

# dreamia

## ドリーミア

プレイ人数:2~6人 プレイ時間:20分 対象年齢:10歳以上

### 物語

人間の子供たちはたくさんの願い事をもっています。すべての願い事が実現することはないけれど、せめて夢でかなえることができたなら…。あなたは夢の妖精になって、子供たちが望んでいる夢を見せてあげましょう!

### 内容物

妖精カード…7枚



注文カード…2枚



願い事カード…27枚



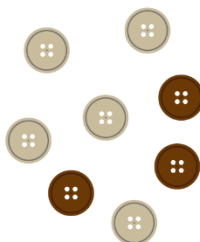
魔法の糸…6本



配達ボタン…7個



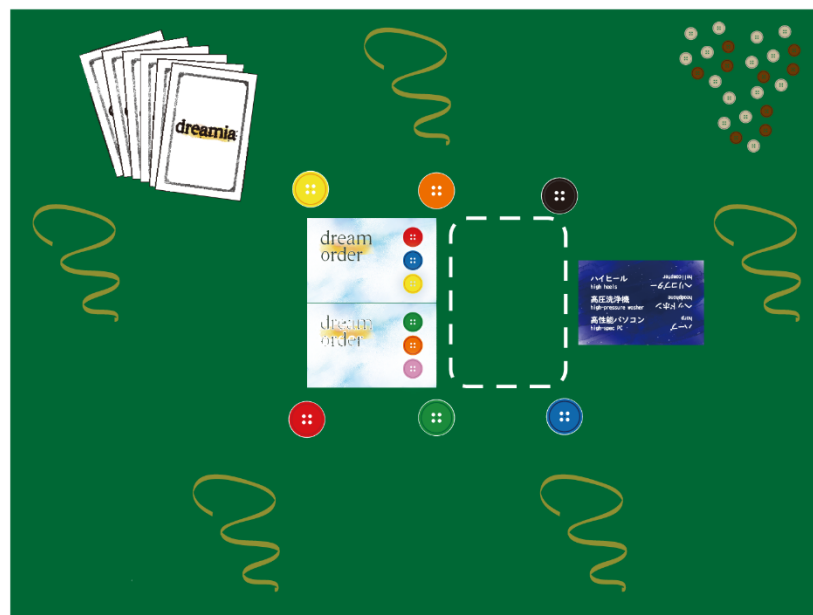
得点ボタン…36個



### ゲームの準備 (4~6人で遊ぶ場合)

- ① 魔法の糸を全員が1本ずつ持ちます。
- ② 注文カードの昼の面を上にして、2枚の上下がつながるようにして、テーブルの中央に置きます。
- ③ 願い事カードの夜の面を上にして1つの山にし、注文カードの右側にカード一枚分のスペースを開けて置きます。
- ④ 妖精カードをプレイする人数によって次のように用意し、テーブルの端に裏向きで置きます。使わない妖精カードは箱にしまいます。
  - ・4人…黒の妖精を含めた5枚
  - ・5人…黒い妖精を含めた6枚
  - ・6人…7枚
- ⑤ 配達ボタンのうち、このゲームで使用する妖精カードに対応する色のボタンをテーブルの中央に置き、使わない配達ボタンは箱にしまいます。  
(例)Aさんたちは5人で遊びます。赤、青、黄、緑、橙、黒の妖精カードと配達ボタンをテーブルの中央に置き、ピンクの妖精カードと配達ボタンは箱にしまいました。
- ⑥ 得点ボタンをテーブルの端に置きます。

### 5人で遊ぶ場合の配置例



## ゲームの流れ（4～6人で遊ぶ場合）

このゲームは魔法の糸で夢を描く「製作パート」と夢を届けて点数を得る「配達パート」という2つのパートで1ラウンドとなります。ラウンドを繰り返すことでゲームが進行し、既定の点数を取ったプレイヤーの勝利となります。

### ◆製作パート

- ① 願い事カードの山から2枚めくり、2枚の注文カードそれぞれの右側に隣り合うように、昼の面を上にして置きます。特殊なカードが出た場合は注文カードの左側に置き、全員で内容を確認しましょう。



- ② 妖精カードを各プレイヤーの前に1枚ずつ、裏向きで置きます。余った1枚はテーブルの中央の空いているスペースに置きます。
- ③ 誰かの合図によって、各プレイヤーは、自分に配られた妖精カードを秘密裏に見ます。自分が担当する色の願い事がどれかを確認したら、即座に、魔法の糸で願い事の絵を描き始めましょう。もし自分が知らない物だとしても、知っているふりをしましょう。また、文字や数字を使って描いてはいけません。記号(♡や♪など)を文字に含むかどうかは、遊ぶメンバーで決めてください。



(例)

Aさんは赤い妖精カードを引きました。Aさんは注文カードと願い事カードを見て、即座に、魔法の糸で万華鏡の絵を描き始めました。

### ◆製作パートの続き

- ④ 自分が担当する願い事を描き終わったら、自分の妖精カードとは異なる色の配達ボタンを1枚ずつ、早い者勝ちで取っていきます。

(例)

Aさんは、赤の妖精カードを引き、自分が担当する願い事を描き終わりました。Bさんは先に描き終わっていましたが、どの配達ボタンを取るか悩んでいたため、AさんはBさんより先に青いボタンを取りました。

- ⑤ 全員が配達ボタンを1つずつ取り終わったら、製作パートは終了です。テーブルには、裏向きの妖精カード1枚と、誰も取らなかったボタンが1個だけ残っているはずです。

### 黒の妖精カードについて

黒の妖精カードに対応する願い事はありません。このカードを引いたプレイヤーは、ほかのプレイヤーをだますことで点数を得ることができます。みんなを惑わせるような絵を描いて、大量得点をねらいましょう。



## ◆配達パート

- ① 各プレイヤーは、お互いの描いた絵を手掛かりに、自分が取った配達ボタンと同じ色の妖精カードを持っているプレイヤーを予想します。
- ② 誰かの合図で一斉に、同じ色だと予想したプレイヤーの前に配達ボタンを置きます。もし、該当者がいないと思った場合は、配達ボタンをテーブルに残された妖精カードの上に置きます。
- ③ 誰からでもいいので、一人ずつ順番に妖精カードを公開します。もし、自分の妖精カードと同じ色の配達ボタンが目の前に置かれていれば、自分の描いた夢が正しく解釈されて人間に配達されたことになり、**同じ色のボタンを置いてくれた人と自分が互いに1点ずつを点数の山から得ます。**ただし、黒い妖精カードを引いた人が得点する条件は異なるため、最後に公開します。  
(例)  
Aさんの目の前に、Bさんが赤いボタンを置き、Cさんが黄色いボタンを置きました。Aさんは、持っていた赤い妖精カードを公開し、自分が赤の願い事を描いたことを知らせました。AさんとBさんは互いに1点を得ましたが、予想が外れたCさんは得点できません。
- ④ もし誰かが配達ボタンをテーブルに伏せられた妖精カードに置いていた場合、ボタンとカードの色が同じであれば、配達ボタンを置いた人は1点を得ます。
- ⑤ 最後に、黒い妖精カードを引いた人が妖精カードを公開します。次のように得失点の処理をしてください。

### 黒い妖精カードを引いた人の得点方法

自分の目の前に、黒以外の色のボタンを置いたプレイヤー全員から**1点ずつ奪います。**奪う点数が足りない場合、残りを点数の山から得ます。

### 黒い配達ボタンを取った人の得点方法

黒い妖精カードを持つプレイヤーを的の中させれば、**点数の山から2点を**得ます。

## ◆配達パートの続き

(例)

Aさんの目の前に、Bさんが赤のボタン、Cさんが緑のボタン、Dさんが黒のボタンを置きました。Aさんは黒の妖精カードを公開しました。AさんはBさんとCさんをだますことに成功したので、まずBさんから1点を奪いました。しかしCさんは持ち点がなかったので、Aさんは点数の山から1点をもらいました。Dさんは、Aさんが黒い妖精カードを引いていたことを的中させたので、点数の山から2点をもらいました。

## ゲームの終了（4～6人で遊ぶ場合）

誰かが10点以上を得たとき、そのラウンドを最後にゲームを終了します。最も高得点だったプレイヤーの勝利です。みんなでゲームの勝者に拍手を送りましょう。勝者が2名以上いる場合は、勝利を分かち合いましょう。（どうしても一人だけの勝者を決めたい場合は、年少者を勝者とします。）

## 特殊な効果のある願い事カード一覧

そのラウンド中のみ、全員がカードの効果を受けます。2枚以上、特殊効果のあるカードが場に出た場合は、後から出たカードは次のラウンドに持ち越ししましょう。（効果が重複するようルールを変更してもよいでしょう。）

**お昼寝** このラウンド中、全員で声に出して10を数えます。10を数えるまでの間に、絵を描き終えましょう。時間を過ぎたら、途中で糸を触ることはできません。

**虹の橋** このラウンド中、得失点はすべて2倍です。奪う点数が足りない場合は、通常と同じように、点数の山から足りない分を補ってください。

**日食** このラウンド中、全員が目をつぶって絵を描きます。一度でも目を開けた人は、もう糸を触ることはできません。途中で目を開けないように気を付けましょう。

## 2～3人用ルール（協力して高得点を目指しましょう！）

このゲームは、協力して行います。3回間違えるまでラウンドを続け、点数を増やすことが目的です。繰り返しチャレンジしてハイスコアを目指しましょう。

### ◆ゲームの準備

- ① 2人プレイでは、黒を除く6色の妖精カードと配達ボタンを使います。  
3人プレイでは、黒を除く6色のうち4色の妖精カードと配達ボタンを使います。
- ② ゲーム中、特殊な効果があるカードを引いた場合は、そのカードをゲームから取り去ります。（協力ゲームでは使用しません）
- ③ その他の準備については、4～6人用と同じようにします。

### ◆ゲームの流れ

- ① 製作パートでは、各プレイヤーは自分に配られた妖精カードを秘密裏に見て、魔法の糸で絵を描きます。完成しても配達ボタンは取りません。
- ② 配達パートでは、プレイ人数によって方法が異なります。  
2人プレイの場合、6色の中からお互いが持っている妖精カードの色を予想し、2人同時に**相手の色の配達ボタン**を指差します。お互いに正解すればチームに1点が入ります。一方でも間違えたら失敗です。  
3人プレイの場合は、4色の中から場に伏せられた妖精カードの色を予想し、3人同時に**伏せられた色の配達ボタン**を指差します。3人とも正解すればチームに1点が入ります。1人でも間違えたら失敗です。

### ◆ゲームの終了

3回失敗したら終了です。結果を右の表に照らし合わせて、チームの評価を全員で共有しましょう！

0～4点	冴えない現実。あなたの疲れた心を癒すために、今日はゆっくり眠りましょう。
5～7点	楽しい体験で心がウキウキ。今夜は、ちょっといい夢が見られそうです。
8～9点	心が通い合う体験が、あなたの奥底に眠る夢を呼び覚ましてくれるかもしれません。
10点以上	奇跡的な体験によって、あなたが心から望む夢をかなえる扉が開かれました！

## 「ドリーミア」をもっと楽しむために…

### ◆昼の面と夜の面を使い分ける

このゲームの願い事カードは、昼の面と夜の面で、難易度が変わります。

昼の面…子供の夢。分かりやすい言葉や具体物が多い。  
夜の面…大人の夢。難しい言葉や実体のないものが多い。  
遊ぶメンバーによって、ぜひ使い分けてみてください。

### ◆スリリングなルールを追加する

このゲームはもともと、時間制限はなく、ゆったりと遊べるようデザインしてあります。もっとスリリングに遊びたい場合は、

「製作パートでは、自分以外のプレイヤー全員がボタンを取った時点で、即座に糸から手を離し、ボタンを取らなくてはならない。」

というルールを加えてみてください。タイマーがなくても遊べます。

### ◆カードの視認性を上げる

色が分かりづらいと感じる方は、1～6のナンバーシール（文房具店などで売っています）を次の箇所に貼ってみてください。

- ・妖精カードに描かれている配達ボタンの絵柄のそば
- ・注文カードに描かれている配達ボタンの絵柄のそば
- ・配達ボタンの中央

1と赤、2と青、3と黄、4と緑、5とオレンジ、6とピンクを対応させます。

[ゲームデザイン]  
シンヤ

[イラスト]  
さちえ

[企画]  
ジョル

立川駅徒歩5分

ボードゲームカフェ ジョルディーノ

# JOLDEENO

製品についてのお問い合わせは、  
公式サイトからメールをお願いします。

ジョルディーノの公式サイトはこちら▶

