

ホシリンピック

プレイ人数：3~4人 プレイ時間：20分 対象年齢：10歳以上

はじめに

西暦20XX年。

生活の必須作業である「洗濯」もスポーツのように競技化されている時代。今年も「競技洗濯」の祭典「ホシリンピック」が開催された。

ライバル達の動向を読みつつ「てるてる坊主」で天候を操り、美しい洗濯物を干して高得点を狙おう。

7日間の「ホシリンピック」を見事干し抜いて、金メダルを獲得するのは果たして誰か！？

「ホシリンピック」はせんたくものを干して得点するカードゲームです。

毎日の天気予報を参考に、天気にあったせんたくものを選びましょう。晴れならば高得点のチャンス。逆に雨の日に干したものはマイナス点になります。

ただし、せんたくものの代わりにてるてる坊主や逆さてるてるが干されることによって実際の天気は予報と異なったものに変化することがあります。

裏向きに干される他プレイヤーのせんたくものカードを見て、てるてるによる天気操作を予想しましょう。

逆向きのカードが干されていたら注意！逆さてるてるで雨を狙っているのかも…しかしひょっとするとズボンかもしれません。この競技ではズボンは逆さに干さなければならぬのです！

7日間の競技終了後、一番高得点だった人が勝者となります。

内容物

- ・せんたくスタンド×4個
- ・カードホルダー×4枚
- ・せんたくばさみ型コマ×4色
- ・点数カード×4枚（表：プラス点、裏：マイナス点）
- ・天気予報カード×10枚（晴れ×4枚、雨×4枚、くもり×2枚）
- ・せんたくものカード×56枚
- ・説明書（本紙）

<せんたくものカードの種類>

せんたくものカードには以下の様な種類があります。それぞれの種類の特徴を把握して干していきましょう。

<せんたくもの>

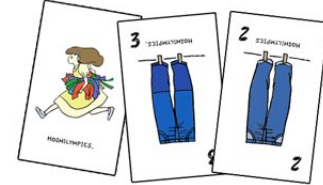
○トップス（3点：8枚、2点：5枚）

- ・特殊な効果等はありませんが、高得点のカードが多いです。



○ズボン（3点：5枚、2点：8枚）

- ・ズボンはすべて「逆向き」（上下逆さ）に干さなければいけません。



○下着（1点：15枚）

- ・下着は基本、すべて1点です。
- ・ただし女性用下着は上下がペアになっている同じ柄のものがあります。これらを上下セットで同じ日に干せて乾かせた場合、プラス3点となります。※下着のペアを揃えたボーナス得点は曇りの場合でも有効です。また、雨の場合には影響しません（下着2枚で-2点です。-5点になったりしません）



<特殊カード> (特殊カード自体は得点になりません)

○**てるてる** (13枚)

- ・てるてるを干すと、天気を変化させることができます。
- ・通常の向きで干した場合てるてる坊主となり、晴れに1票入ります。
- ・「逆向き」(上下逆さ)に干した場合逆さてるてるとなり、雨に1票入ります。



○**下着泥棒** (2枚)

- ・同日に他プレイヤーが干していた下着をすべて盗み、自分の得点にできます。
- ・盗んだ下着カードで同じ柄のペアができた場合、ボーナス点も貰えます。
- ・天気が雨の場合、下着泥棒は無効です(他プレイヤーの下着点のマイナスを被ったりはしません)
- ・2枚の下着泥棒が同じ日に干された場合も無効となります。



<天気について>

このゲームはその日の天気によって得点の入りが変わってきます。
天気は、今日の天気予報と干されたてるてるの合計によって決定されます。

- ・**今日の天気予報**
晴れ…晴れに1票加算されます。
雨…雨に1票加算されます。
くもり…どちらにも票は入りません。
- ・**てるてる**
てるてる坊主 …1つにつき晴れに1票加算されます。
逆さてるてる…1つにつき雨に1票加算されます。



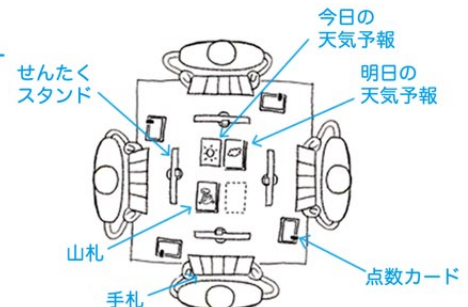
今日の天気予報と全員が干したてるてるの合計票数を比べ、以下のようにその日の天気が決定します。

- ・晴れが多い…晴れ
- ・雨が多い…雨
- ・同票数…くもり

準備



- ①人数分の**せんたくスタンド**に**カードホルダー**を挟みます。
(3人プレイの場合1つは使いませんので箱にしまっておきましょう)
- ②テーブルを囲んで座り、**せんたくスタンド**を自分の前に置きましょう。この際**せんたくスタンド**の手前がお互いに見えないように 距離や角度を調節してください。
- ③各自、**点数カード**の「プラス点面」を表にして手元に置き、好きな色のせんたくばさみ型ゴマを**点数カード**の「0」の位置にはさみます(3人プレイの場合、1つは使いませんので箱にしまっておきましょう)
- ④**天気予報カード**をよくシャッフルしてから、そのうち3枚を取り除き、表側を見ずに箱にしまします。残りの7枚は裏面のままテーブル中央あたりに置きます。これを**天気予報置き場**と呼びます。
- ⑤**天気予報置き場**の一番上のカードをめくり、すぐ脇に表向きで置きます。ここに置かれているのが**今日の天気予報**となります。更に**天気予報置き場**の一番上のカードをめくり**天気予報置き場**の一番上に表向きで載せておきます。これが**明日の天気予報**になります。
- ⑥**せんたくものカード**をよくシャッフルして、適当な順番で各プレイヤーに5枚ずつ配ります。これが**手札**となります。**手札**は自分以外に見えないように手に持ってください。残った**せんたくものカード**は裏向きのまま**点数カード**の脇に(**天気予報置き場**と違う位置に)置きます。これを**山札**と呼びます。
- ⑦一番最近てるてる坊主を作ったプレイヤーが**スタートプレイヤー**となり、ゲームを開始します。



ゲームの手順

①スタートプレイヤーは手札の中から1枚カードを選び、自分の前の**せんたくスタンド**のホルダーに、カードの表側を手前にして、差し込みます（便宜上、このゲームではこれを「カードを干す」と表現します）
干す際、カードの上下の向きに注意してください。
ズポンは逆向き（上下逆さ）にしか干せません（他プレイヤーからは裏面が逆さになっているのがわかります）
てるてるは通常の向きにも逆向きにも干せません。
それ以外のカードは通常の向きにしか干せません。
またこの際他プレイヤーに表側を見られないように気をつけてください。

②次に左隣のプレイヤーも同様に手札から**せんたくものカード**を1枚干します。同じようにして時計回りに順番にカードを干して行ってください。

③全員がカードを1枚ずつ干したら、また**スタートプレイヤー**から時計回りに手札から2枚目を干していきます。
ホルダーが埋まるまで（全員が3枚干すまで）これを繰り返します。
※自分の手番が来たら必ず**せんたくものカード**を干してください。
パスはできません。

④全員が3枚ずつ干したら、**せんたくスタンド**の向きをひっくり返し、一斉にカードをオープンします。

⑤**今日の天気予報**と、干された**てるてる坊主**と**逆さてるてる**の票数で天気が決まります。
（→<天気について>を参照）

晴れと**雨**の票数を比べ**晴れ**が多ければ**晴れ**に、**雨**が多ければ**雨**に、同票数だった場合は**曇り**になります
（この世界ではてるてるに願う力は天に通じるのです！）

⑥その日の点数計算を行います。天気ごとに以下の通りです。

- ・**晴れ**…せんたくものカードに書かれた数字の合計得点となります。
- ・**曇り**…1～2点のせんたくものカードのみ得点となります。3点のカードは無得点です（乾きません！）
- ・**雨**…せんたくものカードに書かれた数字の合計分マイナス点となります。

【例】

今日の天気予報は**雨**でした。
テルコちゃんは2点の**トップス**を2枚干したかったのですが、このままでは**雨**のためマイナス点になってしまいます。

そこでテルコちゃんはてるてる坊主を干しました。現在、天気予報で**雨**に1票入っていますが、てるてる坊主を干すことにより**晴れ**に1票入り、このままなら天気は**くもり**になります。
2点の**せんたくもの**までなら**くもり**でも乾き、得点になります！

順調に2～3枚目で**トップス**を干したテルコちゃん。
全員が干し終わったところで**オープン**！

天気は**くもり**…かと思いきや、逆さてるてるを出している人がいました！
上下逆に干していたのですがズポンだと信じて疑わなかった哀れなテルコちゃん…
結果、

今日の天気予報：**雨**1
てるてる坊主：**晴れ**1
逆さてるてる：**雨**1

雨2票、**晴れ**1票のためこの日は**雨**となりました。
かわいそうなテルコちゃんはマイナス4点となり、逆さてるてるを出した相手を勝手に恨むのでした…

⑦その日に干した**せんたくものカード**をホルダーから外し、**山札**の横に表向きで重ねて置いておきます。これを**捨て山**と呼びます。

⑧**山札**から各自3枚ずつ**手札**を補充します。
※**山札**が尽きたら、**捨て山**を裏向きにしてよくシャッフルして、新たな**山札**とします。

⑨**今日の天気予報**のカードを脇によけ（わかりやすいように箱にしまっても構いません）**明日の天気予報**を**今日の天気予報**の位置におきます。
天気予報置き場の一番上のカードをめくり、新たな**明日の天気予報**とします。
※7日目は「**天気予報置き場**」のカードが尽きます（**明日の天気予報**は無い状態になります）

⑩これで1日目終了です。
この日に1番獲得した得点の多かった人（もしくは失点の少なかった人）が次の**スタートプレイヤー**となり2日目を開始します。
※1番高得点だった人が複数いた場合、その日の**スタートプレイヤー**から**時計回りで近い人**が優先されます

ゲームの終了

7日目を終わったらゲーム終了です。
点数シートで一番高い得点にコマを置いている人から順位がつきます。
同点の場合、勝利を分かちあきましょう。

★クレジット

【TKNG-0001】ホシリンピック 2012/11/18
ゲームデザイン：大気圏内ゲームズ

問い合わせ先：
teamtaikikennai@gmail.com
Twitter:taikikennaigame

Special Thanks

あのボドのみんなたち、かいちょさん、荻窪6次元、八王子Papabeat、いか
文庫、ジョナサン西新宿店、日高屋阿佐ヶ谷店
……and you!