



プレイ人数：2人 プレイ時間：15分（1プレイ） 対象年齢：14歳以上



初めて遊ぶ方へ

ルールブックを読み進める前に、
全カードを、カード名の先頭に
「◆」が描かれている面を表にして
スリーブに入れて下さい。
この時、反対側の面は見ないように
作業して下さい。



もくじ

■ 文絵のために

ストーリー	4
ゲームの概要	6
内容物	7
キャラクター紹介	10
ゲームの準備	14
ゲームの目的	16
ゲームの手順	17
カード効果の説明・補足	20
ゲームの終了	21

■ 秘められた殺意

ストーリー	22
キャラクター紹介	23
ゲームの概要	23
ゲームの準備	24
ゲームの目的	26
カード効果の説明・補足	26
「犯人」について	27
ゲームの終了	27

■ 田所先生の恋

ストーリー	28
キャラクター紹介	29
ゲームの概要	29
ゲームの準備	30
ゲームの目的	31
ゲームの終了	32

このゲームは性質上、カードの内容や物語の結末など、インターネット上での過度なネタバレはご遠慮下さい。

このお話はフィクションです。
登場する人物等は現実のものとは関係ありません。

ストーリー

あの日、文絵が死んだ。

死因は身内以外には明かされなかった。不治の病だったとか、交通事故だったとか、友人たちの間では色々話題になったが、本当のところは家族にしか分からなかった。

そして今日、おばさんから、一つの包みを手渡された。綺麗にラッピングされたその包みから出てきたのは、ちょっと前に俺が迎えた17の誕生日に、彼女が用意していたらしい腕時計だった。自動巻きの時計はしばらく止まっていたらしく、その日付は彼女が死ぬ数日前のままだった。目を赤くしたおばさんから「恥ずかしがって渡せなかったみたいなの。大事にしてやってね」と言われて、思わず口ごもってしまった。



その時計はなんだか不思議な感じがした。持って帰って、腕に着けてみると、まるで何年も前から持っていたもののように感じる。

せめて時間を合わせようと、竜頭を引いたその時。目が回るような感じがして、周囲が暗転した。頭を振って意識を取り戻した後、俺は愕然とした。さっきまで夜だったはずが、夕方に戻っている。俺の部屋の日めくりカレンダーは、彼女が死ぬ数日前を示していた。腕にあったはずの時計は、いつの間にか消えていた。

どっと汗が噴き出す。自分が巻き込まれた不思議な事態に、それでも俺は一つの光を見出していた。

これは、きっと、誰かが俺に与えた、最後のチャンスなのだと。なにか、きっと、できることがあるに違いない。だからこそ、俺はここに戻ったのだ。

文絵のために。



ゲームの概要

プレイヤーは死の定めを背負ったヒロインと、彼女を救おうとする幼馴染として、過去に立ち戻りその宿命を回避するべく行動します。カギを握るのは、悲劇を経て知ったお互いの未来と、彼らの知人たちや、いくつかの道具。それらの力を借りることで、あるいはその残酷な宿命を覆すことができるでしょう。

しかし、彼らにあるのは、悲劇が起きるまでに相手が辿った行動のおぼろげな記憶だけです。いずれ来る悲劇を回避するためには、カードで示された彼ら自身の行動や、近しい人々の助けを駆使して、お互いの置かれた状況进行操作しなければなりません。ただし、彼らを取り巻く人々にも様々な思惑があり、場合によっては思いもよらない結果を招くので、その動向にも注意が必要です。

果たして彼らはお互いが持つ秘められた気持ちを明かし、その絆で悲しい運命を打ち破ることができるでしょうか。

内容物

- 主人公シート 2枚
- カード 44枚
 - ゲームカード 43枚
 - ターンプレイヤーカード 1枚
- エンディングブック 3部
- カードスリーブ 50枚
- ルールブック(本書) 1部

内容物の説明

■主人公シート(武雄・文絵)

物語の主人公2人を示すシートです。表面と裏面で効果内容が異なります。プレイするエピソードによって、どちらの面を使用するかが決まります。



■カード

物語に登場する主人公2人、そして彼らに近い人々や、その身に起こる事件、重要な物品などが描かれたカードです。「武雄」が関わる青のカードセットと「文絵」が関わる赤のカードセットが存在します。遊ぶエピソードによってゲームに使用するカードが異なります。

○基本「文絵のために」

基本となるエピソードを遊ぶ場合に必要なセットです。

「武雄」が関わる青のカード 12 枚と

「文絵」が関わる赤のカード 12 枚が存在します。

○拡張1「秘められた殺意」

基本とは異なるエピソードを遊ぶ場合に必要なセットです。

「武雄」が関わる青のカード 12 枚と

「文絵」が関わる赤のカード 12 枚が存在します。

○拡張2「田所先生の恋」

基本とは異なるエピソードを遊ぶ場合に必要なセットです。

「武雄」が関わる青のカード 12 枚と

「文絵」が関わる赤のカード 12 枚が存在します。



カードには効果の記述の「ない」面と、効果の記述の「ある」面が存在します。初めて遊ぶ場合、事前に効果の記述のある裏面を見ないで下さい！

「◆」のアイコンが目印です。

カードの紹介テキスト



効果の記述がない面

効果の記述がある面

■カードの名称

カードに描かれたキャラクターや物品などの名称です。稀に表と裏で名称が変化するものもあります。

■種類

カードが「人物」なのか「その他」なのかを示します。

■効果

カードが使用された時に発生する効果です。カードによっては特定の条件下で効果が変化するものもあります。

★のアイコンがついている効果は使用したとき以外に発揮されます。テキストにしたがって下さい。

■エンド条件

エンディングになる条件です。これを満たすとゲームは終了し、エンディングブックのエピソードを読むことになります。

■所属セット

青いカードと赤いカードに分けられます。どちらにも属さない特別な紫のカードもあります。山札を作る際に参照します。



■所属エピソード

そのカードがどのエピソードで使用するかを示します。複数のエピソードで使用するカードも存在します。

※実際のカードは効果がちゃんと読めます。このルールブックでは説明のために隠しています。

■カードスリーブ

カードを保護する道具です。最初は、効果の記述のない面（カード名の先頭に◆が描かれている面）が見えるように入れてください。



■エンディングブック

エピソードのエンディングが書かれている冊子です。対応したエンディングの条件を満たすまでは開いて読むではありません。



キャラクター紹介

このゲームの登場人物の紹介です。キャラクターの関係がゲームの内容にも大きく影響しているため、よろしければこのパートを読んでからゲームを始めて下さい。

●武雄

どこにでもいるような、高校2年生。成績も運動神経も容姿も中の上程度で、サッカー部ではレギュラーを出たり入ったりしている。

あまりよく喋るということもなく、普段はクラスでもそれほど目立たない。が、不愛想ながら気遣いのある行動で、密かに女子人気は高め。文絵とは幼馴染で、時々ドジを踏む文絵を陰からフォローしている。



●文絵

朗らかで社交性があり、クラスでも中心として行動するタイプ。飛び抜けて美人という訳ではないが、かわいらしい顔立ちで、彼女にあこがれを抱くものも多い。

小さい頃から武雄のことが好きで、彼を追ってサッカー部のマネージャーになった。お互いのちょうどいい距離感を崩したくなくて今まではその想いを心の奥に秘めていたが、彼の誕生日に想いを伝えようと思った。



●田所先生

武雄や文絵の所属するクラスの担任で世界史の教師。35歳独身。いつもぼんやりしているようで生徒をよく観察しており、時々肝となるアドバイスをするので生徒からはそれなりに慕われている。

一応サッカー部の顧問だが、特にサッカーの経験はなく、監督としての責務はあまり果たせていない。



●亮介

武雄と同じサッカー部に所属する、武雄の親友。武雄よりもサッカーは上手で、レギュラー常連。以前から文絵の武雄に対する気持ちに気づいており、二人の微妙な距離感にやきもきしている。お調子者同士気が合うのか理沙と仲が良く、密かに文絵の恋に協力するつもりでいる。



●設楽先輩

サッカー部のマネージャーである3年生。美人で、しかも自分の容貌に十分以上の価値があることを把握している。サッカー部のメンバーにしょっちゅう粉をかけては問題を起こしているトラブルメーカー。現在は武雄に接近中だが、あまり反応がない武雄にイライラしている。



●正博

武雄の友人。柔道部に所属する巨漢。体格に似合わず気が小さい。文絵に想いを寄せており、彼女に近い武雄に対して、羨望の眼差しで眺めつつも、密かに対抗意識を燃やしている。



●加奈子

文絵の親友で図書委員。眼鏡にお下げのいかにもな文学少女で、品行方正成績優秀な才媛。文絵の気持ちを知りつつも、武雄に心を寄せており、自問自答を繰り返しては自己嫌悪している。

●近藤先輩

サッカー部部長の3年生。運動神経・学力・性格・容姿の4拍子揃ったナイスガイ。マネージャーの設楽の悪癖を知りつつ、何だかんだと彼女の面倒を見てくっついてたり離れたりしている。



●理沙

文絵の親友で、いつも文絵・加奈子とつるんでいる。流行に敏感な今どきの女子で成績はやや低空飛行。見た目に違わずよく喋り、男子の間ではやや敬遠され気味。勉強は今一つでも情報通で、現在の人間関係や、様々な人物の行動に詳しい。



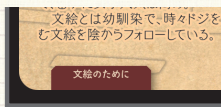
ゲームの準備

※ここでは基本ゲームである「文絵のために」編の説明を行います。それ以外の拡張で遊ぶ場合は、後述しますので、そちらをご覧ください。

※カードがカードスリーブに入っていない場合、本書の表紙に従ってカードをカードスリーブに入れてください。

このゲームでは、2人のプレイヤーは向かい合ってゲームを行います。ゲーム中、会話などしてもよいですが、ゲームの進行に関わる相談はしてはいけません（相手の知らない情報を発言してはいけません）。

- 1 カードの所属エピソードを確認し「文絵のために」と書かれたカードを抜き出します。それ以外のカードは箱にしまってください。（「文絵のために」と書かれたカードは、青のカードが12枚、赤のカードが12枚あります）



所属エピソード
「文絵のために」



- 2 武雄と文絵の2名からそれぞれ担当したい主人公を1名選び、その主人公シートと、**相手のカードセット** 12枚を受け取ります（**武雄のプレイヤー**は赤のカードセットを、**文絵のプレイヤー**は青のカードセットを山札として使用します）。主人公シートは「文絵のために」編の面を表にして手元に置きます。武雄のプレイヤーは、ターンプレイヤーカードを受け取ります。



武雄のプレイヤー

文絵のプレイヤー



各プレイヤーが受け取るカードは、相手の色のカードセットです。間違えやすいので気をつけて下さい。

- 3 それぞれ受け取ったカードセットをよくシャッフルし、裏向きで置きます。これをそれぞれの「(自分の) 山札」と呼びます。

4 それぞれは山札から3枚のカードを引き、引いた順番が分かるように持ちます（それらが相手の「未来」を示していると考えて下さい）。この時、カードの順番を入れ替えてはいけません。また、カードの内容は相手に教えてはいけません。



以上でゲームの準備は終了です。

ゲームの目的

「武雄が知人や道具の力を借りながら、文絵の死を回避させて助けること」が目的です。このゲームでは、エンド条件を満たすことでゲームが終了します。条件に応じたエンディングが用意されているのでそれをご覧下さい。もし、それがあなたの望んだ結末ではないのであれば、再びあなたは腕時計の力を借りることになるでしょう。

ゲームの手順

武雄のプレイヤーからゲームを始めます。

1 カードの使用方法的決定

武雄のプレイヤーは、相手（文絵のプレイヤー）の手札から、相手が最初に引いたカードを使用します。



この時、使用方法は2通りあります。

以下のどちらの方法で使用するかを宣言して下さい。



カードを表向きで公開し、その効果を使用する



カードの表面を公開せず、裏向きで使用する。
(主人公シートに記述している共通効果を使用する)

武雄のプレイヤーは、使用方法を決めたら文絵のプレイヤーからそのカードを受け取り、宣言した向きで主人公シートの「使用中カード置き場」に置きます。



効果の記述のない面のカードが使用された場合

表向きで使用する場合、まずそのカードに効果が記述されているか確認します。もし、記述されていない面（カード名に◆がある面）の場合、スリーブからカードを出して、効果の記述のある面を見えるように入れ直して下さい。

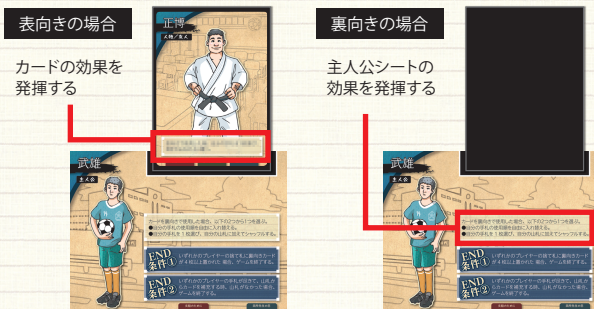
※例外的なカードの入れ直し

効果の処理によっては、捨て札にある裏向きのカードが表向きになったり、特定のカードをゲーム外に除外することがありますが、そのカードが効果の記述のない面の場合も同様に効果の記述のある面を見えるように入れ直して下さい。



2 効果の使用

武雄のプレイヤーはそのカードの効果（裏向きで使用した場合は主人公シートに記述された共通効果から1つを選択）を使用します。



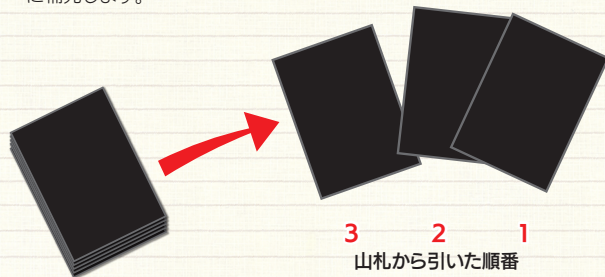
効果使用後、カードを指定した状態（表・裏）で自分の捨て札に置きます（捨て札は自分の主人公シートの右に並べて下さい）。



- ※使用中のカードはまだ捨て札ではありません。間違えないようにしましょう。
- ※カードの効果は、それが使用できる限り必ず使用しなければなりません。
- ※カードを裏向きで使用するを選んだ場合、その表面を使用者が確認することはできません。
- ※カードを使用する順番は効果によって入れ替えられることがあります。
- ※効果の使用時、ほかの効果を割り込んで使用することはできません。

3 手札の補充

カードの使用が終了したら、武雄の手番は終了です。この時、手札が3枚未満のプレイヤーは、それぞれの山札から手札が3枚になるまでカードを引き、それぞれの手札の「後ろ」（使用順が最後になる位置）に補充します。



その後ターンプレイヤーカードを渡し、次は文絵のプレイヤーの手番になります。文絵のプレイヤーも同様に、相手の手札から、相手が最初に引いていたカードを1枚使用します。何らかの条件でゲームが終了するまで、互いの手番を交互に繰り返します。

アドバイス

最初はカードの効果がわかりません。
使用することで判明していくので、なるべく表向きで使用していきましょう。



カード効果の説明・補足

●自分の山札／相手の山札

「自分の山札」とは、自分が使用している山札のことを指します（武雄であれば赤のカードセット）。逆に「相手の山札」という場合は相手が使用している山札のことを指します（相手が文絵であれば青のカードセット）。

●使用中のカード

現在効果を使用しているカードは、その時点では捨て札には含まれません。効果を使用し終わったのち捨て札に加わります。

●裏向きのカード

裏向きのカード（スリーブでカード内容が見えない面）は、表面の情報は全く参照しません。例えば、自分の捨て札に裏向きの「設案先輩」があったとしても、そのカードは「設案先輩」としては扱いません。

また、裏面のカードの表面の情報は、お互いに確認してはいけません。

●手札の公開（相手に見せる）

カードの効果によっては、自分の手札を相手に見せることがあります。見せたカードは、手札にある限り何度見せても構いません。それは、他の効果で使用順が入り替わったとしても同様です。また、相手はその見たカードを裏向きで使用することも可能です。見せたカードが「効果の記述のない面」だったとしても、効果の記述のある面に入れ直すことはありません。

●除外

カードの効果によっては、カードを除外することがあります。除外したカードは山札にも捨て札にも置かず、その他の場所に表向きで置いて下さい。除外したカードが「効果の記述のない面」だった場合、効果の記述のある面に入れ直してください。次にゲームを始める時、除外したカードを戻して、通常通りに準備して下さい。

●そのかわりに

カードの効果・エンド条件ではテキスト中に「そのかわりに」といった記述があります。これがあるテキストは条件を満たしている場合、直前の処理を行う代わりに「そのかわりに」以降の処理を行うことを意味します。

●「主人公」の効果の使用

カードの効果で、「自分が「主人公」の効果を使用する時」といった指定がある場合、「主人公」の効果というものは3パターンあります。

●カード「武雄」を表向きで使用する

●カード「文絵」を表向きで使用する

●どんなカードでも裏向きで使用する（主人公シートの効果を使用する）

このいずれかを満たしたタイミングが「自分が「主人公」の効果を使用する時」になります。



ゲームの終了

ゲームはいくつかの状況で終了します。

●主人公シートに記述された条件を満たした時。

→いずれかのプレイヤーの捨て札に裏向きカードが4枚以上置かれた

→いずれかのプレイヤーの手札が尽きて、山札からカードを補充する時、山札がなかった。

●カードに記述されたエンド条件を満たした時。

※ゲームがループレンド条件を満たせない場合や、途中でやめたい場合、そこでゲームを終了して構いません。

いずれの場合も、「文絵のために」編のエンディングブックを開いて、該当するページを確認して下さい。内容に応じたエンディングが用意されています。その結果に満足できなければ、再度「ゲームの準備」から始めて下さい。ただし、カードスリーブに入れたカードの中身はそのままの状態始めて下さい。

そして拡張セットへ

「文絵のために」編を満足するまでプレイができれば、次は拡張セットに進みましょう。拡張1、2とありますので、順番にお楽しみください。そして、この世界を何度も体験して下さい！

秘められた殺意

ストーリー

それは、ほんの些細なきっかけだった。

下校中の彼女に挨拶をしたが気づかれなかったのか。近くに落とした消しゴムを拾ってもらえなかったのか。それとも、想い人の気を引いてしまったのか。その家族に不満があったのか。

ともかく、その些細なきっかけによってある人物の中に芽生えた小さなわだかまりは、ゆっくりと育っていった。最後には、文絵の命を奪おうと決意させるほどに。周到な計画は他の人々が気付かないうちに実行へと移され、かくて凶刃は文絵に振り下ろされたのである。

運命のいたずらか、己の力不足か。またも文絵を失い悲しみに打ちひしがれる武雄。そんな時、彼は先日彼女から誕生日のプレゼントとして渡された腕時計に、再びあの不思議な力が宿ったのを感じた。

どうやら、この出来事には、何かまだ介入できる余地があるらしい。きっと、文絵を救い、そしてその人物も救える可能性が、どこかに残っているのだ。新たな決意とともに、武雄は腕時計の電頭を引いた。

キャラクター紹介

●三原刑事

武雄や文絵が通う高校の地域を所轄とする警察署の刑事。それほど犯罪の多い地域ではないので基本的には昼行燈だが、その捜査には定評がある。

今回の犯行予測はそもそも子供のいたずらと捉えているため、彼に本気で取り合ってもらうためにはしっかりとした材料が必要である。



●用務員

高校で雑務を行う初老の用務員。口数少なめで、生徒はおろか教職員とすらほとんど会話をせず、黙々と与えられた仕事をこなしている。

気難しそうな人物だが、日ごろの観察により、今回の事件についても何らかの手掛かりに気づいている節がある。果たして彼の力を借りることはできるだろうか。



ゲームの概要

このエピソードでは、文絵だけがその正体を知る「犯人」が存在します。武雄のプレイヤーは、まずは自分のカードセットから抜き出されたその「犯人」が誰なのかを特定しなければなりません。

ゲームの準備

このゲームでは、2人のプレイヤーは向かい合ってゲームを行います。ゲーム中、会話などしてもよいですが、ゲームの進行に関わる相談はしてはいけません（相手の知らない情報を発言してはいけません）。

※カードがカードスリーブに入っていない場合、本書の表紙に従ってカードをカードスリーブに入れてください。

※違うセットで遊んだ時に効果の記述が判明したカードはそのままで構いません。

- 1 カードの所属エピソードを確認し「秘められた殺意」と書かれたカードを抜き出します。それ以外のカードは箱にしまって下さい。（「秘められた殺意」と書かれたカードは、青のカードが12枚、赤のカードが12枚あります）



- 2 武雄と文絵の2名からそれぞれ担当したい主人公を1名選び、その主人公シートと、相手のカードセット12枚を受け取ります（武雄のプレイヤーは赤のカードセットを、文絵のプレイヤーは青のカードセットを山札として使用します）。主人公シートは「秘められた殺意」編の面を表にして手元に置きます。武雄のプレイヤーは、ターンプレイヤーカードを受け取ります。



- 3 文絵のプレイヤーは受け取ったカードセットをよくシャッフルし、1枚を選んで自分だけで確認します。そのカードが「人物」であれば主人公シートに裏向きで置きます。そのカードがこのゲームにおける「犯人」になります。「その他」であれば、やり直します。



- 4 それぞれ受け取ったカードセットをよくシャッフルし、裏向きで置きます。これをそれぞれの「(自分の)山札」と呼びます。

- 5 それぞれ山札から3枚のカードを引き、引いた順番が分かるように持ちます（それらが相手の「未来」を示していると考えて下さい）。この時、カードの順番を入れ替えてはいけません。また、カードの内容は相手に教えてはいけません。

以上でゲームの準備は終了です。

ゲームの目的

「武雄が犯人の正体を知り、その犯行を未然に防ぎ、文絵を助けること」が目的です。このゲームでは、エンド条件を満たすことでゲームが終了します。条件に応じたエンディングが用意されているのでそれをご覧ください。もし、それがあなたの望んだ結末ではないのであれば、再びあなたは腕時計の力を借りることになるでしょう。

※「ゲームの手順」に関しては、「文絵のために」編と同様です。そちらを参照して下さい。

カード効果の説明・補足

●「犯人」の公開

カードの効果によっては、文絵の主人公シートの「犯人」を公開することがあります。公開する場合、表向きにして置いて武雄のプレイヤーも確認できるようにします。

●「犯人」の判定

カードの効果で、捨て札に「犯人」と同じカードがあるかどうかを確認することがあります。その判定は、文絵のプレイヤーが行って下さい。ただし、どのカードが「犯人」なのかは公言してはいけません。捨て札に「犯人」が“ある”のか“ない”のかのみを判定して下さい。

※上記以外の「カードの効果の説明・補足」に関しては、「文絵のために」編と同様です。そちらを参照して下さい。

「犯人」について

文絵のプレイヤーのみ「犯人」が誰かわかっている状態でゲームが始まります。誰が「犯人」なのか武雄のプレイヤーに教えてはいけません。カードの効果によっては「犯人」が公開されることがあり、そうした場合、武雄のプレイヤーも「犯人」が誰かわかります。

一度ゲームを終え、再度ゲームを開始する場合、計3回までは同じ「犯人」で遊ぶことができます。3回を超えて遊ぶ場合、「犯人」は新たに設定して下さい。また、「犯人」が公開されていたとしても、新たに遊ぶ場合は「犯人」を裏向きにして公開されていない状態に戻して下さい。

ゲームの終了

ゲームはいくつかの状況で終了します。

●主人公シートに記述された条件を満たした時。

→いずれかのプレイヤーの捨て札に裏向きカードが4枚以上置かれた

→いずれかのプレイヤーの手札が尽きて、山札からカードを補充する時、山札がなかった。

●カードに記述されたエンド条件を満たした時。

※ゲームがループしエンド条件を満たせない場合や、途中でやめなくなった場合、そこでゲームを終了して構いません。

いずれの場合も、「秘められた殺意」編のエンディングブックを開いて、該当するページを確認して下さい。内容に応じたエンディングが用意されています。その結果に満足できなければ、再度「ゲームの準備」から始めて下さい。ただし、カードスリーブに入れたカードの中身はそのままの状態始めて下さい。

また、「犯人」が公開されていない場合、次のゲームを準備するのは文絵のプレイヤーが行って下さい。

田所先生の恋

ストーリー

田所先生の異動が皆に知らされたのは、ちょうど夏休みが終わり、新学期が始まった日のことだった。

原因が全く思い当たらないといえば、嘘になる。先生は授業こそ比較的面白かったが、それ以外はとにかく冴えない感じだった。見た目は少しだらしなかったし、独身の教師よろしく食事などもあまり気を使ってはいなかった。

それに加え、新任の教頭に目をつけられてしまったのが大きかったのだろう。何かにつけ厳しい彼女は、うだつが上がらない彼をターゲットとし、やり玉へと上げることが多かった。生徒との距離が不必要に近いことや、彼女の掲げる効率主義におもねらなかったことも、彼女の気に食わなかったのだろう。

「いやいや、ちょっとピリピリしすぎじゃないですかね」という言葉も、完璧を自認する彼女の怒りに触れるのに十分だった。

そういった積み重ねの結果、他校の研修という名目で、田所先生はこの学校を離れることとなってしまった。

「悪いねえ。あとはみんなで頑張ってくれ」

そんな言葉を残し、去っていくとする先生。困ったのはサッカー部だ。部長をはじめ、何人かで直談判を試みたが、教頭はにべもない。

「不真面目な教師は周囲に悪影響です。それに、田所先生はサッカーに詳しい訳ではないのでしょうか？ でしたら、別の方が顧問をやったほうがあなたたちのためにもなるというものよ」

そんな時、武雄の予想もしないタイミングで、時計が力を取り戻す。どうやら、この一件は、武雄と文絵にも何らかのかかわりがあるようだ。二人は讀きあうと、先生のためにひと肌脱ぐことを決意するのだった。

キャラクター紹介

●野上教頭

やり手のキャリアウーマンとして知られる教頭（アラサー）。以前の勤務先での仕事ぶりが評価され、若くしてこの高校に栄転してきた。

徹底的な効率主義者で、だらしない人間には我慢がならないタイプ。そのせいか、周りに敵を作りやすく、男性からも敬遠されやすい。彼女がこのような性格になったのは、大学時代の恋愛と、その破局が彼女にもたらした大きな不幸によるものらしい。



ゲームの概要

このエピソードでは、学校を追い出されそうになってしまっている顧問、田所先生を救うために、武雄と文絵が奔走します。田所先生の意識を変えることももちろん必要ですが、彼を目の敵にする野上教頭にも改善の余地がありそうです

ゲームの準備

このゲームでは、2人のプレイヤーは向かい合ってゲームを行います。ゲーム中、会話などしてもよいですが、ゲームの進行に関わる相談はしてはいけません（相手の知らない情報を発言してはいけません）。

※カードがカードスリーブに入っていない場合、本書の表紙に従ってカードをカードスリーブに入れてください。

※違うセットで遊んだ時に効果の記述が判明したカードはそのままで構いません。

- 1 カードの所属エピソードを確認し「田所先生の恋」と書かれたカードを抜き出します。それ以外のカードは箱にしまってください。（「田所先生の恋」と書かれたカードは、青のカードが 12 枚、赤のカードが 12 枚あります）



- 2 武雄と文絵の2名からそれぞれ担当したい主人公を1名選び、その主人公シートと、**相手のカードセット 12 枚**を受け取ります（**武雄のプレイヤーは赤のカードセット**を、**文絵のプレイヤーは青のカードセット**を山札として使用します）。主人公シートは「田所先生の恋」編の面を表にして手元に置きます。武雄のプレイヤーは、ターンプレイヤーカードを受け取ります。



- 4 それぞれ受け取ったカードセットをよくシャッフルし、裏向きで置きます。これをそれぞれの「(自分の) 山札」と呼びます。

- 5 それぞれ山札から3枚のカードを引き、**引いた順番が分かるように持ちます**（それらが相手の「未来」を示していると考えて下さい）。**この時、カードの順番を入れ替えてはいけません**。また、カードの内容は相手に教えてはいけません。

以上でゲームの準備は終了です。

ゲームの目的

「武雄と文絵が協力し、田所先生の異動を止めること」が目的です。このゲームでは、エンド条件を満たすことでゲームが終了します。条件に応じたエンディングが用意されているのでそれをご覧ください。もし、それがあなたの望んだ結末ではないのであれば、再びあなたは腕時計の力を借りることになるでしょう。

※「ゲームの手順」に関しては、「文絵のために」編と同様です。そちらを参照して下さい。

※「カードの効果の説明・補足」に関しては、「文絵のために」「秘められた殺意」編と同様です。そちらを参照して下さい。

ゲームの終了

ゲームはいくつかの状況で終了します。

●主人公シートに記述された条件を満たした時。

→いずれかのプレイヤーの捨て札に裏向きカードが4枚以上置かれた

→いずれかのプレイヤーの手札が尽きて、山札からカードを補充する時、山札がなかった。

●カードに記述されたエンド条件を満たした時。

※ゲームがループしエンド条件を満たせない場合や、途中でやめなくなった場合、そこでゲームを終了して構いません。

いずれの場合も、「田所先生の恋」編のエンディングブックを開いて、該当するページを確認して下さい。内容に応じたエンディングが用意されています。その結果に満足できなければ、再度「ゲームの準備」から始めて下さい。ただし、カードスリーブに入れたカードの中身はそのままの状態です。

ゲームデザイン：カナイセイジ

イラスト：杉浦のぼる

グラフィックデザイン：小宮山佳太

制作指揮：木皿儀 単一

カードスリーブ：有限会社 カトウ、ケイエムコーポレーション

印刷：富綱印刷

スペシャルサンクス：AHC



製作・販売：有限会社ワンドロー

埼玉県新座市東北 2 丁目 34-15 303

one-draw.jp

mail@one-draw.jp

ルールとカードの記述が矛盾する場合、カードの記述を優先します。その他、ルールで不明な点がございましたらメールアドレスまでお問い合わせください。

MEMO