、戦闘で勝利することが重要な目的です。

回復 ★の数が多いほど、ダメージを回復することが重要な目的です。

支援 ★の数が多いほど、他のプレイヤーへの協力が重要な目的です。

探索 ★の数が多いほど、運の要素が強い目的です。

公開目的と秘匿目的で、探索を除く、戦闘・回復・支援のいずれかの指針に偏らせると得点を獲得しやすくなるでしょう。

4.4. ゲームのヒント

キャラクターの作り方 すべての能力値に分散させるのではなく、1～2種類の能力値に偏らせることをおすすめします。また、筋力や知力が高いと、使用・装備できるアイテムが増えます。武力+筋力（武力戦闘型）、魔力+知力（魔力戦闘型）、筋力+知力（アイテム活用型）といった組み合わせをおすすめします。

目的カードの選び方 武力と筋力が高ければ「勇者になる」といったように、自分のキャラクターの能力値に合った目的カードを選ぶと、ゲーム開始時から得点が高くなります。また、能力値が武力や魔力に偏っている場合は、必要筋力・必要知力の条件を無視する公開効果を持つ目的カードを選ぶことをおすすめします。

能力値の上げ方 武力・魔力は、戦闘に勝利することで能力値を獲得します。また、強化や装備で（得点にはなりません）上昇させることもできます。一方、筋力・知力は、回復による経験でしか能力値を獲得できません。筋力・知力を上げたい場合は、積極的に戦闘をおこなって、自分が受けたダメージを自分自身で回復するといった方法も考えましょう。

自分自身の回復 自分自身を対象者として回復アイテムを使用（3.1.）するとき、②候補者の確認をスキップしても構いません。つまり、自分自身が回復の対象者かつ回復役になるので、他の候補者を確認する必要がなくなります。

ダメージと経験 経験として能力値を獲得するとき、武力が低下する「通常ダメージ」では筋力を、魔力が低下する「通常ダメージ」では知力を、「特殊ダメージ」では筋力と知力の両方を獲得できます。

1. 探索フェイズ

1. 全員、探索カードを1枚ずつ引いた後、もう一度、1枚ずつ引く。
2. 引いた2枚のうち1枚を手札に加える。
3. 残りの1枚を全員分、集めて混ぜ、山札の一番上に戻す。
4. 手札に加えたカードがモンスターなら、手札から提示する。
5. **手札が3枚以上あるなら、2枚になるまで捨て札にする。**

2. 戦闘フェイズ（モンスターを提示しているプレイヤーのみ）

1. 戦闘カードを引いて、ダメージとして差し込む。（山札が足りなければゲーム終了）
2. 武力または魔力が、モンスターのHP以上であれば勝利する。
3. 勝利したらモンスターを差し込む。敗北したらモンスターを捨て札にする。
4. **差し込まれている強化アイテムをすべて捨て札にする。**

3. 行動フェイズ

●回復アイテムの使用

1. 回復アイテムを提示して、回復したいダメージを選ぶ。
2. そのダメージを回復したい他のプレイヤーは、回復アイテムを提示する。
3. 回復されるプレイヤーは、誰に回復してもらうかを選ぶ。
4. 選ばれたプレイヤーは、ダメージを取り除いて自分の手元に置く。（回復アイテムは捨て札にする。選ばれなかったプレイヤーは手札に戻す）
5. **手元に置いたダメージが2枚になれば、1枚を経験として差し込む。**（もう1枚は箱に戻す）

●強化アイテムの使用

強化アイテムを、任意のキャラクターに差し込む。

●武器・改良アイテムの取り外しと装備（取り外しだけでもよい）

1. 差し込まれている武器・改良アイテムを、すべて取り除いて手札に戻す。
2. 武器アイテム1枚、または、武器・改良アイテム1枚ずつを差し込む。

4. 判定フェイズ

誰かがドラゴンに勝利しているか、戦闘カードの山札が0枚ならゲーム終了。

奥付

使用素材（アイコン）

Lorc, Delapouite, Willdabeast, sbed
(Game-icons.net, CC BY 3.0)

連絡先 shimotsuki.official@gmail.com

ゲームデザイン

霜月みかん

アートワーク

ささみチーズ

制作

霜月文庫

© 2026 Shimotsuki Bunko