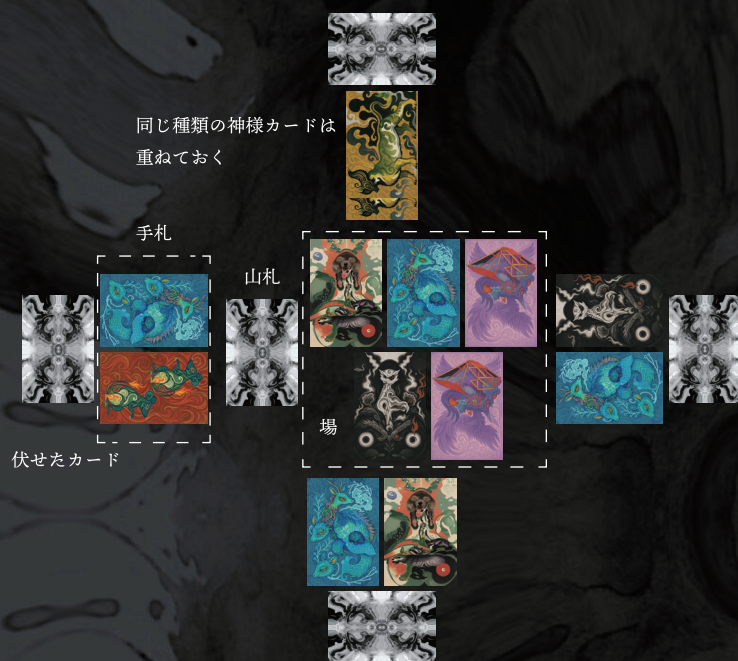


# ARAMITAMA



## 勝利条件

伏せたカードも手札の一部として数える。

### ●勝利条件

- ・ 敗北していない最後の一人になれば勝ち
- ・ 同じ種類のカード 3 枚を使用済みになれば勝ち
- ・ 山札が無くなったときに負けているプレイヤーがいなかった場合、全員勝ち

## 敗北条件

伏せたカードも手札の一部として扱う。使用はできない。

### ●敗北条件

- ・ 同じ神様のカードが手札に 4 枚集まると負け
- ・ 神様を 6 種類全て手札に集めたら負け
- ・ 火鼠の特殊敗北条件を満たしたら負け

### ●負けたプレイヤーが現れたときの処理

1. 負けたプレイヤーの手札は山札に戻し、シャッフルする。
2. 場のカード枚数がゲームスタート時のプレイヤー人数 +1 枚に満たない場合、その枚数になるように即座に補充する。

## 準備

1. 神様カードを山札からプレイヤー人数 +1 枚、場に表向きに並べる。残りの神様カードは裏向きに重ねて山札とする。
2. 全員山札から神様カードを 3 枚引いて、1 枚を伏せておき、残り 2 枚を手札とする。  
※もし引いたカードが全て同じ神様であった場合、そのプレイヤーはカードを山札に戻し、シャッフルした後引き直す。
3. 手札を自分の前に表向きに並べる。
4. 最近神社に行ったプレイヤーを開始プレイヤーとする。

## 行動

開始プレイヤーから時計回りに手番が回る。

### ◎自分の手番で行うこと

1. 場のカードを 1 枚選んで手札に加える。  
※手札は自分の前に表向きに並べる。
2. そのターンで加えたカード以外の手札にある未使用カードを 1 枚使用し、その効果进行处理する。
3. 使用したカードは手札の中で横向きに置くことで使用済みとする。
4. 場のカードがゲームスタート時のプレイヤー人数 +1 枚に満たない場合、その枚数になるまで山札から補充する。
5. 全員分の勝敗判定を行う。  
※勝敗判定で全員が敗北した場合、最後にカードを使用したプレイヤーの勝ち。

場からカードを取得 → 手札からカードを使用 → 効果の処理 → 場の補充 → 全員分の勝敗判定 → 次のプレイヤーの手番へ

## カードの効果

裏面、もしくは QR コードを参照。



カード能力一覧

## 質疑応答

Q. プレイヤー A が月香でプレイヤー B の亀鹿を指定し、全員が敗北した場合、誰が勝つ？

A. 亀鹿を使用したのはプレイヤー B なので、プレイヤー B の勝利。

Q. 狸囃子で全員ではないが、複数のプレイヤーが敗北する場合、順位はどのように決まる？

A. 勝敗判定は効果の処理が終わった時点なので、その複数プレイヤーは同時に敗北し、同着になる。

人が産み出した神々は、世界に溶け込みながらも確かに存在する。人知を超えた力を持つそれらを、我々は畏れ敬い、時に利用してきた。正しく接すれば問題はない。敬意と畏れを忘れたとき、神々はその荒々しい一面を見せ、理不尽とも言える圧倒的な力で全てを亡き者とするのだ。

6柱の神の下に我々は集った。神とともに生きるか、山を濡らす露に身を堕とすのか。

物語の結末は神のみぞ知る。

カード能力一覧



### 亀鹿 KIROKU

使用者から時計回りに場から1枚ずつ取得していく(全員が取り終わるまで場の補充なし)

9枚

水底に横たわる体は生命力の象徴。与えるために、体を癒やしている。全ての生命は水から産まれるのだ。自身が薬効の素材となるが与える機会は稀である。



### 狸囃子 TANUKIBAYASHI

全員、自分の手札の中から任意の未使用カードを同時に1枚指定し、左隣のプレイヤーに渡す

9枚

音楽を聞いて湧き上がる心の衝動は、どこから来るのだろうか。  
夜な夜な聞こえてくる陽気な音は、狸たちが演奏しているのだという。



### 無貌 MUBOU

使用済みを含む、自分が持っている無貌以外のカードとして使用する  
ただし、無貌は常に無貌として数えられる

8枚

誰かに見て欲しくて、何者かになろうとしている。  
しかし、人から奪い取るだけでは何者にもなれず、常にさまよい続けている。



### 火鼠 HINEZUMI

場にあるカードと自身を交換する  
特殊敗北条件: 火鼠同士を交換すると負け

12枚

どこにでもいるが、どこにもいない。  
鼠、鼠、鼠。  
増えたのではない、現れたのだ。火の粉のように走り回る彼らを見逃すと何が起ころかわからない。



### 月香 TSUKIKA

他のプレイヤーが持つ月香以外の未使用カード1枚を使用させる  
※使用させられたカードの持ち主がそのカードを使用した扱いになる

8枚

月の影を震わせる潮の満ち引き。月光に浮かされて騒ぎ立てる木々。世界が月の薫りに守られている。  
怪しく輝く茂みの噎ひ立つような草木の香りに、言いようのない不安と慈悲を見た人々によって生み出された。



### 離魂鳥 RIKONCHOU

使用者から時計回りに山札から1枚引かなければならない  
※山札の枚数が足りない場合は場の札も含めてシャッフルし、引く。

8枚

美しい鴉の姿をしている。大きな美しい花の下には双子のろくろ首。彼らは花の香りと風の囁きを便りに、カナリアの無事を確認してまた旅へ出る。

## ■奥付

タイトル: ARAMITAMA

プレイ人数: 3人 - 4人

プレイ時間: 20分 - 30分

対象年齢: 8歳 -

ビジュアルアート: Torazo

ゲームデザイン: N-JELLY

制作: 雲狸

発行日: 2025/11/23

連絡先: X @NJELLY1



制作協力  
Resoniteの皆様

