

# RUN HIBIKI RUN

走る、ぽにて。

## 番組台本（ルールブック）

### スペック

- プレイ時間 30～40分
- プレイヤー人数 3～5人
- 対象年齢 8歳～

### ゲーム概要

「Run Hibiki Run -走る、ぽにて。」は、芸能事務所の関係者等になって人気TV番組の1コーナー「響チャレンジ」を成功させる協力型ボードゲームです。今回の「響チャレンジ」で挑戦するテーマはなんとフルマラソン！ 沖縄生まれのアイドル・我那覇響を、42.195km先にある番組スタジオまで導きましょう。

響が走るの山あり森ありの厳しいコース。各プレイヤーは手札を上手く使って、彼女を1歩ずつ前に進めます。時には事務所のアイドル仲間からの応援や、ライバル事務所からの妨害も受けることでしょう。響は番組終了までにゴールすることが出来るでしょうか？

響がゴールできればプレイヤーの勝利です。ゲームに勝利した上で、プレイヤーごとに決められた条件を満たすとボーナススコアが得られます。しかし途中で響が力尽きて動けなくなってしまうと敗北です。

プレイヤー全員で協力し、より高い点数を目指すのがゲームの目的になります。

### コンポーネントと用語

- 番組台本(ルールブック) 1冊  
このルールブックです。

- マップボード(大) 6枚

7個のマス目が連なった縦長のボードです。響が走るマラソンコースを表します。上下の向きはどちらでも使うことが出来ます。



- マップボード(小) 2枚



マップボード(大)の半分のサイズのもの。それぞれスタートとゴールマスを表します。ボードを切り離す際には中央のラインで2つに分けてください。

- マップチップ 4枚

マス目単体のチップです。ゲーム中では使用しません。ヴァリアントルール等にご利用ください。

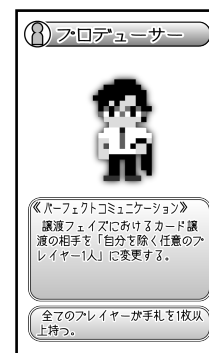


- ロールカード 10枚

左上に人間の上半身のアイコンがあるカードです。プレイヤーの役職(ロール)を表します。

各ロールカードには2つのテキストが書かれています。上段は「ロールスキル」を表し、これは各プレイヤーに与えら

れる特殊能力です。下段にあるのは「ボーナススコア条件」です。これを満たしてゲームに勝利すると、追加の得点となります。



- 移動カード 60枚



左上に靴のアイコンがあるカードです。響を前進させるために使います。

青・緑・黄・赤の4種類があり、それぞれの色ごとにカード枚数が異なります。

- アクシデントカード 10枚

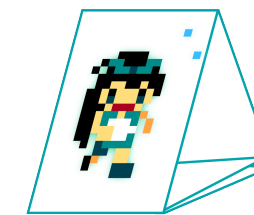
左上にエクスクラメーションマーク(「!」マーク)のアイコンがあるカードです。ゲーム中は、移動カードの山札と混ぜて使用します。

765プロの仲間からの応援や、ライバルである961プロ関係者からの妨害を表すカードです。

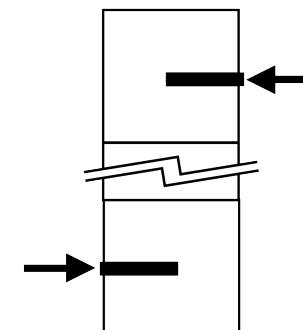


- ペーパーフィギュア 2体

2種類ありますので、どちらか好きな方を響コマとしてお使いください。



左図のように組み立てて、底面となる部分を糊付けします。



もしくは、台紙の矢印の箇所に切り込みを入れ、噛み合わせるようにするのも良いでしょう。このとき、糊しろの両端部分は三角形の内側に来るようにします。

### あると便利なもの

- カードスリーブ 80枚

55mm×91mmのカードが入るスリーブを使用してください。この大きさは、日本国内で一般に名刺として使われているサイズとなっています。

- 響フィギュア 1体

ペーパーフィギュアの代わりに既存のフィギュアを響コマとして使ってみるのも一興です。

マップボードに書かれているマス目は、1辺がおおよそ20mmあります。サークル「石膏粉末工房」さんで作成・頒布されている一寸フィギュアを利用するのがオススメです。

## ゲームの準備

### 【1】手札の配布

移動カードを伏せてシャッフルします。プレイヤーが3人なら5枚、4人なら4枚、5人なら3枚ずつ、それぞれのプレイヤーに移動カードを配ってください。これが手札となります。また、今配った枚数が、手札の上限枚数となりますので覚えておいてください。なお、手札は他のプレイヤーに公開しても構いません。

プレイヤー人数	手札の上限枚数 (初期手札の枚数)
3人	5枚
4人	4枚
5人	3枚

### 【2】アクセント設定

アクセントカードを伏せてシャッフルし、伏せたまま5枚選んでください。この5枚を、先ほど配られなかった移動カードの束に加えます。残りのアクセントカードはゲームの邪魔にならない場所に置いておきましょう。この時、アクセントカードの表を見てしまわないように注意してください。

### 【3】山札の作成

移動カードとアクセントカードの束を再びよくシャッフルし、背面を上にしたままテーブルの上に置きます。これは山札として扱われます。

山札の近くに、カードを捨てるスペースを用意します。ゲーム中に捨てられたカードは、ここに表を上にして置かれます。これを捨て山と呼びます。

### 【4】ロール選択

各プレイヤーはロールカードの中から任意の1枚を選んで手元に置いてください。ゲームの進行や得点に大きく関わってきますので、全員で相談して決めると良いでしょう。

### 【5】マップボードの設置

マップボード(大)を伏せてシャッフルした後、表を上にしてテーブルの中央に並べてください。このとき、マップボードの向きを揃える必要はありません。マス目が繋がるように直線上に置くのが良いですが、繋がりが分かるのであればU字型やジグザグに並べても構いません。

並べたマップボード(大)の両端に、マップボード(小)を1枚ずつ置きます。これがマラソンのスタート地点とゴール地点になります。スタートのマスに響コマを置いてください。

### 【6】ゲームスタート

最もポニーテールが好きなプレイヤーからゲームを始めます。決まらないようであればジャンケンで手番プレイヤーを選んで良いでしょう。

## ゲームの流れ

手番プレイヤーは、以下の【1】～【5】を順番に行います。それが終われば次のプレイヤーに手番が移り、ゲームが終了するまで繰り返されます。また、各ロールカードにあるスキル(ロールスキル)は条件さえ満たしていれば常に適用されます。使用回数に制限はありません。

### 【1】ドローフェイズ

手番プレイヤーは山札からカードを1枚ドローします。これが移動カードであれば手札に加え、アクセントカードであれば即座にカードに書かれたテキストを適用します。

山札が1枚も無くドロー出来ない場合は、ペナルティとしてプレイヤー全員がそれぞれの手札から任意のカード1枚を捨ててください。手札が1枚も無いプレイヤーはそのままです。山札が尽き、かつ全てのプレイヤーの手札が無くなってしまった場合、この手番の終わりにゲームが終了します。

### 【2】譲渡フェイズ

手番プレイヤーは手札からカードを1枚選び、左隣のプレイヤーに譲渡することが出来ます。受け取ったプレイヤーは、それを手札に加えてください。

### 【3】プレイフェイズ

手番プレイヤーは手札からカードをプレイする(カードを出す)ことが出来ます。移動カードは一度に何枚出しても構いませんが、全て同じ色の移動カードである必要があります。

次のマスの色と同じ色の移動カードをプレイすると、マップボード上の響コマがゴール方向に一步前進します。次のマスがゴールマスの場合、どの色かは問いませんが一度に同色の移動カードを2枚以上プレイしなければ前進できません。

次のマスと異なる色の移動カードをプレイした場合、あるいは既にゴールに到達している状態で移動カードをプレイした場合は何もありません。

プレイフェイズ終了時、プレイしたカードは捨札にします。

### 【4】調整フェイズ

手番プレイヤーの手札の枚数を数えてください。もし上限枚数を超過していた場合は、超えた枚数だけ手札から任意に選んで捨ててください。

手札枚数が上限を超えていない場合はそのままです。自由に捨てることはできません。もちろん手札が少ないからと言って補充することもできません。また、手番以外のプレイヤーが手札を調整する必要はありません。

### 【5】手番の終了

この手番を終了します。ゲームの終了条件を確認し、満たしていればゲーム終了です。終了するかしないかを選ぶことは出来ません。

ゲームが続く場合は、左隣のプレイヤーに手番が移ります(時計回り)。

## ゲームの終了

### ■終了条件

手番終了時、以下のいずれかの条件を満たしていればゲームは終了です。

【1】響コマがゴールマスに到達している。

【2】その手番のドローフェイズでカードをドロー出来ず、かつプレイヤーが誰も手札を持っていない。

### ■ゲームの勝敗

ゲーム終了時点で響コマがゴールマスに到達していれば、プレイヤー全員の勝利です。そうでなければ全員敗北です。

ゲームに勝利した場合、まず100点が与えられます。次に各プレイヤーの持つロールカードを確認してください。ボーナススコア条件が書かれていますので、これを満たした場合は1枚につき10点が加算されます。しかし、満たせなかった場合は10点の減点となってしまいます。全員で協力して、より高得点を目指しましょう。

ゲームに敗北した場合は、ボーナススコアを達成したかどうかに関わらず点数は0点です。何よりもまずゲームに勝利しなければなりません。

## Run Hibiki Run - 走る、ほにて。 -

2012年8月10日(C82) 発行

製作 ODプロジェクト  
& 天翔けるゴブリン亭  
<http://odproject.sakura.ne.jp/>

ゲームデザイン R.F.D. (@R\_F\_D)

サンクス 白い夜明け亭  
765プロ卓ゲー部

■当ゲーム作成にあたり使用させていただいた素材等  
Chiphead <http://chiphead.jp/>  
Ume-font <http://sourceforge.jp/projects/ume-font/>