

■ゲームの流れ (※は nayuta77 によるエクストラルールです)

1.セットアップパート

- 1.1.キャラクターの確定
- 1.2.シナリオの発表
- 1.3.ミッションのドロー
- 1.4.CP カードの配布(※)

2.ゲームパート[5回繰り返す]

- 2.1.昼CPカードオープン(※)
- 2.2.昼家事 成功=特になし/失敗=絆-1
- 2.3.昼行動 成功=コレクション+1/失敗=特になし
- 2.4.夜CPカードオープン(※)
- 2.5.夜家事 成功=特になし/失敗=絆-1
- 2.6.夜行動 成功=コレクション+1/失敗=特になし
- 2.7.深夜行動 成功=コレクション+1/失敗=特になし

3.クロージングパート

- 3.1.シナリオ達成判定
- 3.2.エピソード描写
- 3.3.経験値配布

■用語■

[家族] 集団ではなく、一家庭の一人を指定する単語。

[コレクション] 各スートごとの成功度積算。

これがルール初見で一番わかりにくい。

「このシナリオはスペードのスートを3つコレクションすれば成功」というのは、
「シナリオを対象としたスペードの行為判定に3回成功しなさい」という意味。

[目標] 公式な用語ではないが、定義したほうがわかりやすい。

「必要コレクションを持つオブジェクト(シナリオ、ミッション、タスク)」の総称。

■勝利条件■

シナリオで宣言された4つのスートのコレクションを達成すること

■消費リソース■

- 1.【体力】クラブ、スペードの判定判定ボーナスとして消費。
深夜行動でも減少。
- 2.【秘密】ハート、ダイヤの判定ボーナスとして消費。
体力が秘密が0になるとゲーム脱落。
- 3.【絆】1家族4点。家事の失敗、タレントの使用で減少。
0になると追加ミッションドロー=必要コレクション数増加。

■能力値■

クラブ、スペード、ハート、ダイヤの4種類。おおむね4~8。
家事を象徴し、家事以外の行動もすべてイメージをこじつけて行う。
クラブ : 服飾
スペード : 調理
ハート : 住居
ダイヤ : 金銭

■判定とスート■

D10 ロール、判定スートの能力値以下で成功

01絶対成功。判定スートのコレクション+1

再ロールして1が出続ける限りコレクション+1(ラッシュ)

10絶対失敗。

ロール前に【体力】や【秘密】を消費したポイント分能力値に加算して判定可能

【体力】クラブ、スペード

【秘密】ハート、ダイヤ

重要: マスター判断により+2~-2の範囲で修正。宣言した内容がいかに非現実的なものであっても、判定に成功すれば目標にスートをコレクションできる。宣言通りの事が起こったかどうかとは別。

スートは目標にコレクションせず、キャラクターが保持しておき、後で使用することもできる(ストック)。

■シンボル■

[家事]>[特徴]=[天分]>>来えられない壁>>[異能]

マークしたスートの判定にボーナスを得るものが多い。

[家事]シンボルは家事にも行動にも使えるが、特徴シンボルは家事判定に使えない。天分は特殊効果。

異能は一種のフィックス(後述)で判定のボーナスにはならない。

■家事判定■

1日2回、1シナリオで10回行わなくてはならない。

[失敗]判定スートに対応する家族の絆-1。

[成功]得るものはない。ただし絶対成功によるスートのコレクションは発生する。

■行動判定■

1日2回もしくは3回(体力-2)。1シナリオで10~15回行える。

目標と判定スートを宣言してから行動。

[成功]目標の判定スートのコレクション+1。

[失敗]で失うものはない。

■目標とスーパーモード■

[シナリオ]

テーブルに属する誰でも判定できる。

コレクション数:(3~8)×キャラクター数

失敗すると全員にバッドエンドが発生する。

一般的なバッドエンドは[タスク]の追加。

[ミッション]

キャラクターに属する通常は本人しか判定できない。

コレクション数:2~8

失敗すると本人に[タスク]が追加される。

[タスク]

キャラクターに属する通常は本人しか判定できない。

コレクション数:[維持]2 [解決]4~8

維持できないと悪化し、最悪キャラクターロスト。

[ミッション][タスク]に対して本人以外が行動できるのは

1.シナリオ解決済み

2.誰かの[体力]か[秘密]が3以下になったときのみ。これを「スーパーモード」と呼ぶ。

■タレント■

絆を消費して使用する特殊能力。個々様々なのでルールブック参照。

■フィックス■

不定世界の中で、「少なくともこのゲーム中確定したできごと」

行為判定に成功したとき、マスターの判断でセッションシートにプレイヤーの行動が見つけた「この世界の事実」を書き込む。

認定されたフィックスに沿った行動には、マスターが判定にボーナスを与えることが多い(これも任意)。

■エクストラルール■

エクストラ2：クリティカル・ポイント・カード

マスターはゲーム開始時に、各プレイヤーにそれぞれ10枚、カードを裏向きに配ります。従って、1デッキではプレイヤー5人が最大となります。6人以上の場合は後述の2デッキルールを使用します。

各プレイヤーはカードを伏せたまま、前列に5枚、後列に5枚並べます。カードは下記のように、毎日の家事に対応しています。

日数	1	2	3	4	5
朝の家事	■	■	■	■	■
夕の家事	■	■	■	■	■

○家事判定

各プレイヤーは家事判定の前に、該当する位置のカードをオープンします。これを「クリティカル・ポイント・カード(以下、CPカード)」と呼びます。

キャラクターはまずCPカードのスタートで家事判定を行わなくてはなりません。成功すれば特になにもおこりません。失敗した場合はそのカードが示す家族の絆が1点失われます。

Aが出た場合は家事判定は自動的に成功となり、そのスタートのストックを1ポイント獲得します。

ジョーカーが出た場合はアクシデントが発生します。マスターが追加のカードを1枚配り、その結果をアクシデントとして適用します。配られたカードはジョーカーの上に重ねて置き、以降のルールではこれをCPカードとして扱います。

CPカードは次のCPカードをオープンするまで有効です。従って、夜と深夜は同じCPカードの影響下にあるものとします。

○CPボーナス

家事判定に成功したプレイヤーはCPカードを列から前に出します。そのキャラクターは次のCPカードを引くまで、そのスタートに対する行動判定に+1のボーナスを受けることができます。

○イニシアチブ

行動判定はCPカードの数値の小さな順に行います。Aを引いたキャラクターは一番最初に行動することもできますし、一番最後に行動することもできます。

プレイヤーは回ってきた順位を「パス」を宣言して自分の順位を最後に回すこともできます。その場合、行動判定に-1のペナルティを受けます。最後にパスをしたプレイヤーの順位がその時点の一番最後になります。

○めまぐるしい日々

キャラクターのCPカードがJ、Q、Kであった場合、キャラクターは自分のミッション・タスク維持に対して行動することしかできません。自分の日常に忙殺されて、よそ様に関わることもなんぞできないのです。

ただしすでにミッション、タスク維持が終了している場合はシナリオに対して行動してかまいません。

○行動終了の宣言

行動が終了したらプレイヤーはカードをタップします。