



説明書



プレイヤー 2～4人

ゲーム時間 1～2時間

対象年齢 14歳～

「ふふ、ふふふふ……」

長年の目的を果たせるという時、人はどうやら笑みを抑えられないらしい。

「日本の未来を担う、輝かしき天才たちよ。まずは入学おめでとう」

学院の講堂の壇上にて、新入生たちを見下ろす学長の姿を視界に収めながら、赤嶺ひよりは満面の笑みを浮かべていた。

「この煌(きら)学院の一期生として集められた諸君は、学生ながらも一人残らず科学の賢人たちだ」

日本における最先端の学術機関といえるこの場には、学長の言葉通り、科学分野にて才能を発揮し、自他共に認める天才のみが存在することを許されている。

しかしひよりにとって、そのような些末なことはどうでもよかった。

「この学院では、孤独に研究を進めるも、教師陣に取り入り利益を得るも、他者の研究成果を奪うも君たちの自由だ。もちろん課題等はあるが、必ずしも達成する必要はない」

そう、自由。

この学院でただ一つの目的、

「超光学を発展させてくれば、ね」

超光学——近年発見された特殊なレンズ……それを使うことで、光からエネルギーを得られることが判明した。

現在主流なエネルギーである電気よりも遥かにクリーンでエコロジーな技術。各国が注目する新時代のエネルギー。

超光学と呼ばれるその技術を研究、発展させるために、この学院は作られた。

つまり、この場所ならば、ひよりが愛してやまないレンズの研究が好きだけ出来るのだ。

故に、この場所は彼女にとっての天国に等しい。

「四年間の在籍後、首席の地位を収めた者には、

この分野にて素晴らしい榮譽を手に入れることが出来るだろうが……

まあ既に各分野で活躍している諸君らにとっては興味がないことだろう。

故に、この学院からは一つの贈り物を用意している」

ピン、と学長は右手の人差し指を立て、

「この学院で首席となった者には、何でも一つ、望みを叶えてあげよう。金でも地位でも、何もかもが思いのままだ」

そう、まるで創作のような言葉を口にした。

「大げさと思うかもしれないが、高名な学者たちであろうと、変換の法則を生み出し、

実際にレンズで光をエネルギーに変換することは困難を極める。

素晴らしい成果を出した者には、それに相応しい対価が送られて当然だ。

君たちの未来には、それだけの価値がある」

学長は言葉を続けるが、既にそれはひよりの耳には届いていなかった。

何でも望みが叶うというのであれば、この学院を卒業することになったとしても、

レンズの研究を死ぬまで続けることが出来るだろう。

「はあ～……考えただけで幸せすぎる……」

元より自分が他の誰かに劣っているとは考えたことすらない。しかし、この瞬間にひよりの目的が一つ定まった。

「私が、この学院の首席になる！」



ゲーム概要

NO. _____

DATE _____

プレイヤーは、超光学を研究する学院に入学した天才科学者となって超光学レンズの研究を行います。研究を進めて独自のレンズを作ったり素材を変換したりしてライバルよりも多くの研究成果を稼ぐことが目的です。勝利点を最も多く稼いだプレイヤーが勝者になります。



キャラクター紹介



AKAMINE HIYORI
赤嶺ひより

▼研究タイプ
レンズ研磨起動タイプ

光の声を聴くことができるという、自他ともに認める超光学の天才。レンズ生成の事しか頭にない残念な美少女。



AONO HARUHI
青野春陽

▼研究タイプ
自レンズ起動タイプ

愚直に努力を積み重ねる大器晩成型。万事が慎重で失敗を嫌う。超光学の発展に全てを捧げる生真面目な秀才。



TOHDOH AKIRA
橙堂アキラ

▼研究タイプ
説得活用タイプ

センスに優れた世渡り上手。立ち振る舞いが優雅でいて如才ない。しかし表裏を使い分けるしたたかな知性の才人。



MIDORIKAWA RINNA
翠川燐名

▼研究タイプ
淀み収集タイプ

未知なるものへの飽くなき好奇心だけが彼女を突き動かす。ピュアゆえに歪んだマッドサイエンティスト。



TASOGARE HIZUMI
黄昏灯純

▼研究タイプ
資材収集タイプ

アイドル兼天才科学者というマルチタレント。可愛いを最大限に活かして人を楽しませるが、その目標は大金持ち。



SIRAKAMI YU
白神幽

▼研究タイプ
成長ツリー特化タイプ

悪の組織に管理されている孤高の天才美少女。最新の研究を組織の兵器に転用する命を受けて学校へと潜入している。

2.コンポーネント

【開発カード(47枚)】



レンズを作るための素材や結果となる透明なカードです。土台カードの上に、2枚以上重ねて使います。

開発カード内訳

光 : 8枚
虹 : 7枚
淀み : 8枚
創造 : 5枚
成長 : 5枚
ロビー : 5枚
VP : 9枚

アイコン一覧

開発カードなどで使用するアイコンの意味は以下の通りです。



【土台カード(15枚)】



レンズを生成する際に必要な、土台となるカードです。

【山札カード(2枚)】



開発カードの山札の一番上に目隠しとしておきます。通常用とVP用に2枚あります。

【研究日誌(1枚)】



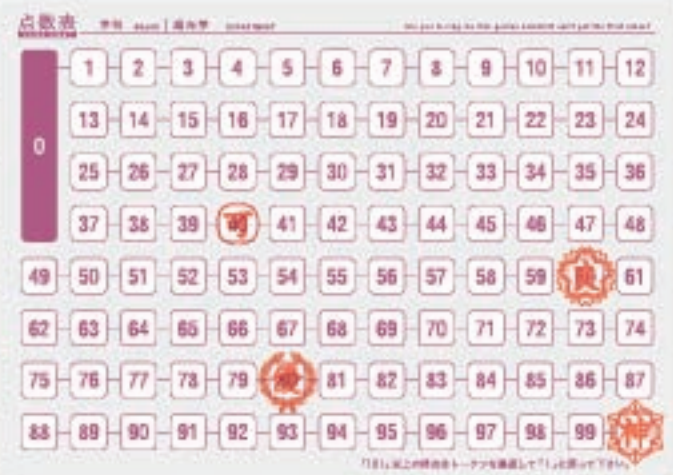
日々の研究を書き記したシートです。土台カードや開発カードを並べるために使用します。

【ラボ案内図(1枚)】



学院からの「課題」や「研磨」「集光」「根回し」「気合」といった起動で実行できる設備をまとめたボードです。
※「研磨」「集光」「根回し」「気合」は総称して「ラボ」と呼びます。

【点数表(1枚)】



プレイヤーの勝利点(以下VP:Victory Point)を記録するためのボードです。

【キャラクターボード(6枚)】



キャラクターを表すボードです。

【学生手帳(6枚)】



キャラクターの特徴やメインフェイズの流れをまとめたカードです。使用キャラクターの選択やゲームプレイの参考にしてください。

【キャラクタートークン(6色各1個)】



点数表に置いてキャラクターのVPを管理するためのトークンです。VPが100を超えたら、キャラクタートークンを裏返して再度点数表の1から進めてください。

【カラートークン(6色各12個)】



ロビー、成長、課題など、置かれる場所によって様々な意味を持つトークンです。ロビー置き場に生成した場合、このトークンはロビーとして扱い、表面は未行動、裏面は行動済みのロビーをあらわします。



ロビーとは？

プレイヤーの研究を補助するアシスタントロボットです。プレイヤーはロビーを使用してゲーム中のさまざまな行動が実行できます。

【行動力マーカー(4個)】



行動力を管理するためのマーカーです。キャラクターボードに置きます。

【創造力マーカー(4個)】



創造力を管理するためのマーカーです。キャラクターボードに置きます。

【スタートプレイヤーマーカー】



ラウンドのスタートプレイヤーを示すマーカーです。

【光トークン(25個)】



光り輝くマテリアル。資材になります。

【虹トークン(20個)】



虹色に輝くマテリアル。資材になります。

【淀みトークン(20個)】



ダークな光をたたえるマテリアル。資材になります。



3.ゲーム準備

3-1 プレイ環境の準備

以下のものを図Aのようにテーブル中央に並べます。

- ①研究日誌
- ②ラボ案内図
- ③点数表
- ④光、虹、淀みの各資材トークン

※④のトークンは適当な場所にまとめて置いて、資材置き場としてください。

3-2 開発カードの準備

開発カードは以下のように研究日誌に並べます。

- ⑤開発カード(通常)

※よく切ったのち、その上に山札カードを下のカードが見えないように載せます。

その後、山札から取り出した8枚と残りの山札を図Aのように並べます。

- ⑥開発カード(VP)

※よく切ったのち、その上に山札カードを下のカードが見えないように載せます。

その後、山札から取り出した2枚と残りの山札を図Aのように並べます。

- ⑦土台カード

※上から必要COSTの少ない順に図Aのように並べます。



《資材獲得時の注意》



- ・ 光、虹、淀みを得る際、資材置き場に十分な個数がない場合、不足分は獲得できず、ある分だけ獲得します。
 - ・ 光、虹、淀みの資材は、合計でひとり12個までしか持てません。それを超えるように得る場合は、獲得予定の素材から獲得可能な分を選択し、残りは資材置き場に戻します。
- 例: 資材を10個所持しているときに、光3個と虹2個を獲得
⇒ 光1個と虹1個を獲得し、残りの光2個と虹1個は資材置き場に戻す

3-3 各プレイヤーへの配布

各プレイヤーに以下のセットを配り、図Bのように並べます。

- ⑧キャラクターボード1枚
- ⑨キャラクターボードに対応したカラートークン12個
- ⑩創造力マーカー1個
- ⑪行動力マーカー1個

▼図B

・キャラクターボード上の行動力の2に行動力マーカーを、創造力の0に創造力マーカーを置きます。
 ・カラートークンのうち9個はキャラクターボード用です。うち4個は表向きにしてロビー置き場に、1個は成長ツリーのSと書かれた初期位置に、4個はストックに置きます。
 残りの3個を共有ボードのそれぞれの課題の位置に置きます。
 ・自分のキャラクタートークンを点数表のVP0の位置に置きます。
 ・資材置き場から光、虹、淀みのトークンを2個ずつ得ます。

どのキャラクターをプレイするかは自由です。ボードを裏にして引いても、好きなキャラを選んで構いません。
 キャラクターの成長ツリーが、プレイスタイルに強く影響するでしょう。
 使わないキャラクターのボードやトークンは箱にしまっておきます。

3-4 スタートプレイヤーの決定

- ・第1ラウンドのスタートプレイヤーはジャンケンなどで自由に決めてください。
- ・スタートプレイヤーの前にスタートプレイヤーマーカーを置いてください。



4.ゲームのおおまかな流れ

ゲームでは天才学生たちの学院生活を4年間として、4ラウンドをプレイします。各ラウンドは『供給フェイズ』『メインフェイズ』『終了フェイズ』の順に進めます。各フェイズはスタートプレイヤーから時計回りで手番を行います。

STEP 1 供給フェイズ

- ・行動力を7、創造力を1得ます。
前ラウンドで行動力や創造力が残った場合は、それぞれ加算されます。行動力は初期値が2あるので、第1ラウンドは行動力が9になります。
- ・ストックのカラートークンを1つ用いて以下のどちらかを行います。
 - 未行動のロビーをロビー置き場に生成する。
 - 成長を1回行う。
成長に関しては、[22P:7. 成長ツリーと成長の実施]を参照。
※ストックにカラートークンが無い場合、この行動は行えません。

STEP 2 メインフェイズ

- 以下の6種類の行動から1つを必ず選び、実行します。
- ・起動 ロビーを使って、レンズやラボを1回起動します。
 - ・説得 自分のロビーと他のロビーを交代させて起動を行います。
 - ・再起動 自分の行動済みのロビーを未行動と交代させて再度起動を行います。
 - ・収集 開発カードを1枚入手します。
 - ・意思 キャラクターボードの能力を使います。
 - ・終了 そのラウンドの行動を終了し、以降はプレイに参加しません。

スタートプレイヤーマーカーを持つプレイヤーから手番を始め、時計回りで全プレイヤーがメインフェイズの行動を繰り返します。すべてのプレイヤーが「終了」を選ぶと、メインフェイズが終了し終了フェイズに移行します。
※スタートプレイヤーの手番開始時に、スタートプレイヤーマーカーをラボの「根回し」の上に置いてください。

STEP 3 終了フェイズ

- 全ての行動済み(裏向き)のロビーを未行動(表向き)に戻します。さらに、ラボに置かれているすべてのロビーを自分のロビー置き場に戻します。レンズに置かれているロビーは、未行動にした後も戻さず、レンズ上に置いたままにします。成長ツリーの効果がある場合、そのラウンドのスタートプレイヤーから順に処理してください。

第1～第3ラウンドでは、終了フェイズが終わったら、次ラウンドに移り供給フェイズから開始してください。
第4ラウンドでは、終了フェイズが終わったら卒業となり得点計算に移ります。



第1～第3
ラウンド終了時

第4
ラウンド終了時

STEP 1

メインフェイズの準備として、以下の2つを行います

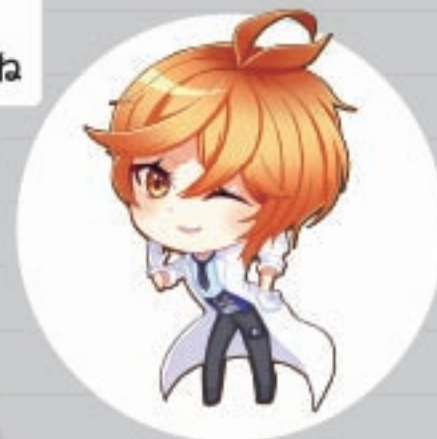


創造力 1 と行動力 7 を獲得



ロビーを1体生成するか
1回成長する

さて、と...
準備しますかね



STEP 2

『6種類の行動から1つ選んで実行』を全プレイヤーで繰り返します

まずは
収集ね!

ポイント
レンズ生成のため
にも、まずは収集して
開発カードを集めよう



1回行動したら
手番が移ります



起動で
研磨するわ

開発カードが
集まったら研磨で
レンズを生成してみよう

...終了よ

全プレイヤーが
「終了」したら終了
フェイズへ移ります



意思で
能力を使うね

成長ツリーの能力
はどれも強力!
うまく育てて活用しよう



STEP 3

ロビーを表向き未行動に戻します



ラボのロビーは表にしてロビー置き場へ



レンズのロビーは置いたまま表にする

ふひっ
ロビー、ロビー
ふっかつ~



5.プレイヤーの行動

5-1 起動

起動には、学院の設備を使用する「ラボの起動」と、生成したレンズを使用する「レンズの起動」があります。

5-1-1 ラボの起動

施設に未行動のロビーを1体設置し、行動済みにすることで効果が得られます。

▼ラボ起動例(集光)

未行動のロビーを
起動済み(裏返し)
にして設置。

必要に応じて
素材やコストを
支払う。



設備右側の
結果に記載された
資材を獲得!

※ロビーは未行動ならレンズに置かれたものも使用できます

・ラボの起動の効果



①研磨

行動力を1消費してレンズを1つ生成します。

②集光

創造力を1消費して光の資材が1個手に入ります。

③根回し

光の資材が1個とスタートプレイヤーマーカーが手に入ります。先に終了したプレイヤーがいた場合、そのプレイヤーよりスタートプレイヤーマーカーを獲得してください。

④気合

コスト消費なしで、行動力1と淀みの資材が1個手に入ります。

・ラボの起動回数の制限

ラボの根回しは、1ラウンドに誰か1回しか起動できません。まだ誰のロビーも置かれていないときだけ起動できます。その他のラボには、ほかのロビーがいくら置かれていても、未行動ロビーを移動させて起動できます。





キャラクター紹介1(赤嶺 ひより)

研究日誌8日目 1年 超光学科 赤嶺ひより

『誰にはばかることもなく超光学研究を続けられる生活も、もう二週目に突入した。レンズのことだけを考えていられる、楽しくて嬉しくて最高の時間がこれから四年間続いていくと思うとなんて幸せなんだろう！

学生生活以降も研究生生活を送るために首席を目指すと決めて一週間経ったが、周りは何の障害にもならなそう。楽勝ね』

ひよりの心を表すかのように、本日の天気は突き抜けるほどの快晴。
凶器ともいえる光を観察するためルーペを取り出し、光を集め始めた。

「赤嶺さん」

「はい？ どちら様です？」

見覚えのない人物に声を掛けられ、首を傾げた。

「担任の顔くらい、そろそろ覚えてほしいのだけれど……」

「ああ、担任さんでしたか。ごめんなさい。興味のないことって私、覚えていられないんです」

そう答えたひよりは、すぐさまルーペに視線を戻した。

「……相変わらず失礼な物言いだけれど……まあいいわ」

担任の教授も最初は彼女の発言に苛立ちを感じたものだが、
毎回同じような反応をされていたため、流石に慣れたらしい。

「気合を入れているのはわかるけど、あなた、入学してから毎日ほとんど徹夜で
研究をしているらしいじゃない。流石にそろそろしっかりと休んだほうがいいわよ」

「あれ？ まだ居たんですね」

「……もう一度言うわ。そろそろ休んだほうが——」

ひよりは瞳に微かな淀みを滲ませ、くるんと教授の方を向いた。

「ねえ、担任さん。時間は有限なんです。天性の才能を持つ私には、
1分1秒であろうと無駄に出来ないんです。

つまりこの無駄な会話のせいで歴史的発明が生まれないかもしれないんですよ？」

大言壮語(たいげんそうご)のように思える言葉だが、この学院に入学出来た時点で、
大げさなことではないことを教授は知っている。

「ごめんなさい。私、お邪魔だったみたいね」

担任にちゃんと想いが伝わったので、ひよりは嬉しそうな口調で返事をする。

「はい、わかってもらえて何よりです♪」

そして担任の教師は、彼女の邪魔にならないよう、この場を去っていった。

既にそんな担任のことなど頭にないひよりは、再びルーペで光を集め、ゆっくりしゃがむが、

「おっと」

帽子がズレてしまった。手鏡を取り出し、帽子の角度を調整していく。

帽子も手鏡も、どちらもお手製のお気に入り。

「うんうん！ 流石私、似合ってる！」

と、帽子を定位置に戻したひよりは、満足げな表情を浮かべた。

次は、この集めた光にぴったりなレンズを作ろう。どんなのがいいかな？

どの素材を使うのが面白いかな？ 例えば虹に変換して……うん、それともいっそ、
光から物体を生み出してみる？ ロビーのエネルギーとか？ どうしよう、想像が止まらない！

「やっぱり、この学院って最高！ ずうっとレンズで遊び続けられるんだもん！」

5-1-2 研磨の起動によるレンズの生成

研磨を起動することで、新たなレンズを生成することができます。

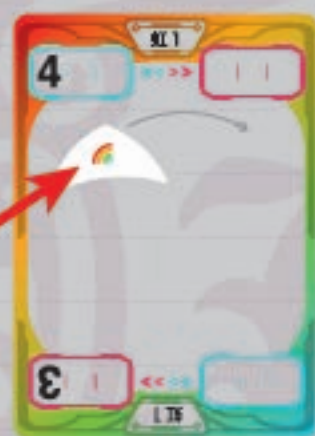
1) レンズの設計

手元の開発カードから2枚以上のカードを選び、自由に重ねてレンズとしての内容を定めます。開発カードはそのまま用いれば矢印の左側の素材に、180度回転させて用いれば矢印の右側の結果に置くことができます。

素材として使う場合

変換素材値
(MATERIAL)

素材を左側にすると
レンズ起動時に
消費します



180度回転

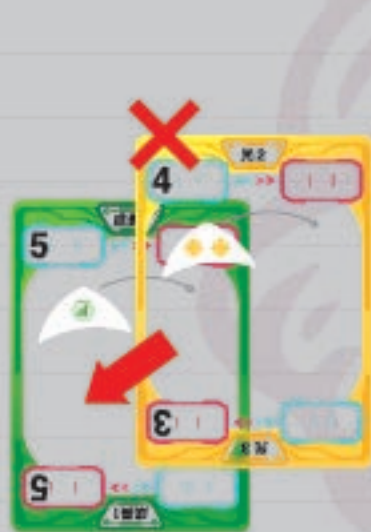
結果として使う場合

変換結果値
(RESULT)

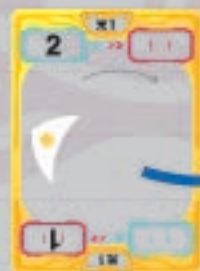
素材を右側にすると
レンズ起動時に
獲得します



開発カードは、必ず素材と結果にそれぞれ「1つ以上のアイコン」が並ぶように重ねましょう。



素材が同じ位置にある
開発カードは重ねられません



開発カード (VP) は右側の
結果にしか置けません。

2) レンズの起動コストの計算

使用する開発カードの右上に記された変換結果価値の合計から、左上の変換素材価値の合計を引いた値がレンズの起動コストとなります。起動コストがマイナスになる場合は、起動コストは0になります。

変換結果値
(RESULT)

変換素材値
(MATERIAL)

5 3

52

合計 8 - 合計 7 = 起動コストは 1



3) 土台カードの選択

レンズの起動コスト以上のコストが設定された土台カードを選び、上に設計した開発カードをすべてセットします。必要な土台カードがなければ、その設計ではレンズを生成できません。

4) レンズ生成の完了

使用した開発カードの枚数×1VPを得て、点数表のキャラクタートークンを動かします。生成したレンズは自分が発明したレンズとして手元に置き、今後一切の変更を加えることはできません。

5) レンズの即起動

未行動のロビーがいれば生成したレンズへと移動させ、すぐに起動させることができます。起動に関しては、[15P:5-1-3 レンズの起動]を参照。

▼ レンズ生成例

3枚の開発カードを使って、超光学レンズを生成してみましょう。

1 1枚目
光 2 を消費する
開発カードを用意。

2 2枚目
4VP が獲得できる
開発カードを用意。

3 3枚目
虹 1 が素材の開発カードを用意。
そのカードをひっくり返すと、
虹 1 が獲得できるカードになります。

反転

2 2枚生成
2枚を重ねると、光 2 を消費して
4VP を得るレンズが設計できます。

4 3枚生成
3枚を重ねると、光 2 を消費して
4VP と虹 1 を得るレンズが設計できます。

5 生成完了!
コストに合った
土台カードを重ねたら
レンズの生成完了!

変換	変換	
結果値	素材値	コスト
2	- 4	= -2

結果値に余裕があるので、
もう 1 枚重ねてみましょう。

変換	変換	
結果値	素材値	コスト
(2+3)	- 4	= 1

これを研磨すれば、
コスト 1 のレンズが生成できます。



キャラクター紹介2(青野 春陽)

研究日誌30日目 1年 超光学科 青野春陽

『入学して一か月。この短い間に、煌(きらら)学院と超光学の研究には、人類の未来や可能性が詰まっているのを何度も目の当たりにしてきた。私もこの学院の一学生として、絶大に価値あるレンズを作って人々に貢献しないと。それが、優れた頭脳の持ち主に生んでもらった者の責務だから』

それなのに……まだ、1つもレンズができていない。
納得いく法則が導きだせておらず、研磨に踏み切れていない。

「まだまだ勉強不足よね……」

研究というのは、勉強、勉強、ひたすら勉強。記念すべき1つ目は、絶対いいものにしたい。

「あ……」

勉強に熱中しすぎるあまり、研究室にある糖分を切らしてしまった。

春陽は、このまま研究を続けるべきか、チョコレートという脳のエネルギーを買いに行くべきか、真面目に分析したあと「そうね。今はブドウ糖を摂取したほうが、効果が最大化するわ」と呟き外へでた。

春の穏やかな光が差す中庭で、春陽は黙々とノートに書いていた。

糖分を摂取したことにより頭脳が冴えわたり、色々な法則のアイデアがどんどん浮かび、研究所まで戻ってられず書き留めていたのだ。

そんな春陽に、不意に強い声が掛けられる。

「へ〜！ この法則、君が思いついたの？」

春陽は、話かけてきた人物を知っている。入学してすぐに頭角を現した生徒。

「赤嶺さん、ですよ……私になにか用ですか？ 今、忙しいのですが」

「ん、君に用があったわけじゃないよ？ だけど、今、用ができたかな。

私、その法則で作ったレンズを見てみたい」

と、ひよりは無邪気とも傍若無人ともいえる態度で答えた。

「唐突に何を言い出すのかと思えば……残念ですが、ご期待には沿えません」

「そうなの？ どうして？」

春陽はまだ1枚もレンズを作っていない。うまくできるか自信がない。だが、そのことは隠しながら、
「私自身が、納得する法則ではないからです。だからもっと勉強して——」

「天才の私が良いって思った法則だから、間違いなくない？ ロビーもいることだし、即研磨ね」

「え、即研磨って……きゃっ」

強引なひよりにひっぱられるようにして、春陽は研磨を開始した。

最初は、「なんでこんなことに……」と渋々であったが、

進むにつれて春陽の表情は真剣そのものになっていった。初めての研磨にも関わらず、彼女の性格を表すかのように、じっくり時間をかけ、1ミクロンのズレもなく……

「でき、た……！」

春陽は万感の思いで呟いた。その出来は素晴らしく、隣にいるひよりも「このレンズ、私の研究に役立つかも」と感心したあと、「私にも触らせて」と楽しそうにしている。

「そうか、私の作ったレンズ、人の役に立つんだ……」

実はずっと不安だった。どれだけ勉強しても、もしかしたら上手くいかないかもしれないって。けど……今わかった。努力は報われる。

「私の……青野春陽の青春、その全てを捧げてでも、この世のためになるレンズを作ってみせる！」

5-1-3 レンズの起動

・レンズの起動

自分の未行動ロビーを置いたレンズを1つ起動させ、レンズで要求される素材を消費することで、レンズの結果を得ることができます。

ロビーが置かれていなければ、ロビー置き場か他のレンズに置かれた、自分の未行動のロビーを1体移動させてから起動することができます。

▼レンズ起動例

未行動のロビーを行動済み（裏返し）にして設置。

必要に応じて素材やコストを支払う。



開発カード右側の結果に記載された素材を獲得!

※ロビーは未行動ならレンズに置かれたものも使用できます
ただし、レンズにすでに誰かのロビーが置かれている場合は「説得」、自分の行動済みロビーが置かれているときは「再起動」でないと起動できません。
他プレイヤーが生成したレンズでも、ロビーが置かれていなければ、自分のロビーを使って起動させることができます。

他プレイヤーが生成したレンズを起動する場合、そのレンズを生成したプレイヤーは2VPを得ます。

※説得もしくは再起動によって、他プレイヤーのレンズを起動した場合も、そのレンズを生成したプレイヤーに+2VPが入ります。

・成長の獲得と消費

結果に成長を配置したレンズを起動するたびに、プレイヤーは成長を1回行います。

※成長に関しては[22P:7. 成長ツリーと成長の実施]を参照。

しかし、ストックにカラートークンがないときは、成長できません。

素材に成長を配置したレンズを起動するたびに、成長ツリーに置かれたカラートークンのうち、任意の1つをストックに戻し、そのマス能力は失います。

成長の効果によって成長を獲得した場合も同様の手順で処理を行います。



・ロビーの獲得と消費

結果にロビーを配置したレンズを起動すると、ストックにあるカラートークン1個をロビー置き場に行動済みで生成できます。

ストックにカラートークンがないときは、ロビーを生成できません。

素材にロビーを配置したレンズを起動すると、任意の自分のロビー1体をストックに戻します。

ただし、今起動したレンズに置かれているロビーを選ぶことはできません。

成長の効果によってロビーを獲得もしくは消費した場合も同様の手順で処理を行います。



5-2 説得

行動力を2消費して、他のプレイヤーのロビーが置いてあるレンズを言葉巧みに借用します。

自分の未行動のロビーを1体、他のプレイヤーのロビーが置かれているレンズに移動させます。

先に置かれていた他のプレイヤーのロビーは、その所有者のロビー置き場に移します。行動済み、未行動はそのままの状態を維持します。

その後、レンズの起動と同様の処理を行いロビーはそのまま起動したレンズに残します。





キャラクター紹介3(橙堂 アキラ)

研究日誌1日目 1年 超光学科 橙堂アキラ

『今日から学院での輝かしい生活が始まりました。
各分野の天才ばかりを集めたという言葉通り、尊敬できる経歴をもった有名な生徒が大勢います。
僕のような人間が、この天才たちと同じ学び舎にいるかと考えるだけで恐縮してしまいますが……
せっかく入学できたのですから、気持ちでは負けるわけにはいきません。
一生懸命努力して、ボクも立派な成績を残してみせます』

と、丁寧な文字で書かれた日誌を閉じながら、「なんて、ね……」と、微かに口元を歪めた。
「日誌なんて、自らの利益にならないことを行うのは久しぶりですねえ」
学院で決められたこととはいえ、アキラにとって日誌に時間を取られるのは好ましいことではない。
それならば、読んだ人が自分の味方になるような種を仕込んでおくのが、
せめてもの使い道だろう。
「さて、と……」

布石を打ったアキラは、そのまま 何手も先のことまでを考えながら、
学院から配布されたロビーを起動する。
「とはいえ……これでは手が限られてしまいますね」
超光学の研究は常に危険と隣り合わせなもの。
故に、研究者の代わりにあらゆる作業をこなすための ロビーは必須な存在だ。
だが、入学時に配布されたロビーの数は4体と、非常に少ない。それならば……
「いつもの僕のスタイルでいくのが一番というわけですか」

ある女生徒の部屋で、アキラは見た者が例外なく好感を抱くであろう気品ある笑顔を
浮かべながら話している。
「——はい。つまり各生徒で協力をする体制を整えるというわけです」
アキラの話聞きながら、その女生徒は目を輝かせている。
「自らの制作したレンズを他者に使わせ、その成果を共有出来るネットワークを作り上げられれば、
より研究の進みは早まるでしょう。どうですか？」
「素晴らしいです！ 私も是非参加させてください！」
女生徒は、自分の得られる利益を思い浮かべ、アキラの話した共生研究体制に、迷うことなく頷いた。
「ご協力、ありがとうございます」

如才(じょさい)なくお辞儀をしたアキラは、その後、制作したレンズを共有する際の手順を定め、
女生徒の研究室を後にした。
今回のアキラの提案により、彼女の研究はより進むことになるだろう。
そして、より効果的なレンズを生み出し、それをまた他の生徒が有効活用する。
共生と言えは聞こえはよいが、このネットワークはアキラ自身が牛耳れるように仕組んである。
しかし、レンズの使用を許可した女生徒は、そのことに気づいていない。
誰も気が付くことはないだろう。みな知らないうちに最も利益を得る。
それが橙堂アキラのやり方。

「天才のみなさん、僕のために汗水垂らしてくださいね。フフッ」

5-3 再起動

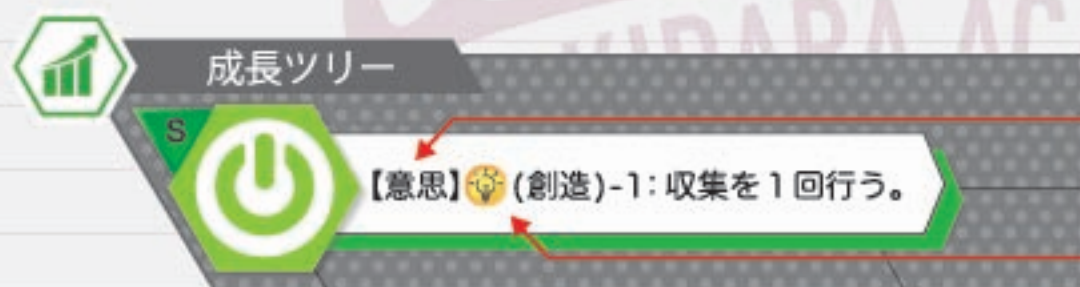
行動力を3消費して、自分の行動済みロビーが置かれたレンズを起動します。
自分の未行動ロビーを1体、自分の行動済みロビーが置かれているレンズに移動させます。
行動済みロビーはロビー置き場に行動済みのまま移します。
その後、レンズの起動と同様の処理をします。

5-4 収集

行動力を2消費して、開発カードを手に入れます。
研究日誌に表向きで並んだ開発カードから好きな1枚を選び、それを手元に置きます。
通常開発カードは8枚、VP開発カードは2枚になるように山札から補充します。
山札が無くなった場合、それ以上補充されません。

5-5 意思

成長ツリーにあるカラートークンが置かれた能力のうち、【意思】と記載がある能力を
どれでも使うことができます。
コストとしてその能力に記された創造力を消費し、指定された能力を行使してください。
コストがあれば、同じ能力を1ラウンド中に何度使用しても構いません。
能力にはコストがない自動発動のものもあり、それらは「意思」で使うことはできません。



【意思】と記載がある能力はメインフェイズの自分の手番で使用することができます。
使用の際には【意思】の左隣に表記されている創造力がコストとして必要になります。

5-6 終了

現在のラウンドのメインフェイズの行動をすべて終わります。
「終了」したプレイヤーは、以降このラウンドでの手番は飛ばされます。
誰も「根回し」を行っていない場合、このラウンドで最初に「終了」したプレイヤーはスタートプレイヤーマーカーを「根回し」から獲得してください。
すべてのプレイヤーが「終了」すると、メインフェイズが終わります。





キャラクター紹介4(翠川 燐名)

研究日誌5日目 1年 超光学科 翠川燐名

『やったやったあ! ロビーに頼んでおいたレンズの研磨、すっごくカンペキ! 性能もバツグン! おかげでりんなの研究すっごく進んじゃった! この調子でレンズの新たな素材もどんどん収集して行って、ずうーっと一緒に、レンズの研究を進めていきたいな♪』

この書き手はきっと天真爛漫な女の子……そんなふうに見える日誌を、
「……ふひっ、ふひひっ。レンズ、レンズ、レンズ……」

薄ら笑いを浮かべながら独り言をつぶやいている燐名が、書き終えた。

燐名は次に、肩に乗せている、右目にレンズを装備させたくまのぬいぐるみに話しかけながら、「じゃ、じゃあ……くまぶん。りんな、今から……あのレンズ、また起動させるね」と、目的のレンズの近くにあるロビーに手を触れた。
「——」

しかし、ロビーは何の行動も反応も示さない。

「……もしかしてエネルギー切れしちゃった?」

学園から支給されたロビーは優秀だが、いかんせん燃費はよくない。

そして動かなくなったロビーでは、レンズを使用することができない。

そのため、燐名は「今度ロビーを改造しようかな……」と考えながら、古いロビーを回収し、新たなロビーでレンズを再起動した。

これで、レンズは問題なく動作する……はずだった。

「あ、あれ……?」

誤動作だろうか? 燐名の想定とは違う、黒々とした輝きを放ちだした。

「な、何これ……! い、今まではこんな反応見せてなかったよね……!」

これまでの実験とは違う反応に、興奮を抑えきれず前のめりになる。

この黒い輝きは一体何なのだろうか どのような原理で存在し、どのような効果を持ち、どのような危険性を持っているのだろうか。

「知りたい……知りたい知りたい知りたい知りたい知りたい知りたいイイッ!」

見ているだけで、知識欲が後から後から湧いてくる。

「ああ……そういうことなんだ。りんな、わかっちゃった」

唐突に、燐名の脳裏に閃きが走る。

この黒い輝き——淀みと仮称しておこう——は、今まで燐名が気が付かなかっただけで、全ての物体、光には欠かせない存在なのではないだろうか。

つまり、この世の全ては淀みを中心に回っている。

何故このような考えに至ったのかはわからない。

しかし、この閃きに間違いはないと、どうしても確信が持てている。

「ふひっ」

口角を歪める燐名の瞳には、レンズから放たれる輝きと同じものが浮かび始めている。

偶然の産物だけれど、なんて面白い物を見つけられたんだろう。

新たに配置したロビーを動かし、早速燐名は淀みの研究を開始する。

「黒いピカピカ……これを知り尽くせば、永遠に壊れないオモチャ、作れるよね……!」



6. 課題の達成

プレイヤーは自分の手番中に以下の条件を満たした時点で課題の達成を宣言できます。



1. 光を7個以上所持している。
2. 虹を5個以上所持している。
3. レンズを3つ以上生成した。

自分の手番以外で達成条件を満たしても効果はなく、自分の手番が回ってきた時に条件を満たしていれば課題の達成となります。

課題を達成したら、直ちに当該の課題に置かれたカラートークンを受けとります。

そのカラートークンを用いて以下のどちらかを行います。

- 未行動のロビーをロビー置き場に生成する。
 - 成長を1回行う
- 成長に関しては、[22P:7. 成長ツリーと成長の実施]を参照。



課題 TASK	
x5 RAINBOW/虹	
x7 LIGHT/光	
x3 LENS/レンズ	

研究に必要な機材が保管されている備品棟
学生に課せられた課題の報酬として、この



課題を達成したら.....

達成した課題と同じ段にあるカラートークンを受け取り、1回成長するか、ロビーを1体未行動で生成する。

課題の達成は、メインフェイズの行動には含まれません。
得たロビーや能力を使って、ただちに行動して構いません。





キャラクター紹介5(黄昏 灯純)

研究日誌15日目 1年 超光学科 みんなのアイドルひずみんこと黄昏灯純

『順風満帆♪ この調子なら課題はすぐにでも終わらせられちゃうかも！
それが終われば今日はファンのみんなとチェキ会！
この学院にもひずみんのファンはいっぱいだし、たつぷりとサービスして、
気分よく売り上げに貢献してもらわなきゃ!』

……灯純は学院から提供されたロビーを動かし、作成中のレンズを丁寧に研磨していく。
この作業に妥協は許されない。この研磨が不十分であれば、
レンズは本来の効力を発揮してくれないからだ。真剣な表情を浮かべる灯純はロビーを
手足のように操作し、正確無比に研磨を完了させた。

「うんうん、さすがひずみん。レンズの曲線までかわいい♪」

レンズは一寸の曇りも歪みもない。これならば効率よく働いてくれることだろう。
「よし、今日の研究終わりっ♪」

今回制作されたレンズにより、学院から出された課題を終えることが出来た。
これで、新しいロビーを支給してもらえるはずだ。

「さあて、早く準備しないと!」

課題の終了を報告することも大事だが、今の彼女には、それ以上に大事なことがあった。
「今夜はみんなとのチェキ会だもんね♪」

制服の上に羽織った白衣を脱ぎ去り、ルンルン気分で灯純は自らの研究室を後にした。

「おお、ひずみん——いや、灯純くんじゃないか」

「えへへ。ひずみんでいいですよお、教授♪」

準備のために自室へと戻る途中、すれ違った教授に向けて、
自分が一番可愛く見えるように口角の角度まで計算された笑顔を向ける。

「っと、そうだ。この前ひずみんに頼まれたこと、上手くいきそうだよ」

「ホントですかあ!?!」

灯純は教授の言葉にを聞いて嬉しそうに体を近づける。これも計算。

「ああ、ひずみんの頼みだからな。次に研究を始める時は、
僕に言ってくれば優先的に始めさせてあげられる」

「わあ、ありがとうございますう! お礼に今日のチェキ会でばっちりサービスしちゃいますね!
他の方には内緒、ですよ?」

「う、うん、ありがとう」

灯純のウインクを受け、顔を赤く染めた教授は、そそくさと仕事へ戻っていった。

これで、灯純は優先的に研究を開始できることになる。

この特権を上手く利用することが出来れば、首席も夢ではないだろう。

そうすれば、灯純にとって、何よりも大切な物。

「お金がたっくさん手に入る!」

灯純は今までの人生で学んでいる。この世は結局、お金しか信用できない。

そして、自分を取り巻くすべてのものは、未来の金づる。

首席になるためにも、灯純は日々のアイドル業も疎かにするわけにはいかない。

「みんなのキラキラゼーンぶください。ひずみん“All Light”♪」

7. 成長ツリーと成長の実施

天才たちも経験を積み、成長していきます。

キャラクターボードに示された成長ツリーはキャラクター固有の能力です。

1回の成長によって、ストックのカラートークンを1つツリーのマスに置き、

その能力を開花させます。このとき、すでにカラートークンが置かれたマスから矢印が伸びているマスにしか、カラートークンを置くことはできません。



ストックのカラートークンがないと、成長できません。能力はメインフェイズに「意思」を選んで創造力を消費して行使するか、条件を満たしたときに自動的に発動されます。

8. ゲームの終了と勝敗

4ラウンド目の終了フェイズが終わったら、ゲーム終了となります。

ゲーム終了時に行動できる能力を持つキャラクターは、自分の手番に行動します。

現在の点数表に示されたVPに加え、以下のVPを計算します。

- ・ゲーム終了時に保有している淀みの資材は、1つにつき-2VPとなります。
- ・成長ツリーの効果でゲーム終了時に発動する能力を有してるプレイヤーは、効果の分だけVPを加算します。

結果、最大のVPを持つプレイヤーが初代首席卒業生となり、ゲームの勝者となります。

同値の場合は、生成したレンズの数の多い方が首席です。

それでも決まらなければレンズに使用した開発カードの総枚数、さらに決まらなければ、変換結果値の総合計で比べ、すべて同じなら同点首席となります。





キャラクター紹介6(白神 幽)

研究日誌354日目 1年 超光学科 白神幽

『今日で本年度が終了。滞りなく主要なレンズの開発は完了した。
来年度の活動内容としては、新しく支給されるロビーによる活動の最大化を踏まえ、
光や虹の効率的な使用、淀みの消費方法の模索を行う予定。
また、このまま現状の成績を維持出来れば、問題なく首席を取れるだろう。以上』

日誌を書き終えたばかりなのに、
「……白神です。定期報告をさせていただきます」
明かりがつけられていない真っ暗な研究室にて、幽は“組織”へと連絡を取っていた。
『ご苦労。それで……どうだ?』
電話越しからも伝わってくる、失敗は許さぬという威圧感。
「今年度の活動としては——」
一方、幽は言葉を無機質に淡々と語る。さきほど日誌で書いたのと同等の内容から始まり、
そして、生徒の中で特に抜きん出ている有能な人物の研究成果について、
幽が調べた範囲で判明していることを順繰りに。
「——報告は以上になります」
『……要点。つまり、首席になれるわけだな?』
「はい。問題ないかと」
『……よし。自らの役目をわかっているようで、なによりだ』
「……………」
『今後も気を抜くなよ。自分のため……だけではなく、お前の愛する施設の子供たちのためにもな』
「……………」
『……聞こえたか?』
「……………はい」
幽は唇を血が滲むほど強く噛みしめた。
『期待しているぞ』
その言葉を最後に、通信は切断された。
「……クソッ!」
いいように感情を揺さぶられてしまった。わかりやすく人質をチラつかされる行為に、
冷静でいられなかったからだ。
「せめて、私の命だけなら……」
自らの首につけられている首輪に忌々しそうに手をかけた。
今の自分は、組織の顔色を伺って、言いなりになるしかない飼い犬同然の存在。
とはいえ、施設の子のことを思うと、無駄に反抗するのは間抜けのすることだ。
そう、無駄に反抗するのではなく……計画的に牙を剥かねばならない。
「そのためにどうするか……」
奴らは、最大限の利益を得るために、私にある程度の自由を許容してしまっている。
自由に研究を行える今の状況であれば、研究に紛れ込ませるように、
反撃の芽を育てることすら可能である。
「レンズは……私の最大の味方になってくれるはずだ」
反逆の意思を瞳に宿しながら、幽は今年度の作業を終えたロビー達を所定の位置へと戻した。
この無機物を使役させ、研究の成果を利用して、幽は施設の子を本当の意味で救ってみせると誓う。
このまま組織の思い通りになるとしたら、大間違いだ。
「いずれ全てを、私の前に跪(ひざまず)かせてやる」



「ふんふふーん♪」

研究が順調に進んでいるひよりは、鼻歌まじりに軽快な足取りで学院の廊下を歩いていた。

「今日はどんな研究をしようかな……って、何だか妙に人が多いような……?」

基本的に学生たちは、自分の研究室に籠っていることが多い。

にも関わらず、今日は廊下に幾人もの人だけが見受けられた。

「今年度の成績……そっか〜、もう学院が始まってから一年経ったんだ」

毎日日誌をつけてはいたのに、あまりに研究が楽しすぎて一年経ったという実感が湧いてこない。

「どれどれ? ちょっと見てみよっと」

せっかく通りがかったのだ。順位を確認してみようと目を向ける。

「ま、当然私が一位だと思うけど……え?」

成績を見たひよりは、驚きに目を見開いた。帽子がズリ落ちそうになる。

信じて疑わなかった位置に自分の名前はなく、代わりにそこには、

「白神、幽……?」

聞いたことはある、程度の名前があった。

これまでの人生の中で、自分の成績以上の結果を出していた人物は一人たりとも存在してこなかった。

教授陣でさえ、彼女の頭脳の前には屈した。

それゆえ赤嶺ひよりは、白神幽という名前に興味をそそられた。

「一位か……。当然だな」

小さな呟きが耳に届き、ひよりは視線を横に向ける。

するとそこには、自分の身長よりも頭一つ高い女性の姿があった。

自分と同じ制服を纏い、長い白髪(はくはつ)をなびかせる彼女の首には、何よりも特徴的な首輪がある。だが、そのようなことはひよりにとってはどうでもいい。

ひよりの興味を引いたのは彼女が呟いた言葉。貼られた成績の一番上を見て、当然だというその姿。

「もしかして、君、白神幽?」

「……………」

ひよりの言葉に、幽はチラリと彼女の姿を見るが、すぐに興味なさそうに視線を戻す。

そして、成績を見る人混みを抜け、廊下の奥へと歩き出した。

「ちょっ、無視しないでよ!」

「うるさい、阿呆ルーペ」

「あ、阿呆ルーペ!?!」

今まで言われたことのない呼び方をされ、ひよりが驚いていると、

「……………」

彼女の存在を気にも留めず、幽はこの場から去っていった。

「ふ、ふふ……」

今日は、初めてのことばかりだ。

成績を抜かれたことも。自分の存在が無視されることも。阿呆呼ばわりされることも。

こんな風に、他人の存在が気になるということも。

入学当初、ひよりは学院での成績など、自分の圧勝であると考えていた。

だが、そうではないことを今年度の成績が物語っている。

「これは残りの3年、面白くなるかも」

天才たちによる首席を巡る争いが始まる——

Q:最初は何をやったらいいですか？

A: 1 ラウンド目の最初の 1、2 回は、収集を行うことをお勧めします。
3 回目はさらに収集するか、研磨でレンズを作って即起動してみましょう。
最初に作るレンズは、行動力コストが 0 になるように、うまく組み合わせを考えましょう。

Q:開発カードはどれを取れば良いですか？

A: キャラクターによって、どの開発カードを集めると有利になるかが変わります。
キャラクターごとのおすすめは、学生手帳に記載されている個別指導方針を参考にしてください。

Q:メインフェイズで、行動のパスはできますか？

A: 必ず何らかの行動をとらなくてはなりません。何もできない、もしくは行いたくない場合は「終了」を選び、そのラウンドでの以降のあなたのプレイをスキップしてください。

Q:手元の開発カードは、どのように置いておけばいいですか？

A: 特に決まりはないので、近くに並べても手札にして重ねても問題ありません。
ルールによって手札の開示は強要していないので、何を所持しているか他のプレイヤーに聞かれても、答えるかどうかはプレイヤーの判断にお任せします。

Q:開発カードは、手元に何枚まで置けますか？

A: 何枚でも手元に置けます。

Q:プレイヤー同士で、開発カードや資材の交換を行っても良いですか？

A: プレイヤー間で、開発カードや資材の交換および贈与はできません。

Q:資材が 12 個以上になるときは、元からあった資材も合わせて好きなものを捨てていいですか？

A: 新たに手に入れる資材の中から 1 2 個に収まる分の資材を選択して獲得し、超える分を資材置き場に
戻してください。

Q:レンズを生成するとき、起動コストが 0 のレンズを作れるのに、起動コスト 0 の土台カードがないときはどうすればいいですか？

A: 起動コスト 0 でレンズを生成できたとしても、残っている起動コスト 1 以上の土台カードを使用してください。
その場合も、起動するときには土台カードに示された起動コスト分の行動力を消費しなくてはなりません。

Q:レンズを研磨して作ったときに、即起動する代わりに他のレンズを起動できますか？

A: 研磨の行動の中に今生成したレンズの即起動が含まれているので、代わりに他のレンズは起動できません。

Q:研磨でレンズを作ったら、即起動させなくてはいけないのですか？

A: ロビーもしくは行動力が足りないときなど、起動させずにレンズを生成するだけでも可能です。
ただし、即起動しないと他のプレイヤーに勝手に起動されてしまう危険性が生じるので、
研磨したら即起動することをおすすめします。

Q:キャラクターの成長ツリーにある能力でレンズを起動するとき、素材やレンズの起動コストは必要ですか？

A: 必要です。
ただし、翠川の能力で、ゲーム終了時に行う起動は、素材は消費しますが、一切の行動力を必要としません。

Q:レンズの素材にロビーを使った場合、ストックに送るロビーは行動済みでも良いですか？

A: 行動済みでも構いません。

Q:ストックにカラートークンが無い場合、ロビーを生成するレンズを起動することはできますか?

A:起動できます。その場合、ロビーは生成せず獲得できる分の結果のみ獲得してください。

Q:説得したらレンズの所有権は移りますか?

A:説得してもレンズは研磨したプレイヤーの手元に置かれたままで、所有権はそのままです。

Q:説得で他のプレイヤーのレンズに置いたロビーを次のラウンドで起動するときは、再び説得になりますか?

A:その場合は、説得では無く起動でレンズを使うことができます。

Q:気合を行ったとき、すぐに行動力を使って何かできますか?

A:気合もメインフェイズの1行動なので、気合を行ったら手番終了となります。

次の自分の手番まで待ちましょう。

Q:資材を12個持っているときに気合を行ったら、淀みは獲得しないといけませんか?

A:資材を12個持っているときに気合を行ったら、淀みは獲得せず行動力だけ+1してください。

例外は黄昏灯純の能力で資材所持の限界が無限になったときだけです。

Q:一度課題を達成した後、資材を減らしてからまた増やしたら、同じ課題を再び達成したことになりますか?

A:達成したことにはなりません。ひとつの課題達成はひとりのプレイヤーにつき、1度だけです。

Q:VPが点数表の100を超えて獲得してしまった場合、得点は加算されますか?

A:現在の得点から-100の値に裏返したキャラクタートークンを設置してゲームを進めてください。

Q:ストックのカラートークンが少ないのですが、成長ツリーのすべての能力を得ることはできないのですか?

A:課題によって獲得したカラートークンも成長に使用することができます。

また、レンズの素材に「成長」をセットすれば、起動時にすでに配置した成長ツリーのカラートークンを取り除き、ストックに戻すことができます。

この戻したカラートークンを新たに成長で使用することで、先の能力まで得ることもできます。

Q:成長ツリーで何も能力のないところにもカラートークンは必要ですか?

A:必要です。その先の能力を得るためにカラートークンを置かなくてはならないマスです。

Q:成長ツリーの『もう成長できない。ゲーム終了時に+10VP』にカラートークンを置いた後、レンズの起動で成長を素材にしたり、結果を成長にして効果を得られますか?

A:成長を素材にしてキャラクターボードの成長ツリーからカラートークンを取り除くことはできますが、

新たに配置することは一切できません。

結果に成長があるレンズを起動した場合、成長以外の結果のみ獲得してください。

Q:赤嶺の能力『「光」を消費するレンズを起動するたびに+3VP』や『「虹」を消費するレンズを起動するたびに+4VP』は、説得で他人のレンズを使った時も発動しますか?

また、一度の起動で「光(虹)」を複数消費する場合、獲得するVPもその分増えますか?

A:他人のレンズを使用したときも、発動します。

また、一度の起動で「光(虹)」を複数消費しても獲得するVPは1回分です。

Q:青野の能力『自分が自分のレンズを起動するたびに+2VP』は、再起動でも効果はありますか?

A:再起動でも効果はあり、+2VPされます。

Q:青野の能力『他人のレンズを起動できない』が効果を発揮していると、青野が作ったレンズを他のプレイヤーが使っているときに説得もできませんか？

A:自分のレンズなら説得できます。他人のレンズとは、あくまで他のプレイヤーが作ったレンズになります。

Q:青野の能力『「光」が得られるレンズを起動するたびに+2VP』や『「虹」が得られるレンズを起動するたびに+2VP』は、説得で他人のレンズを使った時も発動しますか？

A:説得で他人のレンズを使った時も発動します。

Q:青野の能力に『自分が自分のレンズを起動するたびに+2VP』が3つありますが、すべて取得すると同時に発動しますか？

A:同時に発動するので、3つすべて取得していたら+6VPになります。
さらに『レンズを起動して得られるVPはそれぞれ1.5倍になる』の影響も3つすべてに受けます。

Q:橙堂の能力『他人のレンズを起動するたびに+2VP』に、説得は含まれますか？

A:含まれます。説得、起動、再起動、すべての場合に適用されます。

Q:翠川の能力『レンズを起動して「淀み」を獲得するか消費するたびに「淀み」1個につき+1VP』は、ラボの気合でも効果を発揮しますか？

A:ラボの気合ではこの能力によってVPは獲得できません。意思の『「創造」1:「淀み」+1~+3任意に、得た「淀み」1個につき+2VP』の能力で得た「淀み」でも効果は得られません。

Q:黄昏の能力で各ラウンド終了時に『手元の「光」1個につき+1VP』と、『「淀み」「光」「虹」について、それぞれ自分より手持ちが少ないプレイヤーへそれを1つ渡してもよい』という効果がありますが、どちらの効果が先に発揮されますか？

A:同時に発揮される条件が揃う効果は、プレイヤーの任意でどちらの効果を先に行うか選択ができます。
この場合は、『手元の「光」1個につき+1VP』という効果を行ってから『自分より手持ちが少ないプレイヤーへそれを1つ渡してもよい。』という効果を行って構いません。

Q:黄昏の能力『各ラウンド終了時に「淀み」「光」「虹」について、それぞれ自分より手持ちが少ないプレイヤーへそれを1つ渡してもよい』で、手持ちが少ないプレイヤーなら何人にでも渡していいですか？また、各資材ごとに少ないかどうかを見て、少なければ、それぞれの素材を1個ずつ渡して良いですか？

A:何人に渡してもいいです。すべてのプレイヤーのそれぞれの資材別に対処を行ってください。
また、所持数の比較は、能力発動時の自身の所持数と各プレイヤーの所持数を比較してください。

Q:白神の能力『自分のレンズが起動されるたびに+3VP』は、他のプレイヤーが白神のレンズを使っても発動しますか？

A:発動します。

Q:白神の能力『変換時に消費する資材と獲得できる資材の中で、同種のもので無い自分のレンズを自分が起動するたびに+2VP』では、素材と結果が違った資材であれば、素材同士や結果同士が同じ資材でも可能ですか？

A:できません。レンズにセットされたすべての素材が違うものでなくてはなりません。

Q:白神の能力『この能力獲得時に他の全プレイヤーの「光」1個と「虹」1個を奪い、各自任意のロビーを1体ずつストックに戻させる』で、自分の資材が12個になってしまったら、それ以上は奪えませんか？

また、白神のロビーもストックに戻さなくてははいけませんか？

A:奪う際に持ちきれない資材は資材置き場に戻してください。この場合、どの資材を戻すかは選択できます。
また、白神自身のロビーは影響を受けません。



クレジット

制作：ディライトワークス株式会社

ゲームデザイン：BakaFire

シナリオ：服部啓佑(株式会社シナリオテクノロジーミカガミ)

キャラクターイラスト：ぶきゆのすけ

ディフォルメキャラクターイラスト：さとうげろ彦

グラフィックデザイン：フリーキーデザイン株式会社



お問い合わせ

03-5656-9377

住所：〒108-0023

東京都港区芝浦3-14-8

芝浦ワンハンドレッドビル2F

電話受付時間：月曜日～金曜日(祝日、夏季・冬季休業日を除く)10時～18時

※電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください

オフィシャルHP：<https://www.delightworks.co.jp/games/boardgame/konoten/>



オフィシャルHPのQRコード

⚠ 注意 (ちゅうい)

**か あ みなさま かなら よ
お買い上げの皆様へ、必ずお読みください。**

※ 3歳以下のお子様には絶対に与えないでください。小さな部品を誤飲、窒息などのきけんがあります。

※ 小さなお子様の手の届かない場所で使用、保管してください。

※ とがったデザインの部品があります。ケガをしないように充分にご注意ください。