

僕らの今はつながっている。 Ver.1.01a, 2016, 3, 13

～ ソロプレイの遊びかた説明ペーパー ～

このゲームは元々3～4人で遊ぶためのものですが、ふと1人用の遊びかたを思い付いたので公開します。なお、これはいわゆるβ版のため、後日ルールの変更を行なう場合があります。あらかじめご了承ください。

また、以降の説明では基本ルールからの変更点を列挙する形で説明していきます。

●はじめに

1人用の遊びかたは、3人用の遊びかたがベースとなっています。大まかに言えば、1人で3人分の手番を行なうイメージです。

その上で、さらに「●次のゴールを目指して」に書かれたすべての変更点を加えて遊ぶことになります。

●ゲームの準備

- 1人ですべてのセットを管理するため、円形ではなく一列に並べるのが良いでしょう。その場合、下図のように3つの場が分かるように少し離して並べてください。

イラスト→ □□□ □□□ □□□

テキスト→ □□□ □□□ □□□

また、一番端のセットが互いに隣であることに注意してください。

- 基本ルールではカードの持ち主は内容を確認することができましたが、1人の場合、カードの効果以外で裏向きのカードの内容を確認することはできません。
- スタートキャラクターはいずれかの場の中央に配置されたテキスト1枚を表向きにして決定してください。つまり、ランダムに決定することになります。

●カードの向きについて

基本ルールからの変更点はありませぬ。

●テキストカードの効果について

基本ルールからの変更点はありませぬ。

●ゲームの流れ

基本ルールからの変更点はありませぬ。

●手番で行える行動

「b. 登場」、「d. パス」については、基本ルールからの変更点はありませぬ。
「a. 交換」、「c. 勧誘」については次のように変更します。

・ a. 交換

手順1、2、4については、基本ルールと同じです。
3については代わりに次の内容を行なってください。

3. イラストを交換したら、まず、交換元のセットを表向きにするかどうか決定します。表向きにする場合はすぐにイラストとテキストを両方とも表向きにします。その後、交換先についても同様にします。

※1人で遊ぶ場合、表向きにするカードが海未テキストやイラストであるかは実際に表向きになるまで判断できません。そのため、『海未テキストやイラストが「交換」で表向きになった場合、即座に裏向きに戻す』としてください。これは、手番での行動が終了するのを待たずに行なってください。

・ c. 勧誘

手順1については基本ルールと同じです。
2、3については代わりに次の内容を行なってください。

2. 選んだセットに隣接するセットひとつを表向きにします。つまりイラストも必ず表向きにしてください。

●カードの効果

テキストカードに書かれた効果について、1人で遊ぶ場合の注意点についてまとめました。なお、効果①はカード上段、効果②はカード下段の効果を表します。

・ ほのか効果①

これが表向きになったとき、穂乃果イラストが裏向きであるかどうかにかかわらず、すべてのイラストの内容を確認して構いません。

・ うみ効果①

「●手番で行える行動」の「a. 交換」で説明した通り、『海未テキストやイラストが「交換」で表向きになった場合、即座に裏向きに戻す』としてください。

・ まき効果①

これが表向きになったとき、真姫イラストが裏向きであるかどうかにかかわらず、すべてのイラストの内容を確認して構いません。