

あらあら ふふふ…
いらっしゃい いらっしゃいな小鳥さん

14番目の小鳥さん

あなたも一緒にあそびましょう？
みんなで一緒に踊りましょう？

いつまでも
いつまでも
夢の森の暗い昏いくらい

みんなで一緒に羽根をむしって遊びましょう？
手繰り糸で巻き取ってあげましょう？
痛くて冷たくて気持ちいいでしょう？

すべて忘れてこの箱庭で眠りましょう？
そうすれば ほら もう 何も怖くない

この右目の疼きを溶かしてちょうだい
甘い記憶で溶かしてちょうだい

ふふふ……さあ 一緒にあそびましょう？

いっしょに一緒に

いつまでも

いつまでも



ルールブックver 2.6



まずはじめに、シールを貼って各トークンを完成させましょう
木製コマの表裏にキャラクターシールを貼ります
シールは上下で各トークンの表裏に対応しています。
また作成するトークンは下の表で青色の文字で書かれています。

図A 盤面の配置

1 【マップカード】
2 【絆カード】
3 【魔女の呪いカード】
4 【記憶のカケラ】
5 【少女トークン】
6 【魔女トークン】
7 【プレイヤートークン】
8 【少女カード】(裏)
9 【魔女カード】(表)
10 【ダイス】
11 【魔女の行動サマリー】
12 【ENDカード】
13 【魔女の記憶トークン】
14 【ルールブック】

◆盤面外のトークン◆
13 裏
13 表
14

◆盤面の配置とトークンの種類

(図A)に従い盤面の配置を行う

●盤面内

- 1 【マップカード】(49枚) — 〈教会〉〈時計塔〉〈学園〉を①の通りに配置、残りをよくシャッフルし7×7(枚)になるよう裏面で配置する。
- 2 【絆カード】(15枚) — 2よくシャッフルして山札として②と③に配置する。両カードの山札の隣は使用したカードの捨札置き場となる。
- 3 【魔女の呪いカード】(15枚) — 2よくシャッフルして山札として②と③に配置する。両カードの山札の隣は使用したカードの捨札置き場となる。
- 4 【記憶のカケラ】(20個) — ④の場所に配置する。
- 5 【少女トークン】(13個) — 全て裏向きにして〈鳥籠〉のそれぞれ同じ図柄の【少女カード】上に配置する。
- 6 【魔女トークン】(1個) — 〈時計塔〉に裏面で配置する。
- 7 【プレイヤートークン】(4個) — 各々のプレイヤーはプレイヤートークンを選び、スタート地点である〈教会〉に表面(鳥の絵柄)で配置する。
- 8 【少女カード】(13枚) — 【少女カード】は全て裏面にして⑧の通り番号順に並べる。
- 9 【魔女カード】(1枚) — 【魔女カード】は表面にし、⑨に配置する。【予兆トークン】を魔女カードの“予兆スタート”位置に乗せる。
- 10 【緑ダイス】【黄ダイス】(各1個) — プレイヤー全員の取りやすい位置に置く。
- 11 【魔女の行動サマリー】(1枚) — ⑪の場所に配置する。
- 12 【ENDカード】(3枚) — 【魔女の行動サマリー】の⑫下にプレイヤーから見えないように裏面にして重ねる。

●盤面外

- 13 魔女の記憶トークン(7個) 14 ルールブック(この本です。)

—……きてください。
起きてください。
わたくしの声が聞こえますか？

よかった。
ごめんなさい。
魔女から隠すにはあなたを小鳥の姿で逃がすしかなかったの。
どうやら色々と忘れてしまっているようですね。

今、あなたのいるその森は、無垢なる乙女の学舎
聖エマ＝ダートン学園。
強い絆で結ばれた生徒姉妹たちを羨んだ魔女が
学園に模して作った偽りの箱庭なのです。

記憶をなくしたあなたも絆を結んだ姉妹の一人。
幸い魔女の虜にはならずすんだようですが
魔女の箱庭に捕らわれてしまいました。
あなたが羽の中に大事にしまっている美しい宝石……
少女たちの記憶のカケラのおかげかもしれませんね。

けれど次はわかりません。
わたくしの声が届くうちに伝えましょう。

この閉ざされた世界から抜け出すには
森の中に残された姉妹たちの記憶をみつめることで捕らわれてしまった13人全員を救い
現実の世界へつづく門を見つけることです。
いいですか、全員でなければ門を見つけることはできないことを忘れないで。

あと大事なことがもう一つ
けして魔女にみつからないように。
他の逃げのびた小鳥たちと協力してこの箱庭から脱出してください。

それは彼女たちの記憶のカケラを見ることが出来るあなたにしかできないことです。

そして
もしかしたら、あの子の記憶も……

え？わたくしは誰かって？

それは——……………

ゲームの概要

プレイヤーが協力して閉ざされた箱庭で魔女から逃げながら
マリオネットとなった少女達13人を救い出し、
脱出するゲームです。

ゲームの開始

● 順番を決める

- ・今日一番早く目が覚めた人からプレイを開始する。(スタートプレイヤーと呼ぶ)以降、時計回りで手番を進める。
- ・スタートプレイヤーが魔女の手番を担当する。(魔女の手番については2【魔女のターン】:後述)

● 全てのプレイヤーに【記憶のカケラ】を1個ずつ配る。



【記憶のカケラ】

様々なことのできる
不思議な力を持った石。
(P09記憶のカケラ:参照)

ゲームの流れと項目

1 プレイヤーのターン (P05)

全てのプレイヤーは〈教会〉からスタートします。手番ごとに伏せられた7×7のマップカードを開きながら探索します。なお、〈教会〉はプレイヤーと少女の安全地帯です。うまく活用しましょう。(P08マップカード、教会:参照)

2 魔女のターン (P05)

全てのプレイヤーのターンが終わったら最後に魔女のターンとなります。(1巡目は休み)
【緑ダイス】【黄ダイス】2つのダイスを用い魔女の行動を決定します。
また、プレイヤー全員が魔女達に捕まったら5【ゲーム終了】となります。

3 少女の救出 (P07)

1と2を繰り返しマップを探索しながら、捕らわれた少女たち(マリオネット)の施設を見つけ、魔女から開放し、その後、少女を安全地帯である〈教会〉へ連れ帰ります。

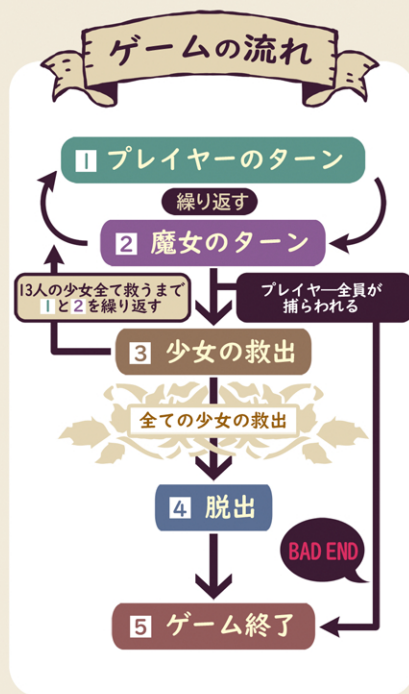
4 脱出 (P08)

全ての少女を救出したら、マップに隠された〈解放の門〉を探し出し、脱出しましょう。

5 ゲーム終了 (P08)

全てのプレイヤーが無事〈解放の門〉から脱出できたら、最後にプレイ中に得られたポイントを計算します。
このゲームは得られたポイントでエンディングを判定します。

プレイヤー全員が魔女達に捕まると**バッドエンド**になります。



1 プレイヤーのターン

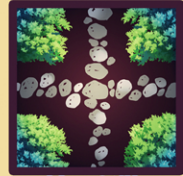
◆プレイヤーの基本動作

- ①【絆カード】【少女カード】の能力の使用。
 - ・【絆カード】【少女カード】の能力は**移動前**であれば何枚でも使用できる。
- ②プレイヤーの移動
 - ・プレイヤーは自分のいるマスの上下左右に進むことができる。

●プレイヤーの移動方法

プレイヤーはマップカードを開示することで進むことができるようになる。
移動方法は以下の通りである。

- (a) 1ターンで**2マス**進むことができ、止まったマスで効果を得る。
★マップが**森の小道**の場合、1マスと勘定にいれず通過できる。
(開示したマスが**森の小道**だった場合は、移動してターン終了する)
- (b) 【未開示のマス】を開示したら**必ず**そのマスに進み、そのマスの効果を得てターン終了する。
- (b') 【開示されたマス】を1マス進み、次のマスが【未開示のマス】だった場合次のマスを開示して進み、そのマスで効果を得てターン終了する。
- (c) 移動せずにマスの効果を得てターン終了する。
(“少女の解放”を行ってもターン終了する P7 少女の救出②:後述)
- (d) 消滅したマスには進めない。
★【**記憶のカケラ**】を1個消費することで通ることができる。(消滅したマスに留まることはできない)
- (e) 開示されていないマスを超えて移動することは出来ない。



〈森の小道〉

・通り抜けることができる。
(歩数に含めなくてよい)



ざっくりいって

- ①能力は移動前に使ってね。②基本2マス進めるよ。それと、めくったマスには必ず進んでね。
- ③“マスの効果”“捕まったプレイヤーもしくは少女の開放(P7後述)”を行うとターン終了するよ。



2 魔女のターン

【魔女】【マリオネット】【魔女の影】が行動する。

(上記の3種類は総称して“魔女達”と呼ぶ)

基本動作は①【魔女】②【マリオネット】【魔女の影】③魔女達共通に大別される。

①【魔女】の基本動作

重要! 魔女は**2巡目**から【魔女トークン】を表にし行動開始する。

・魔女はプレイヤーたちが全員行動したターンの最後に行動する。(魔女のターンはスタートプレイヤーが担当する)

●【魔女】の移動方法

【**緑ダイス**】と【**黄ダイス**】の2個を用いて魔女の行動を決定する。

・**緑ダイス**: 方向の決定、もしくは【魔女の呪い】を1枚引く。
 ◼上 ◼右 ◼下 ◼左 ◼◼◼【魔女の呪い】を1枚引く。
 (*マップカードの配置は、向かって教会が上で時計塔が下とする)

・**黄ダイス**: 移動の際の歩数。(【魔女の呪い】を引く場合は無効)
 ◼◼ 1マス ◼◼◼ 2マス ◼◼◼◼ 3マス



◇黄ダイス◇

- ◼◼◼ (1マス進む)
- ◼◼◼◼ (2マス進む)
- ◼◼◼◼◼ (3マス進む)

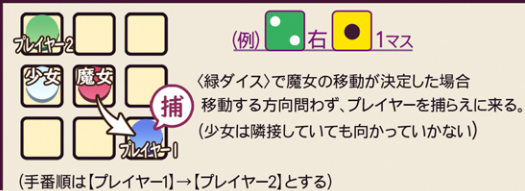
◆(魔女の行動サマリー参照)

◆【魔女】の特殊な移動

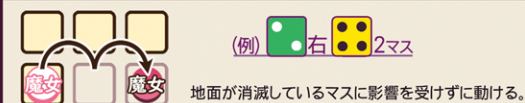
【魔女】は基本動作に加え、以下の特殊な移動をする。

①プレイヤーに隣接《上下左右斜め隣の周囲8マス》する時、【魔女】は絶対に1歩でプレイヤーに向かって移動する。また、複数のプレイヤーに隣接する場合は、手番の早い方を捕らえに来る。

重要 隣接移動する場合、斜めにも一歩で移動してくる。
 (【少女】には隣接していても向かっては来ない。)



②地面が消滅しているマスにも影響を受けずに動け、そこに留まることもできる。



③マップ端で、更に進む場合はその反対側から出てくる。またプレイヤーがマップの反対側にいる場合でも捕まる。



ざっくりいうと

- ①魔女はプレイヤー全員が行動終了したら行動するよ。行動開始は2巡目からだよ。②緑ダイスで方向、黄ダイスで歩数を決めるよ。でも緑ダイスで5と6の場合は魔女の呪いカードを1枚引いてね。(この場合は黄ダイスは無効になるよ)
- ③魔女達はマップが消滅しても、マップの反対側でも移動できるよ。あと魔女だけはプレイヤーが魔女周囲8マス圏内になったらどの方向に居ようと1歩で捕まえに来るよ。マップの反対側でも隣接扱いになるから気をつけてね。



②【マリオネット】【魔女の影】の基本動作

このゲームでは、ある条件下で敵として【マリオネット】【魔女の影】がマップ上に配置される。(配置方法は後述)

【マリオネット】

魔女に捕らわれている少女の状態(少女トークンの裏面)
 スタート時は全員【マリオネット】である。

【マリオネット】



【少女トークン】の裏表

【魔女の影】

各施設マスの少女を全て救出した際に行うダイス判定で失敗すると配置される。
 (魔女の記憶トークンの裏面) (E少女の救出⑥参照)

【魔女の影】



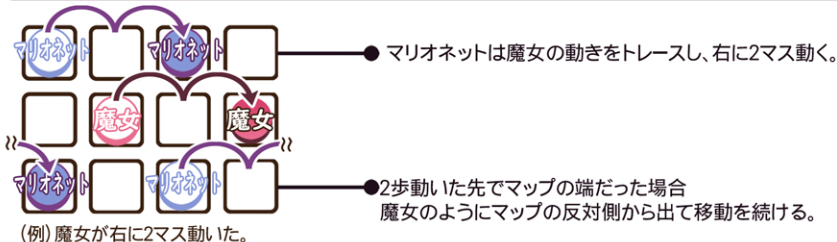
【魔女の記憶】

ENDの判定に使用。得た場合は
 マップ外に置いておく。
 魔女を救うキーアイテム。

【魔女の記憶トークン】の裏表

●【マリオネット】【魔女の影】の移動方法

マップに出ている全ての【マリオネット】【魔女の影】は決定された【魔女】の動きをトレースする。



③ 魔女達共通の動作

魔女達は上記の各々の動きに加えて別途共通の動きをする

- ①〈教会〉に止まったらそのトークンのみ(時計塔)に強制移動する。(歩数の終わりがちょうどどの時のみ。そうでない場合は〈教会〉を通り抜ける)
- ② 魔女のターンで魔女達の誰かが一人でもプレイヤーもしくは少女を捕まえたら、その場で歩みを全員止める。
 (同じタイミングで複数のプレイヤーや少女が捕まっている場合はその全員が同時に捕まる)
- ③ 魔女達のいるマスを通り抜けることはできない。(ただし魔女達が休みの場合は通り抜けできる)
- ④ 【魔女】が休みになった場合、魔女達全員が休みになる。(同じマスに居ても捕まらない。通り抜けもできる)

●魔女達の出現

【魔女】は〈時計塔〉で2巡目から行動開始。【マリオネット】【魔女の影】は以下の通りにマップに出現する。

【マリオネット】の出現

- ・【魔女の呪いカード】下段の指示に従い出現する。
- ・【少女トークン】の番号の小さい順で出現する。(出現人数が〈鳥籠〉の残りの【マリオネット】の人数を上回った場合、指示内のマスなら自由に配置できる)



【魔女の影】の出現

- ・〈少女記憶施設マス〉の少女を全て救出した際行われる、【魔女の記憶】ダイス判定で失敗した時に出現する。
(⑧少女の救出⑦:後述)

【魔女の記憶】ダイス判定

【黄ダイス】【緑ダイス】の2個を用いて判定を行う。同時に振り、【黄ダイス】≧【緑ダイス】で成功。



成功→【魔女の記憶】1個を得る。(ENDの判定に使う)

失敗→消滅した〈少女記憶施設マス〉に【魔女の影】を配置。

3 少女の救出

- ①〈少女記憶施設マス〉を発見したら、そこに描かれた少女の人数分の【記憶のカケラ】を置く。
- ②発見したマスに描かれた少女が既に【マリオネット】としてマップ上に居たら、その場で【マリオネット】(裏面)を【少女】(表面)にする。〈鳥籠〉に居る場合は、その施設マスに【少女】の状態で配置する。(これらを“少女の解放”と呼ぶ)
★“少女の解放”は“マスの効果を得る”と同じく、行うとその場でターン終了となる。
- ③プレイヤーは【少女】と同じマスに行くことで1人連れて行くことができる。(【プレイヤートークン】を【少女トークン】の上に重ねる)そして(教会)に連れて行くことで“少女の救出”となる。
重要!一度に連れていける【少女】は1プレイヤー1人のみ。【少女】が数人いる場合は任意で選択できる。
- ④少女を救出したら、その【少女トークン】を同じ番号の【少女カード】と交換し、手元に置く。
【少女カード】の能力は一度だけゲーム中に使用できる。(入手したプレイヤーのみ)
- ⑤救出した【少女】が描かれた施設マスの【記憶のカケラ】を1個得てターン終了する。
- ⑥描かれた少女を全て救出し、マスに乗せた【記憶のカケラ】が全て無くなったら、その〈少女記憶施設マス〉は即座に消滅する。(該当するマスをマップから除外する)

◆少女記憶施設マス◆ (例: 寄宿舎)



少女の数の【記憶のカケラ】を配置する。(ここでは3個)

- ⑦〈少女記憶施設マス〉が消滅する時【魔女の記憶】ダイス判定を行う。(上記【魔女の影】の出現:参照)
成功→【魔女の記憶】を1個得る。(ENDの判定で使用、たくさん取るといいことあるかも?魔女の失ってしまった昔の記憶)
失敗→消滅した施設マスの場所に【魔女の影】が出現する。

◆◆◆魔女達に捕まってしまった場合と解放方法◆◆◆

①【魔女】に捕まる

- ・【魔女】と同じマスになることでプレイヤーは捕まってしまう。(【魔女】トークンをプレイヤートークンの上に重ねる)捕まったプレイヤーは以降解放されるまでずっと自分のターンを魔女のターンとして行動することになる。

(例)A→B→C→D→【魔女】の順番でプレイ。しかし、Cが【魔女】に捕まってしまった。次ターンより、開放されるまで、A→B→【C魔女】→D→【魔女】の順番でプレイすることになる。

- ・【少女】が捕まった場合、再び【マリオネット】として〈鳥籠〉に戻される。再び救出するには、該当する〈少女記憶施設マス〉に行き、もう一度“少女の開放”を行う。
- ・プレイヤーや【少女】のいるマスが消滅した場合も魔女に捕まる。プレイヤーは【魔女】へ、【少女】は【マリオネット】として〈鳥籠〉へ

②【マリオネット】【魔女の影】に捕まる

- ・プレイヤーは【マリオネット】や【魔女の影】と同じマスになることで捕らわれる。(【魔女】に捕まったときと同様にトークンを重ねる)
- ・【マリオネット】【魔女の影】に捕まった場合は解放されるまで休みになる。(魔女の時のように魔女ターンになったりはしない)
- ・プレイヤーは【マリオネット】に捕まっている場合は【マリオネット】扱いとなるため、更に【魔女】に捕まるなどはしない。(Q&A、Q2)

重要!【少女】は【マリオネット】【魔女の影】には捕まらない!!(隠れています)

●魔女達からの解放方法

- ・捕まっていないプレイヤーが〈時計塔〉へ行くことで捕まったプレイヤーは解放される。
- ・捕まったプレイヤーは全員、解放され〈時計塔〉に移動する。
(【魔女】【マリオネット】【魔女の影】これらに捕まっているプレイヤー全員同時に)
- ・また、これを行った場合ターン終了となる。



4 脱出

- 全ての少女を救出したらマップカードの〈学園〉を裏返し、裏面である〈解放の門〉をマップ上の〈門〉に重ねる。
(〈学園〉が消滅し、脱出口である〈解放の門〉が解放される。この時〈学園〉に居たプレイヤーはこの消滅に巻き込まれる。すなわち【魔女】に捕まる)
- 〈解放の門〉がこのゲームのゴールとなるので、全員でそこを目指す。
(脱出したプレイヤーは自分のトークンをマップ上から除外する)
(〈門〉が未発見の場合→Q&A.Q3:参照)
- また、門から脱出したプレイヤー以外の全員が魔女達に捕まった場合はその場で**バッドエンド**となる。



5 ゲームの終了

- 全員脱出できた後に、この物語の“終わり”を判定する。

このゲームは獲得できたポイントでエンディングが異なります。

- A) プレイヤー全員の獲得できた【魔女の記憶】の合計…各1pt
B) 予兆の進行度の下でのマイナスpt

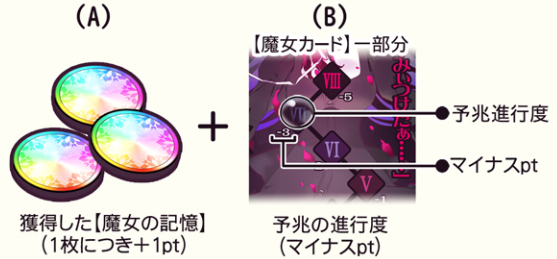
A)とB)の合計ptが

4pt以上:GOOD END

3pt以下:NORMAL END

全員魔女に捕らわれた:BAD END

それぞれ対応するENDカードを魔女の行動サマリーの下から引いて開示しましょう。(出来れば他のは見ないでくださいね)



カード類の説明

◆マップカード (49枚)

①施設マス(11枚)

- 学園……最後の少女を教会に救出したときに、裏返して〈解放の門〉に変化させる。
〈解放の門〉を〈門〉に重ねることでゲームの脱出口になる。
- 教会……プレイヤースタート地点 少女達を救出するマス。
・プレイヤーや少女達の安全地帯。“魔女が捕らえに来る”などの対象にならない。
魔女達は〈教会〉に留まれない。(通り抜けはできる)〈教会〉に止まったら〈時計塔〉に強制移動される。
- 時計塔……魔女スタート地点 魔女に捕らわれたプレイヤーを開放できる。(複数捕らわれている場合その全員が解放される)
- 門……少女全員を救出した後、開くことでゲームのゴールになる。はじめは閉じている。
- 少女記憶施設マス……少女たちの記憶が込められているマス。

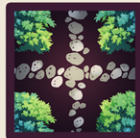
【施設マス】



(マップカード各種)



②広場マス (9枚)
【記憶のカケラ】
を一つ得る。



③森の小道マス (9枚)
通り抜けることができる。



④扉マス (3枚)
開示された別の扉マスの
場所へ飛べる。



⑤絆マス (6枚)
絆カードを一枚引く。



⑥クラヤママス (11枚)
カードに書かれた
トラブルが起こる。

◆絆カード (15枚)

少女やプレイヤーの助けとなるカード。

- ①【記憶のカケラ】3個でいつでも交換でき、即時使用が可能。
同時所持限界は2枚まで。
既に2枚所持している場合、1枚引くことになったら引いた後にどれか1枚任意で捨てる。
- ②プレイヤーの移動の前であれば何枚でも使用することができる。
- ③山札から引き、表にして手元に置く。使用したら捨札置き場に捨てる。
山札が無くなったら捨札置き場のカードを集めてよくシャッフルし再度山札とする。

【絆カード】



◆魔女の呪いカード (15枚)

少女やプレイヤーの妨げとなるカード。

- ①魔女ターンでの**緑ダイス** (緑のダイスアイコン) 時またはマップカードの指示により山札から引く。記載してある効果を即時に実行する。
- ②カード下部に記載された位置に【マリオネット】を配置する。(鳥籠)に【マリオネット】がない場合は行わない。(指示の人数よりも【マリオネット】が少なかった場合、プレイヤーが指示されている中から**任意の場所に配置する**)
- ③山札にカードが無くなった場合、捨札置き場のカードをよくシャッフルし再度山札とする。

【魔女の呪いカード】



◆キャラクターカード (14枚)

①少女カード(13枚)

- ・スタート時は裏返しにして番号順に配置。【少女】を救出したら、その【少女カード】を【少女トークン】と交換で得る。得たカードの“能力”はゲーム中一度だけ使える。使えるタイミングは【絆カード】と同じで移動前。(絆カードとの併用は可能)
- ・能力を使用したカードはリバース状態(上下逆さ)にする。(能力使用の有無確認の為)

②魔女カード(1枚)

- ・予兆トークンを配置。【魔女の呪いカード】で予兆が出るたびに予兆進行度の一つずつ増やしていく。(数字はEND判定でマイナスに働きます、なるべく少ない数字でクリアを目指しましょう)



【少女カード】



【魔女カード】

◆ENDカード (3枚)

全員脱出した後のポイントもしくは全員捕まった時に得られる3種類のカード。ゲーム終了後ポイント計算が終わるまで【魔女の行動サマリー】の下に隠しておく。(BAD ENDの場合はポイント計算はない)



【ENDカード】

◆記憶のカケラ (20個)

不思議な力を持った石。様々なことに使用できる。

- ・スタート時全員1個ずつ所持。
- ・3個毎に【絆カード】を1枚引くことができる。
- ・1個の使用で
 - ①消滅した1マス(1歩分消費して)を通る事ができる。(留まることはできない)
 - ②クヤマミマス“ダイスを1つ振り【奇数】がでるまで動けない!”と “ダイスを1つ振り【偶数】が出るまで動けない!”のダイス振り直しができる。
- ・足りなくなったら、身の回りのもので代用してください。



【記憶のカケラ】

キャラクターカード補足

- **鳩ノ宮アリスの能力“魔女をターン休みにするが、自分も休みになる”の休みの終わりについて**
→鳩ノ宮アリスの能力を使用したプレイヤーと魔女はそのプレイヤーの次ターンになるまで休みになります。
- **花鶏アーシャの能力“魔女の動きのように、マップの端から反対側の端へ移動できる。”の移動について**
→能力を使用したターンの移動中なら何回でもマップの端を移動することができます。
- **冬真つぐみの能力“他プレイヤーと場所を入れ替わる。少女を連れている場合は一緒に移動する。”で移動先のプレイヤーがクイヤミスの「留まる」などの効果を受けていた場合。**
→移動先のプレイヤーの状態を引き継ぎます。なので、入れ替わる元のプレイヤーが「留まる」状態であった場合は、それを継続して効果を受けます。また、少女を連れている場合、能力の使用の前に“少女を連れて行かない”と宣言すれば、移動先に連れて行かないことも可能です。

Q&A

- Q1 “足場が崩れる”などの効果対象が、まだ開いていない施設マスだった場合
A1 無効になります。裏面にし、元の位置に配置しなおします。(破棄しないし、表にもしません)
- Q2 “魔女が捕まえに来ない”ケース
A2 a)プレイヤーがマリオネットに捕らえられている場合は捕まえに来ません。
b)プレイヤーが「教会」にいる場合は完全に無視します。(一番距離の近いプレイヤーだったとしても、対象とならない)
- Q3 「門」を未発見の状態最後の少女を救出した場合
A3 最後の少女を「教会」に連れて行き救出した時点で「学園」を裏面にし、「門」が見つかるまでマップ外に置いておきます。
「門」がマップで見つかり次第そこに重ねます。
- Q4 魔女が休みの時にマスの効果で捕まえに来る場合
A4 魔女は動きません。また、マリオネットが出現するなど効果はありません。
- Q5 少女を連れている時に①魔女に捕まった場合②マリオネット、魔女の影に捕まった場合
A5 ①魔女に捕まった場合
プレイヤーは魔女に捕まり、以降魔女に捕まった時の動きに準じます。
少女は再びマリオネットに戻り「鳥籠」に戻されます。
②マリオネットに捕まった場合
プレイヤーはマリオネットに捕まり、以降マリオネット、魔女の影に捕まった時の動きに準じます。
少女はそのマスで待機となります。マリオネットには戻りません。
- Q6 少女がクイヤミス「学園に戻される」において、プレイヤーがそのマスに辿り着いた場合
A6 プレイヤーは少女を連れて「学園」に飛びターン終了します。少女を連れている場合は今連れてきている少女と「学園」に飛びます。
- Q7 魔女達から解放されたときプレイヤーのいるマスが未開示のマスだった場合度のタイミングで開示するか
A7 魔女達に捕まっているプレイヤーは解放されたら、時計塔に移動するので未開示のマスにはいけません。
(なので未開示のマスはそのまま未開示。プレイヤーが訪れた時に開示されます)
- Q8 少女が開放された後再び魔女に捕まった場合
A8 再び該当の少女の記憶施設マスに行き「解放」してください。その際はそのマスに留まる必要があります。
- Q9 プレイヤーのターンに開示マスを2マス進み、その先の小道マス移動することは可能か
A9 できません。残り移動歩数が0になった時点で行動終了になります。
- Q10 学園が崩壊した後に「クイヤミス:学園に戻される」の効果を得た場合
A10 消滅マスに飛ぶことになるので、プレイヤーは魔女に捕らわれます。また、盤面に残る最後のプレイヤーであった場合はその時点でその回のゲームは「バッドエンド」となります。
- Q11 連れてくる少女を“マスに置いていく”“別プレイヤーに引き渡す”などの行動はできるのか
A11 可能です。
- Q12 気がついたら、魔女達が教会とか、ありえないところにいる
A12 やってしまいましたね…。このゲームは動かし方が少々複雑なので、後になっておかしいことに気がつくことが稀にあります。
気がついた時点で、プレイヤー全員の全ての「記憶のカケラ」を消費して、おかしい場所にいる魔女達を「時計塔」に移動させてプレイを続けましょう。
- Q13 2人プレイだとちょっと厳しいかも…
A13 どうしてもクリア出来ない場合は以下の2人用ルールを適用して遊んでみてください。

- プレイヤースタート時にマップ上の任意のマスに1人につき2マス計4マス開示する。(スタート時このマスの効果は受けない)
- 最初に配る「記憶のカケラ」を1個ではなく2個ずつ配る。

CREDIT

DIRECTOR

CARNELIAN

GAME DESIGN

みやび雅史
木菟あうる

CHARACTOR DESIGN

木菟あうる
みやび雅史

ART WORK

木菟あうる
みやび雅史
オガ

SPECIAL THANKS!!

乾 ナオ
KIM'sSOUNDROOM
シロタマ

テストプレイ協力
(ありがとうございました!)

SYU'E
珈琲
うしくし
藤崎佑

『カラスと少女』

昔々 少女とカラスがいました
少女はカラスの羽を綺麗だねと褒めてくれます
カラスはそんな少女の優しく澄んだ美しい瞳が大好きでした

ある時 カラスは少女と同じヒトになってお話がしたいと思いました
カラスは 塔の魔女に願いました
綺麗なものが大好きな魔女は代償として その黒く濡れた美しい羽を求めました
そうしてカラスはヒトの姿を手に入れ 少女と一緒に学園に通うようになりました
二人は無二の親友となりました

あるとき 少女は重い病にかかってしまいました
とても重い病でした
そして病はついに少女の片目から美しい光をうばってしまいました
カラスだった少女は親友のために再び塔の魔女に願いました

魔女は代償として カラスの黒くつややかな片目と
少女たちと過ごしたその綺麗な綺麗な記憶を求めました

そうして 少女は救われ片目も光を取り戻しました
そうして カラスは少女を救い片目の光を失いました
こうして カラスは大事だった何かを すっかり思い出せなくなってしまいました

「私は何をしたいのでしょうか？何をしたかったのでしょうか？」
もう何もかも無くしてしまったカラスは魔女に問いました
すると魔女は
「したいことをすればよいのだよ」
と言いました
カラスはお腹が空いていたので 魔女を食べてしまいました

カラスはお腹がいっぱいになりました
カラスはいっぱいいっぱい魔女の呪いを食べてしまいました
けれどそんなことはどうでもいいのです

カラスだった魔女は次にしたいことを考えました
残った片目で塔から学園をながめ なんだか懐かしい気持ちになりました
失くした片目が少しだけ疼きました
けれど学園をみているうちにそれも気にならなくなりました
「そうだ お友達に会いに行こう」

しかし、魔女となった呪いのせいで塔の周りから離れることができませんでした
学園は遠く お友達にも会えない

だったらここに つくりましょう

そうしてだれかがやって来るのを
ずっと
ずっと
待ち続けました



箱庭少女 相関図



I...低学年クラス
II...中学年クラス
III...高学年クラス

