

ゲット☆スイートラブ

説明書

- ★プレイ人数：2～4人
- ★プレイ時間：30分
- ★対象年齢：14歳以上

★内容物★

- 愛チップ……………4色各6枚
- 属性カード……………32枚
- 女の子カード……………8枚
- 説明書……………1枚

★はじめに★

「ゲスラブ」は最も点数の高い彼女をゲットした人が勝利となるゲームです。プレイヤーは愛チップと属性カードを使い、女の子の気を引きつつ様々な属性を与えます。ライバルを出し抜いて最高の彼女をゲットしてください。

★準備★

最近（最も点数の高い）彼女ができた人が親となります。荒れそうなら適当な方法で決めてください。各プレイヤーは女の子カードの中から（喧嘩しない様に）好きな子を選んで場に合計4枚置きます。余った女の子カードは使用しません。

DCBS（ダイレクト・キャラクター・ビルトイン・システム）

女の子カードはゲーム的なデータを持たない為、他のゲームなどから好みのカードを持ち込む事が可能です。

愛チップを色別に分け、各プレイヤーは同色の6枚を受け取ります。属性カードをよくシャッフルし、各プレイヤーに手札として2枚配ります。残った属性カードは山札として取り易い位置に置いてください。

※3人プレイの場合は以下の手順を加えてください。
山札から属性カードを2枚裏向きのまま取り除き、ゲームを開始します。「みんなでお付き合い」フェイズ終了時点で、取り除いていた2枚の属性カードを女の子カード周囲の空いている場所にランダムに配置してください。

★ゲームの説明★

このゲームは以下の3つのフェイズに分かれます。

- その1 「みんなでお付き合い」フェイズ（配置）
- その2 「お前、どいつが好きなんだよ」フェイズ（選択）
- その3 「うれしはずかし、ゲスラブ」フェイズ（点数計算）

その1 「みんなでお付き合い」フェイズ（配置）

このフェイズでは親から時計回り順に以下の手順を行います。

- 属性カードの山札が残っていれば1枚手札に加えます。（最大手札数3枚）
- 手札の属性カードを1枚選び、任意の女の子カードの周りに置きます。属性カードを置く際、女の子カードの上下左右は表向き（ピンク面）で、斜め方向は裏向き（黒面）で置かなければなりません。女の子カードの周囲8箇所に置かれた属性カードの点数合計が、この女の子が彼女になった際の点数となります。一部の属性カードには特殊な効果があり、表向きで置く事で即座に効果を発揮するものと、最後のフェイズで効果を発揮するものがあります。



一度置かれた裏の顔は、置いたプレイヤー自身も見えてはいけません。それが乙女心です。

PMLS（プログレッシヴ・メンタリティ・レイアウト・システム）

この配置は彼女の表の顔と裏の顔を表現しています。貴方だけが知っている表情と、自分が仕込んだ表情、様々な妄想をしてください。

- 愛チップを1回の手番中に最大1枚使用できます。愛チップは数字側を伏せて、任意の女の子カードの上に置きます。属性カードを置いた子とは別の対象に置いてかまいません。愛チップは次のフェイズで彼女を選ぶ際に効果を発揮します。プレイヤーは自分の愛チップの点数がある子にのみ告白することができます。告白対象が重複する場合、点数がより大きなプレイヤーの彼女となります。愛チップの点数と属性カードの点数は無関係です。

FECS（フリークエンシー・エンゲージメント・コントロール・システム）

愛チップの置き忘れが発生すると非常に不利になります。プレイヤーが4人の場合は8回の手番で終了ですので注意してください。

- 次のプレイヤーの手番となり、このフェイズの①から繰り返します。全てのプレイヤーが手札を使い切ったら、次のフェイズに移ります。

その2 「お前、どいつが好きなんだよ」フェイズ（選択）

このフェイズでは、全てのプレイヤーは同時に行動します。ギアをひとつ上げていくゾッ。

- 最初に女の子カードに乗せられている愛チップを全て表向きにしてください。
- どの子に告白するか、各自の心の中で決めます。告白は自分の愛チップの点数がある子にしかできません。この時、他のプレイヤーと大人の調整をすることもできます。もちろん真の愛の前では口約束などゴミ同然なので無視してもかまいません。
- 全員が思いを決めたら「せーの」で一斉に彼女にしたい子を指差します。**★他のプレイヤーと告白が重複しなかった場合…**
おめでとうございます！その子は告白したプレイヤーの彼女となりました。**★複数のプレイヤーの告白が重複した場合…**
その子は愛チップの点数合計が最も大きなプレイヤーの彼女となります。合計点数が最も大きなプレイヤーが複数人の場合はその子は誰の彼女にもなれません。（涙）対象の女の子から告白したプレイヤーの愛チップ点数をそれぞれ-1します。

- 彼女のいないプレイヤーは残った女の子の中から③を繰り返します。既に彼女のいるプレイヤーもこのタイミングで彼女を捨ててもかまいません。彼女を捨てたプレイヤーは、捨てた子に対して告白する事はできなくなります。当然ですよ。告白できる対象がいないプレイヤーはゲームから除外されます。除外されたプレイヤーは、もはやプレイヤーではありません、風景です。

全プレイヤーにめでたく彼女ができた時点で次のフェイズに移ります。

アドバンスルール

愛チップを裏向きのままで告白し、初回告白後に全て表向きにしても面白いです。

その3 「うれしはずかし、ゲスラブ」フェイズ（点数計算）

女の子カードの周囲の属性カードを全て表にして、数字を合計します。この時、条件を満たした属性カードの効果を処理します。最も点数の高い彼女ができたプレイヤーがこのゲームに勝利します。素晴らしい！なんて素晴らしいだろう！すばっ

勝ったプレイヤーは負けたプレイヤーに丁寧な煽りか適当な励ましを入れて、ゲームは終了します。（礼）

制作 …………… しらたまゲームズ E-Mail frozentear@nifty.com

ゲームデザイン …………… ちゃび（-4点） Web http://lazfrozentear.tumblr.com
Twitter ID laz_frozentear

イラスト・アートワーク …… 鹿間そよ子（3点） Web http://www.soyoko.net
Twitter ID ss_sakura

Special Thanks …………… PICO プリンティングイン株式会社、萬印堂
カニ、ベル先生、@(*「エ」*)、おっちゃん、なこな、sekki
……and you!