

# 階段の街

PLAYERS  
2-4

AGES  
6+

TIME  
20min

太陽の光が降り注ぐ、ある港町の午後。  
潮風に流されてふらりと散歩すれば、小さな楽しみに出会える街。  
そして、灯台から眺める美しい夕陽は絶景です。

黄昏時まで約5時間。  
散歩ルートを辿りながら、あなただけの物語を紡ぎましょう。

しかし、楽しい時間はあっという間に過ぎるもの。  
あなたは限られた時間の中で、素敵な午後を過ごすことができますか。

## ゲーム概要

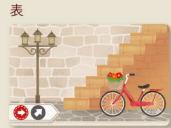


2枚の街並カードから1枚を選び、7列×4段の街並を作っていきます。  
自分に有利な散歩ルートになるよう街並カードを配置しましょう。  
街並が完成したら、散歩ルートに沿って散歩日記カードを手元に配置。  
5枚の散歩日記カードを配置したら、得点計算を行います。

## 内容物

●街並カード28枚

・通路カード14枚



・出来事カード14枚

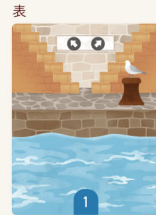


\*通路カードと出来事カードをあわせて、街並カードと呼びます。

●人物カード4色 各1枚



●海辺カード7枚



●灯台カード1枚



●散歩日記カード4色 各11枚



●出発地点カード7枚



●現在地マーカー1個



●説明書(本紙)

## ゲームの準備

- 海辺カード7枚を①から⑦まで左から順番に横一列に並べます。  
海辺カードの上部(街並カードを配置していく場所)を「場」と呼びます。
- 通路カード、出来事カードをそれぞれ裏向きでシャッフルし、山札にします。  
各山札からカードを1枚ずつ公開します。以降、この2枚を「場札」と呼びます。
- 出発地点カードを裏向きでシャッフルし、各プレイヤーに1枚ずつ配ります。  
各プレイヤーは秘密裏に内容を確認します。残りの出発地点カードは箱に戻します。
- 各プレイヤーは人物カード(自分の担当色)を決め、手元に配置します。  
人物カードと同色の散歩日記カード11枚を手元に裏向きで置きます。  
\*各プレイヤーはいつでも人物カードと散歩日記カードの表面、裏面の内容を確認できます。
- 灯台カードと現在地マーカーは脇に置きます。

[例] 3人プレイ



## ゲームの流れ

ゲームは ①街並づくり ②散歩 ③得点計算 の順で行います。  
最近、散歩をした人がスタートプレイヤーです。

### ①街並づくり

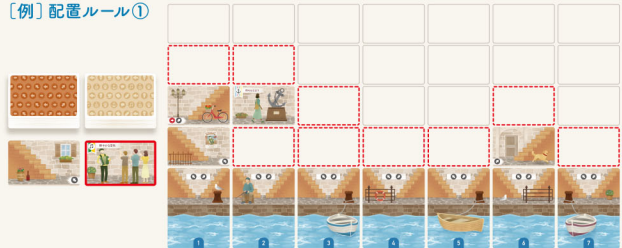
スタートプレイヤーから時計回りで手番を行います。  
手番では場札のうち1枚を選び、場に配置します。  
\*場札がいずれか1枚のみの場合は、必ずその1枚を場に配置します。  
場に配置する時は、下記のルールを守って配置する必要があります。

- 海辺カードの上部、または既に配置されている街並カードに隣接するように配置する。  
\*斜めは隣接に含まれません。
- 街並カードを、7列4段に収まるように配置する。
- 街並カードの各段に「階段」を必ず3枚配置する。

場札を配置したら、配置した場札と同じ山札からカードを1枚公開します。  
\*配置した場札と同じ山札が尽きた場合はカードの公開は行いません。

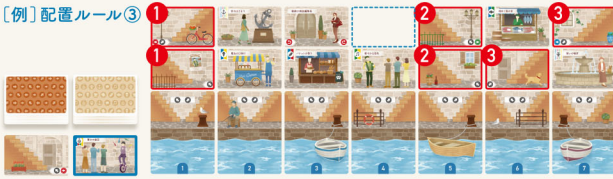
全ての街並カードを街に配置したら、5段目に灯台カードを配置します(配置列は自由です)。その後、②散歩を行います。

[例] 配置ルール①



場札から出来事カード(赤枠)を選び、場に配置することになりました。配置できるのは赤の点線枠です。出来事カードを配置後、出来事カードの山札から1枚を場札として公開します。

【例】配置ルール③



場の1段目には「階段(赤枠)」が3枚配置されており、「各段に「階段」を必ず3枚配置する」というルールが守られています。  
場の2段目の青の点線枠に街並カードを配置する場合、既に3枚の「階段(赤枠)」が配置されているため、青の点線枠に配置できるのは出来事カード(青枠)のみになります。

\*「階段」は通路カードのみに描かれています。  
階段が描かれていない2枚のカード(右図)は、「階段」として扱いません。



② 散歩

スタートプレイヤーから順番に、1人ずつ「② 散歩」を行います。出発地点カードで示された海辺カードから移動を開始し、下記の「移動のルール」に沿って街並カードを移動していきます。現在地マーカーを使用して、移動先の街並カードを1枚ずつ確認しましょう。

移動のルール

- 海辺カードは「移動アイコン」または「移動アイコン」のうち、どちらかを選んで移動を開始します。  
「移動アイコン」を選んだ場合は、斜め右上の街並カードに移動後、右に直進します。  
「移動アイコン」を選んだ場合は、斜め左上の街並カードに移動後、左に直進します。
- 移動先の街並カードに「移動アイコン(後述)」または「出来事アイコン(後述)」がある場合、必ずその効果を発動します。2種の「移動アイコン」がある場合は、どちらの効果を発動するかを選べます。
- 「移動アイコン」が無い街並カードは、移動方向に直進します。
- 左端の列と右端の列は繋がっていると見なします。

【例】移動その2



赤プレイヤーは、右端のカード①から左方向へ直進しています。  
移動先のカード②の左下に「移動アイコン」がありますが、右のカードから②のカードに移動したので効果は発動せず、左方向へ直進し、カード③に移動します。  
カード③も移動アイコンがないため左方向へ直進し、カード④へ移動します。

カード④には、赤プレイヤーは移動方向と反対の方向に直進するアイコン「C」(赤枠)があるため、右方向に直進し、カード⑤に移動します。

そのまま右に直進し、カード②に移動すると、左下に「移動アイコン」が2種類あります。緑のプレイヤーは「移動アイコン」の効果で直進することを選べますが、赤のプレイヤーは「移動アイコン」の対象ではないため、「移動アイコン」の効果で右上のカードに移動後、右方向に直進します。

●「出来事アイコン」の効果の発動条件



「出来事アイコン」はカードの左上にあります。

- 左または左下、右または右下のいずれのカードから移動しても効果が発動します。
- 4段目の「階段」から移動し、5段目に到達したら灯台カードの効果が発動します。
- \*灯台カードは5段目のどこに到達しても、効果が発動します。



該当するアイコンの散歩日記カードを手元に表向きで配置します。  
ただし、既に同じ散歩日記カードを手元に配置している場合は効果は発動しません。

街並カードのアイコン効果

●「移動アイコン」の効果の発動条件  
「移動アイコン」はカードの左下または右下、もしくは左下と右下の両方にあります。移動元のカードと、同じ側に「移動アイコン」がある場合、効果が発動します。



【例】「移動アイコン」の効果発動

カード①の左下に「移動アイコン」があります(青枠)。

- 左のカード②または左下のカード③から、カード①に移動した場合、効果が発動します。
- 右のカード④または右下のカード⑤から、カード①に移動した場合、効果は発動しません。もしカード①の右下(青の点線枠)に「移動アイコン」がある場合、効果が発動します。
- もしカード①の左下(青枠)と右下(青の点線枠)の両方に「移動アイコン」がある場合、左②または左下③、右④または右下⑤のいずれのカードから移動しても効果が発動します。

斜め左上の街並カードに移動後、左に直進します。

斜め右上の街並カードに移動後、右に直進します。



指定の色のプレイヤーは、「移動アイコン」または「移動アイコン」の効果を見逃して、直進することを選べます。



指定の色のプレイヤーは、移動方向と反対の方向に直進します。

【例】移動その1



赤プレイヤーは、左端のカード①から右方向へ直進しています。  
移動先のカード②の右下に「移動アイコン」がありますが、左のカードから②のカードに移動したので効果は発動しません。そのまま右に直進しカード③に移動すると、左下に「移動アイコン」があります。左のカードから③のカードに移動したため、「移動アイコン」の効果が発動し、右上のカードに移動後、右方向に直進します。

以下のいずれかを満たしたら、「② 散歩」を即座に終了します。

- 5枚目の散歩日記カードを手元に配置した
- 4段目の「階段」から移動し、5段目に到達した(灯台カードの効果を発動した)
- 上段に移動できなくなった

【例】上段に移動できなくなった



赤プレイヤーは①から右方向へ直進しています。

②、③、④の「階段」の右下に「移動アイコン」がありますが、左のカードから「階段」のカードへの移動のため、いずれも効果は発動しません。この段を1周しても上段に移動できないため、「② 散歩」を終了しました。

③ 得点計算

手元に表向きで配置した散歩日記カードの自分の担当色の点数を合計し、最も得点が高いプレイヤーが勝者です。同点の場合は、勝利を分かち合しましょう。

【例】得点計算



赤プレイヤーの場合、自分の担当色の数字(赤枠)が点数です。  
左上の「出来事アイコン」が人物カードの「興味関心」と合致していれば2点、合致していなければ1点です。また、「美しい夕陽」は3点です。  
よって、赤プレイヤーの得点は9点です。

ゲームデザイン: 須賀正樹 アートワーク: 西原将矢(ソラガメスタジオ)  
協力: テストプレイしていただいた皆様