

涙のフェッス

プレイ人数：2～4人 プレイ時間：27分
対象年齢：10歳～

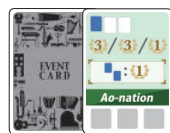
はじめに

バンドマンをスカウトし、よりクールでエキサイティングなバンドを作ることを目指します。事務所の財政が破綻する前に彼らをデビューさせ、名声を得ていきましょう。もちろん、N県波田野（なみだの）市で行われる伝説的野外イベント「NAMIDANO FES.」への出演は目標の1つです。その感動的なステージについて、人々は語ります。
「涙のフェッス」 もう1バンドだけでも…

「涙のフェッス」は、その場に応じた状況判断と時の運が試されるバンドマネージメントカードゲームです。プレイヤーは音楽事務所のマネージャーとなり、定められた手札上限の中、効率よくバンドを編成し、事務所の名声を高めていきましょう。ゲーム終了時に訪れるフェスやイベントでの得点計算に備える、ゲームを通してのマネージメントも重要です。

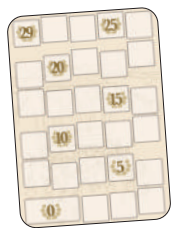
内容物

バンドマンカード×72枚 イベントカード×14枚 NAMIDANO FES.カード×2枚 サマリーカード×4枚



2人用 3-4人用

得点ボード×1枚



得点マーカー×4個



ニワトリ、ネコ、イヌ、ロバの絵柄で各1個ずつです。サマリーカード左上の絵柄と対になっています。

イベントチップ×9枚



記号3種類（b、#、♪）×数3種類（1、2、3）の9枚です。

ボーナスチップ×7枚



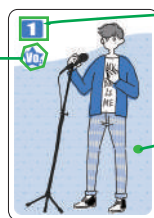
6PARTS:6点×1枚、5PARTS:4点×1枚、3点×1枚、4PARTS:2点×2枚、1点×2枚 合計7枚です。

説明書×2枚（本紙含む）

カードの説明

<バンドマンカード>

パート
バンドマンの担当パートを表します。枚数の多いヴォーカル: **Vc**、ギター: **GL**、ベース: **Ba**、ドラム: **Dr**、と、枚数少なめのパフォーマー: **Perf**、DJ: **DJ**、キーボード: **Key**、トランペット: **Tp** の8種類があります。



数値

バンドマンの実力と給料を0～4の5段階で表しています。手札の合計数値が10以上になった場合、事務所が養える限界を超えた人材を抱えていることとなり、そのような事務所からは、有望なバンドマンが去ってしまいます。

色

青、赤、黄、黒の4色があり、バンドマンのジャンルを表します。同ジャンルをみのバンドの結束は固く、音楽性が異なったメンバーを含むバンドは、むしろ悪いものです。

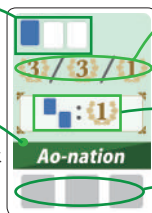
<イベントカード>

参加条件

このイベントに参加できるバンドの条件です。

イベント名とその種類

背景が緑色の通常イベントカード（9枚）と、背景が水色のフェス候補イベントカード（5枚）があります。



得点

イベント開催時の得点です。左から1位、2位…と順位ごとに得られる点数を表しています。

ゲーム終了時ボーナス得点
ゲーム終了時にこのカードで加わる得点です。

イベントチップスペース

イベントチップを置くスペースです。

<NAMIDANO FES.カード>



NAMIDANO FES.得点

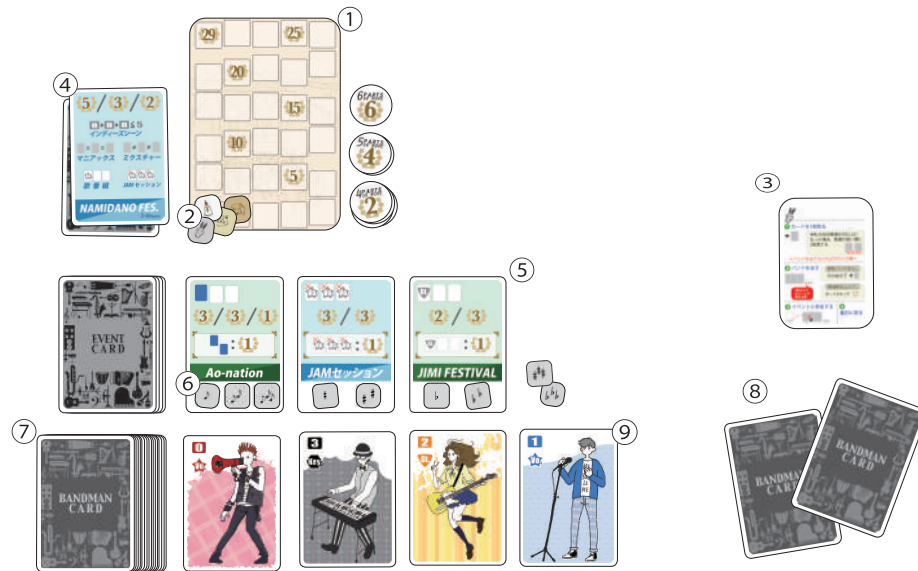
左から1位、2位…と順位ごとに得られる点数を表しています。

フェス候補

フェス候補イベント5種類の参加条件を記載しています。

プレイ人数

ゲームの準備



- ①得点ボード、ボーナスチップを上図のように テーブル上に配置します。ボーナスチップはPART別に、点数の高いチップを上にして重ねておきます。
- ②各プレイヤーは自分の得点マーカーを決め、得点ボードの「0」のマスのマスに配置します。
- ③得点マーカーに対応したサマリーカードを受け取り、自分の前に置いておきます。
- ④イベントカードのうち背景が水色のフェス候補イベントカード5枚を抜き出し、裏向きでシャッフルします。そのうち1枚をランダムに選び、裏向きのまま得点ボードの脇に置いておきます。これを**フェス参加条件カード**と呼びます。プレイ人数に応じたNAMIDANO FES.カードをその上に重ねます。もう1枚のNAMIDANO FES.カードは使用しないので、箱にしまっておきます。
- ⑤残ったフェス候補イベントカード4枚は他の通常イベントカード9枚と一緒に裏向きでシャッフルし、図のように3枚を表向きにします。残りのイベントカードは山札として、裏向きのままその脇に置いておきます。
- ⑥表向きにしたイベントカードのイベントチップスペースに、スペースの数だけイベントチップを置きます。この際、1枚のイベントカードの上には、すべて同記号のチップを置くようにしてください。余ったイベントチップは、表向きにしたイベントカードの脇に置きます。
- ⑦バンドマンカードを裏向きでシャッフルし、図のように山札として置きます。
- ⑧バンドマンカードの山札から各プレイヤーに2枚ずつカードを配ります。受け取ったバンドマンカードは他のプレイヤーから表側が見えないように手で持ち、手札とします。
- ⑨バンドマンカードの山札から以下の手順で「場札」を作ります。

場札の作り方

山札から1枚ずつバンドマンカードをめくっていき、表向きで順番に並べていきます。
同じパートのカードが2枚出てくるまでバンドマンカードをめくり続けます。
※ゲーム中、場札からバンドマンカードを取る際に場札が1枚も無くなっていた場合、常にこの手順で場札を作ってください。

ゲームの進め方

一番最近解散したバンドを言えた人から手番を開始します。
ゲームはバンドマンカードの山札が切れるまで、時計回りに手番を繰り返します。
途中、イベントが開催されたら得点計算を行い、新たなイベントカードをめくって手番を続けていきます。
バンドマンカードの山札が尽きたら最終得点計算となります。
ゲーム中に獲得したボーナスチップや、イベントカードによるゲーム終了時ボーナス得点を計算した後、フェス参加条件カードによって参加条件が決まる、NAMIDANO FES.への参加バンド数を競います。
最終的にもっとも得点ボード上の得点マーカーを進めていたプレイヤーが勝者となり、その事務所に名声がもたらされることでしょう。

<各プレイヤーの手番>

(1)バンドマンカードの取得

※バンドマンカードの取得は強制です。手札上限数値オーバーになるとしても取らなくてはなりません。
場札からバンドマンカードを1枚取り、手札に加えます。

バンドマンカードの取得後、バンドを出さないもしくは出せない場合はこの時点でパスとなります。
手番を終了し、時計回りに次のプレイヤーの手番になります。
バンドを出す場合は(2)バンドを出す以降に進み手番を続けます。

手札上限数値オーバー

手札に持てるバンドマンカードの数値の合計は9までとなります。
手札の数値の合計が10以上になった場合、数値の高い順に2枚のバンドマンカードを表向きで捨て札とします。
同じ数値で複数のバンドマンカードが並んだ場合、捨てるカードはプレイヤーが選べます。
手札上限数値オーバーとなった場合、(2)以降のアクションを行うことはできません。
即座に手番が終了となり、次のプレイヤーの手番になります。

※捨て札について

捨て札となったバンドマンカードは他のカードと混ざらないよう、離れたところに重ねておいてください。

(2)バンドを出す

以下の条件を満たしているバンドマンカードの組み合わせを、手札からバンドとして自分の前に出します。

- ・3枚以上ですべてのパートが異なること

自分の前に出したバンドは、以後自分の事務所のバンドとなります。
バンドを構成するバンドマンカードがすべて同じ色だった場合は、単色バンド特典として引き抜きを行う権利が、また4枚以上でバンドを出せた場合は、特典として枚数に応じたボーナスチップが得られます。

単色バンド特典:引き抜き

出したバンドがすべて同じ色(ジャンル)だった場合、他プレイヤーの事務所のバンドから1枚だけバンドマンカードを引き抜き、今出したバンドに加えられます。ただし、引き抜けるバンドマンカードは、今出したバンドにいないパートのみです。また、以下のバンドからは引き抜けません。

- ・自分の事務所のバンド
- ・イベントチップが載っているバンド
- ・すべて同じ色(ジャンル)で構成された単色バンド

条件を満たせるようなバンドマンカードが存在しない場合、引き抜きは行えません。
引き抜きの結果、引き抜かれた側のバンドが3枚未満になってしまった場合、そのバンドの残りのバンドマンカードは表向きで捨て札となります。

4PARTS以上特典:ボーナスチップ

※「引き抜き」によって4枚以上のバンド出すことができた場合も対象となります。
出したバンドが4枚以上だった場合、ボーナスチップを獲得できます。
ボーナスチップは4PARTS OR MORE 5PARTS OR MORE 6PARTS OR MORE の3種類がありますが、早い者勝ちです。
条件を満たす中で、残っているもっとも高得点のチップを取ってください。
例えば6枚でバンドを出した際、6PARTS OR MORE のチップが既に他プレイヤーに取られていた場合代わりに5PARTS OR MORE のチップを取ることが可能です。
獲得可能なボーナスチップが1枚も残っていなかった場合、ボーナスチップは得られません。
獲得したチップは自分のサマリーカードの脇に置いて、ゲーム終了時に計算します。

(3)イベントへの参加

※イベントへの参加は任意です。参加条件を満たしていても、あえて参加しないことも可能です。
場に並んでいる3枚のイベントカードの参加条件を確認します。
出したバンドがいずれかのイベントの参加条件を満たしている場合、そのイベントに参加できます。
複数のイベントの参加条件を満たしていても、参加できるイベントは1つだけです。
参加したいイベントカードに載っているイベントチップを取って、今出したバンドの上に載せ、そのイベントへの参加を示します。

イベントカード上にまだ複数のイベントチップが残っている場合、その中で一番記号の数の少ないチップを取ります。イベントカード上のイベントチップが最後の1枚だった場合、それを取ってバンドの上に載せ、すぐにイベント開催となります(後述)。

1人のプレイヤーが、複数のバンドを同じイベントに参加させることも可能です。

(4)連続手番

バンドを出した場合、そのプレイヤーはもう1度手番を行います。

(3)イベントへの参加 までの手順を終えたら(1)バンドマンカードの取得に戻り、また手番を行ってください。
※プレイヤーはバンドを出せる限り、何回でも手番を行います。また、行わなければいけません。

【手番の例】

①エリーの手番開始時、場札には「赤/Vo./4」「青/Ba./3」「青/Vo./2」の3枚がありました。エリーはここから「青/Vo./2」を選び手札に加えます。この時点でエリーの手札の数値の合計は9以下なので、手札上限数オーバーとはなりません。



②エリーはバンドを出すことにしました。手札から「青/Gt./0」「黄/Perf./3」「赤/Dr./1」をバンドとして自分の前に出します。このバンドはすべて同じ色でもなく、4枚以上でもないため、特にボーナスはありません。



先ほど手札に加えた「青/Vo./2」を加えて4枚のバンドにして出しても良かったのですが、今回はあえて次のバンドのために温存します。

③また、並んでいるイベントカードの中から「Ao-nation」への参加を決めました。「##」と「###」のチップが残っていたため、より記号の数の少ない「##」を取り、今出したバンドの上に乗せておきます。

④バンドを出したので、エリーは続けて手番を行います。

場札に残っていた2枚のバンドマンカードから、今度は「青/Ba./3」を選び、手札に加えます。先ほどバンドを出したこともあり、手札上限数値は超えません。



⑤エリーは更にバンドを出すことにしました。「青/Gt./2」「青/Vo./2」「青/Ba./3」を自分の前に出します。これはすべて同じ色のバンドのため、ボーナスとして引き抜きを行えます。

エリーはテーブル上を見渡し、チャコの前に置かれたバンドから「青/Dr./1」をバンドに加えます。これにより、このバンドは4枚以上となりました。



エリーは「4PARTS以上」のボーナスチップを獲得します。なお、引き抜きの結果3枚未満になってしまったチャコのバンドの残りのバンドマンカードは捨て札となります。

⑥エリーはこのバンドも先ほどのバンドと同様に「Ao-nation」に参加させることにしました。

唯一残った「###」のチップを取りバンドに載せます。これにより、「Ao-nation」の上のイベントチップが無くなったため、この後、即座にイベント開催の処理を行います。更にエリーはその後、再度の連続手番を行うこととなります。



そのイベントのイベントチップ（同じ記号のもので）が載ったバンド同士の数値の合計を比べます。数値の合計が高い順に1~3位、もしくは1~2位となります。数値の合計が同じバンドがいた場合、載っているイベントチップの記号の数が多い方が上位となります（つまり数値の合計が同じバンド同士では、後から出した方がより上位となります）。

順位を確定した後、イベントカードに記載された順に得点します。得点分、そのバンドを出したプレイヤーの得点マーカーを得点ボード上で進めてください。同じイベントに複数のバンドを参加させたプレイヤーがいた場合、それぞれの順位の得点分、得点マーカーを進めます。

さらに**1位となったバンド**を出したプレイヤーは、その**イベントカード自体を獲得**します。これによりゲーム終了時ボーナス得点が入りますので、自分のサマリーカードの脇に置いておきます。

得点計算後、イベントカードの山札から新たなカードを1枚めくります。先程得点計算したイベントのイベントチップを各バンドの上から取り除き、今めくられた新たなイベントカードのイベントチップスペースに置いて、ゲームを続けます。

※イベントに参加したバンドは以後も事務所の所属バンドとして自分の前に残ります。

【イベント開催の例】

エリーが出したバンドが「Ao-nation」の上に残った最後のチップを取り、「Ao-nation」が開催されました。「Ao-nation」に参加する、「#」「##」「###」のチップが載った3つのバンドを比べます。各バンドの数値の合計が大きいバンドが、よりオーディエンスを熱狂させたことになり、高得点となります。



「#」が載ったチャコのバンドの数値の合計は8です。

「##」と「###」が載っているのはともにエリーのバンドです。

「##」が載ったバンドは合計4、「###」が載ったバンドは合計8でした。

チャコの「#」と、エリーの「###」が載ったバンドはどちらも合計8ですが、この場合、載っているチップの記号の数が多い「###」が乗ったエリーのバンドが上位となります。

エリーはAo-nationの1位で3点と、3位の1点の合計4点分、得点ボード上で得点マーカーを進めます。チャコは2位の3点を得て、同じように得点マーカーを進めます。

このイベントでは1位と2位のバンドの得点は同一ですが、1位を取ったエリーは、更にAo-nationのカード自体を獲得します。これによりゲーム終了時ボーナス得点が入ります。



イベント開催

いずれかのイベントカード上のチップがすべて取られた際、即座にイベント開催となります。イベントの参加バンドを比べ、各バンドがどれだけオーディエンスを沸かせたか確認し、順位を決めます。

ゲームの終了

場札を補充する際、同じパートのバンドマンカードが2枚出てくる前に山札が尽きてしまったら、即座にゲーム終了となり、最終得点計算を行います。

※同じパートのバンドマンカードが2枚出ると同時に山札が尽きた場合、次に場札を補充する必要があるまで、ゲームを続けます。

最終得点計算

以下の得点を計算し、各プレイヤーの得点ボード上の得点マーカーを進めます。

- ・未開催イベントのイベントチップが載っているバンド1つにつき1点
- ・獲得したボーナスチップの合計点（1枚あたり1～6点。）
- ・獲得したイベントカードのゲーム終了時ボーナス得点の合計点

イベント開催時に獲得したイベントカードは、そのほとんどがゲーム終了時ボーナス得点を持っています。イベントカードごとに、ゲーム終了時ボーナス得点の対象となるバンド（もしくはバンドマンカード）がいくつあるか、自分の前に残っているバンドを数え得点を計算します（イベントカードごとの詳細は後述）。この時、最後に残った手札は計算の対象外となります。

以上の得点計算を終えたら、**いよいよNAMIDANO FES.の開催となります！**

次の手順でNAMIDANO FES.の得点を計算しましょう。

NAMIDANO FES.

NAMIDANO FES.カードの下に置いた**フェス参加条件カード**を表向きにして公開します。

これが今回のNAMIDANO FES.への参加バンド条件となります。

各プレイヤーは、自分の前に残っているバンドの中で、**参加条件を満たしているバンドがいくつあるか**数えます。それらが今回のNAMIDANO FES.参加バンドとなります。

プレイヤーごとにNAMIDANO FES.への**参加バンド数を比べ、より多くのバンドを参加させた順に**1位、2位……となります。

フェスへの参加バンド数が同数だった場合、フェスに参加しているバンドの中で、もっとも数値の合計が高いバンドを比べ、より高いほうが上位となります。それも同値だった場合、次に数値の合計が高いバンド…と順繰りに比べていってください。すべてのバンドを比べても決着がつかなかった場合には、どちらも同順位とし、それより下位のプレイヤーの順位を繰り下げます。

順位を確定した後、各プレイヤーは順位ごとにNAMIDANO FES.カードに記載された得点分、得点マーカーを進めます。（4人プレイ時、4位は0点となります。）

※NAMIDANO FES.への**参加バンドが1つもいなかった場合**、そのプレイヤーのNAMIDANO FES.の**得点は「0」になります。**

すべての得点計算を終えた後、得点ボード上で**もっとも得点マーカーを進めていたプレイヤーが勝利します。**同点の場合、NAMIDANO FES.の得点が上位だった方が勝利します。それも同じだった場合、勝利を分かち合しましょう。

【最終得点計算の例】

最終得点計算時、エリーの前には4つのバンドがいました。未開催イベントのチップが載っているバンドはいませんでした。エリーはゲーム中に2点のボーナスチップ1枚を獲得しています。また、エリーはイベントカード「Ao-nation」を獲得しています。これはゲーム終了時ボーナス得点として、青のバンドマンカード2枚につき1点を得られます。エリーの4つのバンドの中には青のバンドマンカードが合計7枚ありました。これにより3点を獲得し、ボーナスチップと合わせて5点分、得点マーカーを進めます。

そしてNAMIDANO FES.の得点計算です。今回のフェス参加条件カードをオープンしたところ「マニアックス」のカードでした。フェス参加条件は「すべてのカードが同じ色のバンド」です。エリーの4つのバンドのうち条件を満たすのは1バンドだけでしたが、なんと他3名のプレイヤーはいずれも条件を満たすバンドが1バンドもいませんでした！エリーのみ1位の5点を獲得し、他プレイヤーのNAMIDANO FES.の得点は全員0点となります。

イベントカード詳細

イベント名	参加条件	ゲーム終了時ボーナス得点
Ao-nation	青のカードを含むバンド	: 1 青のカード2枚につき1点
RED LOUD	赤のカードを含むバンド	: 1 赤のカード2枚につき1点
YELLOW PARK	黄のカードを含むバンド	: 1 黄のカード2枚につき1点
BLACK NOTE	黒のカードを含むバンド	: 1 黒のカード2枚につき1点
JIMI FESTIVAL	のカードを含むバンド	: 1 のカードを含むバンド1つにつき1点
SID FESTIVAL	のカードを含むバンド	: 1 のカードを含むバンド1つにつき1点
UIIRO FESTIVAL	のカードを含むバンド	: 1 のカードを含むバンド1つにつき1点
バンドやろうよ	= = すべてのカードが同じ数値のバンド	: 2 4PARTS以上のバンド1つにつき2点
バンド年の差なんて	+1 +2 すべてのカードが連続した数値のバンド	: 2 数値「4」のカード1枚につき2点
歌番組	のカードを含むバンド	なし なし
JAMセッション	のカードを含まないバンド	: 1 のカードを含まないバンド1つにつき1点
マニアックス	= = すべてのカードが同じ色のバンド	: 2 すべてのカードが同じ色のバンド1つにつき1点
ミクスチャー	≠ ≠ すべてのカードが違う色のバンド	: 1 すべてのカードが違う色のバンド1つにつき1点
インディーズシーン	+ + ≤ 5 数値の合計が5以下のバンド	: 1 数値の合計が5以下のバンド1つにつき1点

※この表で「カード」と明記されているものは、すべてバンドマンカードを指します。

補足

- ・イベントカードの山札から出てきたフェス候補イベントカードは、通常イベントカードと同様に扱います。
- ・イベントへの参加はバンドを出したタイミングで、その時出したバンドのみが可能です。後から参加可能なイベントが見つかったからといって、参加することはできません。
- ・引き抜き及びボーナスチップの取得処理を行った後に、イベントへの参加を行います。引き抜きの結果、増えたバンドマンカードによってイベントの参加条件を満たせなくなることがありますが、先にイベントに参加してから引き抜きを行うことはできません。
- ・引き抜きによって解散となったバンドは、ゲーム終了時ボーナス得点の計算対象にはなりません。
- ・4PARTS以上特典を得たバンドがその後どうなっても、1度獲得したボーナスチップは返却しません。
- ・このゲームはフィクションです。実在のバンドやアーティスト、楽曲、イベント等とは関係ありません。また、実際のバンド、LIVE、フェス……音楽に勝ち負けはありません！

クレジット

【TKNG-0007】 2015/11/22
ゲームデザイン：大気圏内ゲームズ

Special Thanks

yowske、ハギー、きいろさん、森久保さん、コーイチ、ねいじまさん、とみー、あのボド、テストプレイヤーの皆様、桜遊庵、FLOW CHART、八王子papaBeat、ディアシュピール……and you!

問い合わせ先：
【Web】 <http://taikikennai.com>
【Mail】 info@taikikennai.com
【Twitter】 @taikikennaigame