



DREAM[ME]ND

夢の中の私たち



ルールブック

3～4人 / 約40分 / 12歳以上

目次

- 01 このゲームの目標
- 02 内容物とゲームの準備
- 03 始める前に、目標を決める
- 04 手番① 道・部屋を置く
- 05 手番② 手がかりを置く
- 06 ①②の補足：区域と境界の部屋
- 07 手番③ 事件を取る・使う
- 08 ゲームの終了と勝敗

このゲームの目標

目覚めるために、夢をつなぐ。

ここは、目覚めることを拒んだ誰かの夢の中。

あなたたちは、夢の主を形づくるいくつもの人格。

力を合わせて夢の道をつなぎ、記憶の断片を拾い集め、
夢が崩れ落ちる前に、出口を目指す。

けれど、あなたたちの中にはひとりだけ、

この夢を終わらせたくない人格が紛れ込んでいる……

身分は秘密。防衛人格は1人、帰還人格は残りの全員。

帰還人格：夢からの帰還を目指す

入口と出口をつなぐ + 目標数の部屋を完成。

両方を同時に満たすと、帰還人格の勝利。



防衛人格：この夢を終わらせない

崩壊上限まで帰還条件がそろわなければ、

防衛人格の勝利。

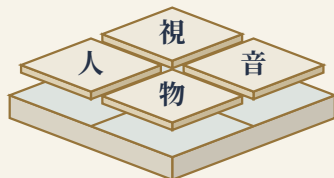


完成した部屋とは？

4マスすべてに手がかりを置くと、

1室が完成（記憶が修復される）。

重ねた枚数は、完成数に影響しない。



内容物とゲームの準備

マップを広げ、カードは種類ごとによく混ぜる。



手がかり

夢に浮かぶ記憶の断片。

全部混ぜ、各自ランダムに3枚。
種類は指定しない。図は一例。



身分

夢の主を形づくる人格。

各自1枚配る。内容は秘密。



道

夢の奥へと続く通路。

6枚を表向きに公開。



部屋

記憶に残された
ひとつの場面。

2枚を表向きに公開。



事件

夢に起こる、
奇妙な出来事。

難度別に、下図のように公開。



D4 (4面ダイス)

完成目標を決める。

出目の使い方は次ページへ。

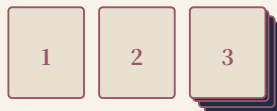
初級12枚



中級9枚



上級12枚



各難度3枚公開。1・2は表向き、3は山札の一番上だけ表向き。

記録用トークン：属性・崩壊は0から

身体



恐怖



欲望



崩壊

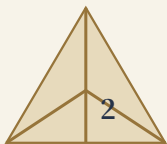


属性ボード：身体＝緑／恐怖＝青／欲望＝赤。崩壊は小人。

始める前に、目標を決める

D4を1回振り、全員共通の完成目標を決める。

① 出目＝完成させる部屋の数



例：2が出たら、2室完成が目標

② 人数と目標数から、崩壊上限を確認

完成目標	3人	4人
1室	14	9
2室	15	10 
3室	16	11
4室	19	14

例：4人・2室なら上限10。D4を10のそばへ。

③ 出口につながっても、部屋が足りないとき

崩壊が上限未満 + 出口に接続済み + 完成部屋が不足

残りの手番で、旧区域も含む既存の部屋に手がかりを置ける。

1手番1枚。道・部屋は増やさず、追加のラウンドもない。

目標数が完成し、出口接続も保たれていれば帰還の勝利。

先手と崩壊の進め方

崩壊トラックに向かい合って座る人が先手。

人格たちが活動するたび、夢は崩れていく。崩壊はその進み具合。

第2ラウンドから、先手が手番前に崩壊+1



全員が1回ずつ行動したら次のラウンド。上限に達する前に帰還を。

時計回りに ① 道・部屋 → ② 手がかり → ③ 事件

手番① 道・部屋を置く

道をつなぐか、記憶の場面を広げるか。夢を修復する形を選ぶ。

道か部屋を1枚。入口から続く通路へ置き、公開札を1枚補充。

最初の道は、接続口を開始マークに向けてつなぐ。



接続口を合わせる。部屋には鍵。鍵と普通の道は接続不可。

道1マス／部屋2×2。回転OK、重なり・盤外NG。未完成の部屋も通路。

置ける道がない → 更新して、そのまま置く

公開中の道6枚がすべて置けない場合は、1枚ずつ入れ替える。

置ける道が出るまで続け、その道をこの手番で置く。

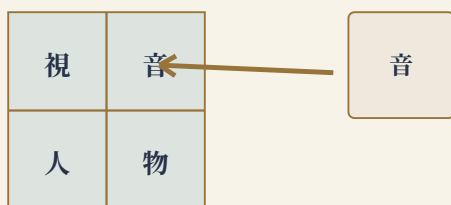
よけた道は、最後に山札へ戻してよく混ぜる。

手番② 手がかりを置く

記憶の断片で、失われた場面を埋めていく。

現在区域に置ける部屋があれば、1枚置ける（任意）。

空きマスは指定種類。4マス埋まると完成。



属性を反映 → 1枚引く。
手札は3枚に戻す。

属性＝夢の主が、自分をどう捉えているか

思い出した記憶によって、身体・恐怖・欲望の3つが変化する。

数値は全員で共有する。範囲は-5～+5。

上に重ねるなら、一番上と同じ種類



OK



NG

ALL：最初はどの種類でもOK。以後は同じ種類。

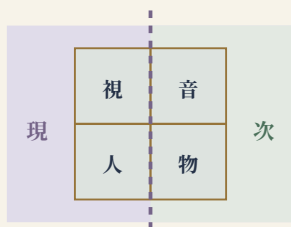
欲望 0 → +1で1 → さらに+1で2

新しい1枚分だけ反映。前の変化は戻さない。

①②の補足：区域と境界の部屋

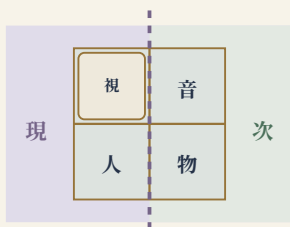
道・部屋・手がかりの配置に共通する追加ルール。

境界の部屋：置くだけでは区域は進まない



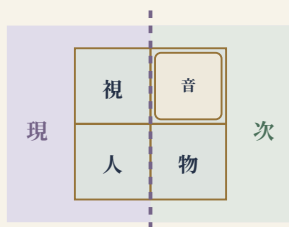
境界をまたぐ部屋：OK

現在区域は変わらない



現在側に手がかり：OK

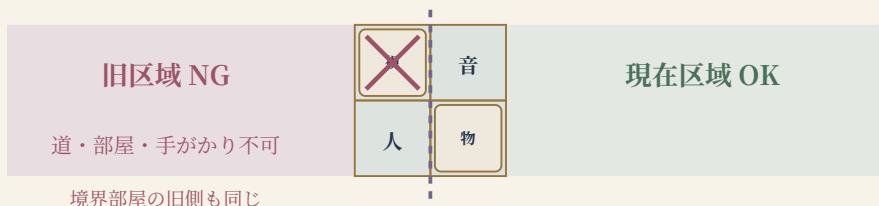
現在区域は変わらない



次側に手がかり：OK

ここで次区域へ進む

進んだ後：現在区域はOK／旧区域はNG

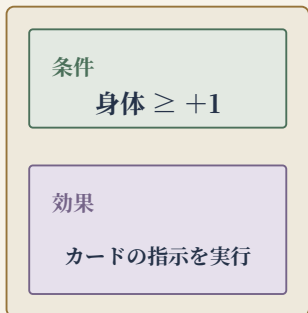


次区域の道・手がかりでも進む。出口接続後は旧部屋への補放OK。

手番③ 事件を取る・使う

夢の中の行動が、思いがけない出来事を呼び起こす。

手がかりを置いた後、変化した属性で条件を確認する。



条件を満たす公開事件を1枚獲得

条件は属性の消費ではない。

使用するとき、効果を実行

通常の獲得は手番1枚／使用枚数は制限なし。

自分の手番中いつでも。即使用OK。保持は2枚まで。

補充は右から左へ：2を取った例



2を取る → 3の公開札を2へ → 山札の次の1枚を表に。

1を取るなら2→1、3→2。3を取るなら次の1枚だけ表に。

手がかり未配置・条件未達なら獲得なし。効果途中の割込み不可。

ゲームの終了と勝敗

帰還条件がそろつか、崩壊上限に達すると終了。

帰還：2つの条件がそろった時点で即勝利

目標数の部屋が完成している。

入口と出口が、道と部屋でつながっている。

防衛：崩壊上限まで、帰還を阻めば勝利

次のラウンド前に先手が崩壊を進め、上限に達したら終了。

新しい手番は始めない。帰還条件が未達成なら防衛の勝利。

例：崩壊上限が10のとき



全員が10回ずつ手番を行える。第11ラウンドは始めない。



手番の早見表

崩壊トラックに向かい合う人から時計回り。

2巡目から、先手が手番前に崩壊+1

小人は0から。上限に達したら手番を始めず終了。

1

道 または 部屋

1枚だけ置く

二つは選べない

2

手がかりを1枚

現在区域に置ける部屋があれば（任意）。

属性を反映 → 1枚引く → 手札3枚

3

事件を1枚選ぶ

変化した属性を確認し、条件を満たす札から。

通常の獲得は手番1枚／使用枚数は制限なし。

自分の手番中いつでも使用可。保持は2枚まで。



Designer

エキレイ