

セリーの町



『セリーの町』は、一人用のゲームブックです。
町で次々に発生する仕事をこなし、一人前の住人としてめらめらしましょう!!

※このゲームでは、馬(ボク)とサバコが必要です。



1人用 20分 12歳~

「セリーの町」は、一人用の紙媒体ゲームです。

あなたは、次々にふられる仕事をこなし、町での信用を得て、新しい住人として認められることを目指します。

ところで、仕事の難しさやあなたの能力は、単なる数字で測ることができるものではありません。

そこで、このゲームでは、それらをシンボルの羅列として表現します。

またこのゲームでは、仕事に対するあなたの行動を表現するために、特殊な文字盤を使用します。

ゲームを通じてその内容は変化していきますが、それはあなたの成長を表しているのです。

◆◆用意するもの

- ・サイコロ … 1個
- ・駒 … 2個
- ・鉛筆と消しゴム … ひとつずつ
- ・プレイシート … 1枚
(巻末のものをコピーして下さい)
- ・データ集 … 1部
(この冊子です)

◆◆ゲームの準備

まず、データ集の「キャラクターリスト」から、今回使うキャラクターを選んでください。そして、プレイシートの「行動パターン」の欄(以下「文字盤」)に、そのキャラクターの「行動パターン」を書き写します。

その後、文字盤上の好きなマスに駒を置きます。

そして、プレイシートの「行動力」トラックの、5の部分にも駒を置きます。

プレイシートの「信用ゲージ」の、1から3の部分まで○をつけます。

以降、「信用」が増えるたびに○を書き足し、減るたびに消しゴムで消して行って下さい。

データ集の「成果リスト」と「仕事リスト」のページを開いて、ゲームスタートです。

◆◆ゲームの進め方

ゲームは、5回のラウンドで構成されます。基本的に、ゲームは最後のラウンドで終わりますが、その前に「信用」が0以下になった場合、そこでゲーム終了となります。

◆◆◆ラウンド

ラウンドの中では、あなたは好きなだけ「はたらく」ことが出来ます。

また、好きなときに「おやすみ」することもできます。

「おやすみ」したとき、ラウンドは終了し、次のラウンドに移ります。

◆◆◆◆はたらく

あなたは、「行動力」が1以上あるときに限り、「はたらく」ことが出来ます。

あなたが「はたらく」ことを選んだら、まずはサイコロをひとつふります。

「仕事リスト」の、出目に対応した行の内容が、今回こなすことになる仕事です。

この仕事を「解決」し、「決算」を行って「成果」を得るまでが、「はたらく」ということです。

◆◆◆◆解決と行動

仕事を「解決」するために、まずは「行動」を行います。

「行動」を行うには、「行動力」が1以上残っている必要があります。

「行動」では、あなたは文字盤上の駒を、**縦横斜め**にひとマスずつ動かすことができます。このとき動ける回数は、いまの「行動力」が上限です。

(例えば、いまの行動力が5なら、最大5回、駒を動かせます。)

駒を動かすたびに、止まったマスに書かれたシンボルを心の中で読み上げます。

このとき読み上げたシンボルの羅列を、「**はたらき**」と呼びます。

(なお、行動を始める時にいたマスのシンボルは読み上げません。)

(また、空白のマスでは何も読み上げません。)

このとき生み出す「はたらき」は、仕事の「**課題**」の一部、もしくは**全体**と一致していません。

シンボルの種類、並びともに一致している必要があり、余分なシンボルが含まれてはいけません。

(なお、「課題」は左側から順に読むものとします。)

「はたらき」を生み出したら、「行動」は終わりです。

「行動」が終わったら、「行動力」をひとつ減らして下さい。

ここであなたは、追加の「行動」を行い、「はたらき」をさらに伸ばすことができます。

こうして、最終的に仕事の「解決」を使う「はたらき」が決まったら、今回の仕事の「**評価**」を算出します。

算出は簡単で、「はたらき」の長さ(シンボルの数)が、そのまま今回の仕事の「**評価**」となります。

「評価」が決まったら、それを使って「**決算**」を行います。

◆◆◆◆ **決算**

「決算」では、今回の仕事の「**評価**」をもとに、「**成果リスト**」を使って「**成果**」を得ます。

リスト中の、あなたの「**評価**」に対応する値の書かれた行を見て下さい。

サイコロを振って、その目に対応する列の内容が、あなたの得る「**成果**」です。

四角の枠が、「**シンボル**」を得られる成果です。

それ以外の形の枠の成果は、それぞれ異なる効果を持ちます。

これらについては<補足>のページで詳しく述べます。

◆◆◆◆ **おやすみ**

「おやすみ」を行うと、このラウンドは終わり、あなたの「**行動力**」は**5**に戻ります。ラウンドがひとつ終わったことを示すために、プレイシートの「**ラウンド**」欄のひとつに、バツ印をつけましょう。

そののち、次のラウンドに移ります。

◆◆◆ **ゲームの終わり**

ゲームは、**5**ラウンド目で「おやすみ」を行った時点で終わりとなります。その時の「**信用**」が、あなたの得点です。

それ以外では、「**信用**」が**0**以下になったときに、ゲームは終了します。

この場合、あなたの得点は**0**点です。

キャラクターリスト



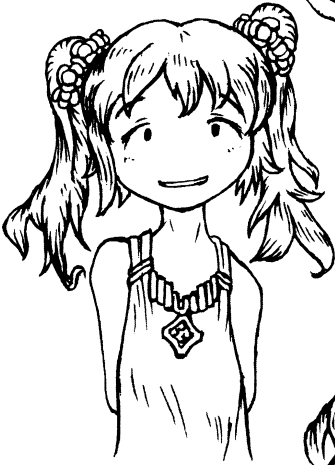
はたらきもの

	≡	∟	
		∟	
	○	∟	

ものしりや



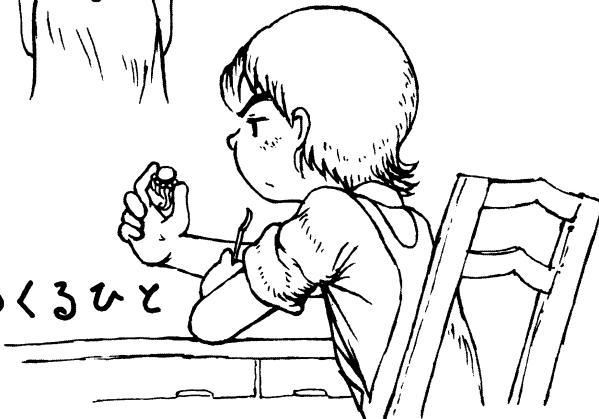
	≡	□	
	≡		
	○	∟	



にんきもの

	○	○	○
	∟	□	

つくるひと



	∟	≡	
	∟	≡	≡

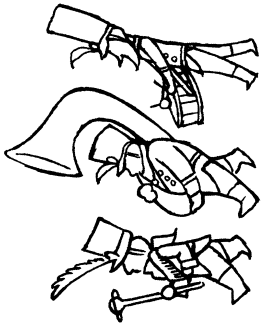
仕事リスト

言葉定

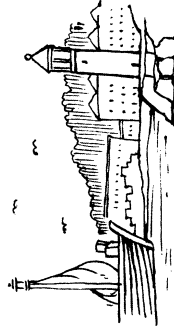
国 有 の 成 果

I II III

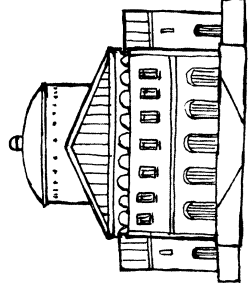
楽隊	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
港	∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟	∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟	∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟	∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟	∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟	∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟	∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟
図書館	≧ ≧ ≧ ≧ ≧ ≧ ≧ ≧	≧ ≧ ≧ ≧ ≧ ≧ ≧ ≧	≧ ≧ ≧ ≧ ≧ ≧ ≧ ≧	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
工房	≧ ≧ ≧ ≧ ≧ ≧ ≧ ≧	∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟	∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
食堂	∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	≧ ≧ ≧ ≧ ≧ ≧ ≧ ≧	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
銀行	∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟	≧ ≧ ≧ ≧ ≧ ≧ ≧ ≧	∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟ ∟	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○



BAND



PORT



LIBRARY

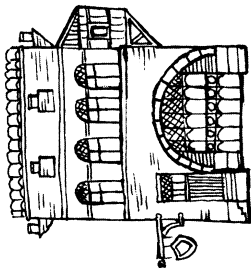
成果

言価

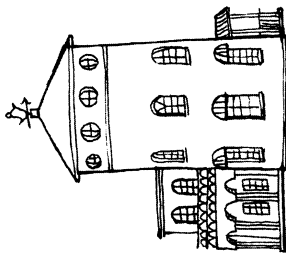


III	III	x2	x2	x2	○	○	○	○	○	○
II	III	x2	x2	x2	II	II	II	II	II	II
II	III	x2	x2	x2	I	I	I	I	I	I
I	II	x2	x2	x2	I	I	I	I	I	I
I	II	x2	x2	x2	I	I	I	I	I	I
I	II	x2	x2	x2	I	I	I	I	I	I

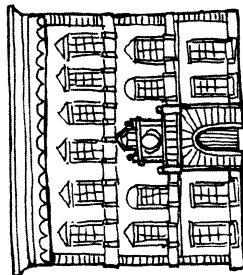
6	5	4	3	2	1
---	---	---	---	---	---



FACTORY



RESTAURANT



BANK

成果リスト

◆◆ 補足

ルールの補足です。

◆◆◆ 「ゲームの準備」の補足

「行動パターン」や仕事の「課題」に書かれた、シンボルの読み方と意味は次のとおりです。



● 足
肉体力を表します。



● 手
手先の器用さを表します。



● 人
笑顔の素直さを表します。



● 本
知識や頭の回転を表します。



● 指
人を使う能力を表します。

◆◆◆ 「はたらく」の補足

仕事の決定から仕事の「解決」の間で、「はたらく」のをやめた場合、「信用」を1つ減らし、すぐに「おやすみ」を行います。これは、今回の仕事で「評価」が1以上の「はたらき」を生み出せないと分かったときにだけ行います。これ以外のやりかたで、「はたらく」の手順を途中でやめてはいけません。

◆◆◆ 「解決と行動」の補足1

「はたらき」には、少なくとも1つのシンボルが含まれていなければいけません。

また、「はたらき」には、移動のさい通過した、空白のマス情報は含まれません。たとえば、[足、人、(空白)、人、手]

という順にシンボルを読み上げたなら、今回の「はたらき」は、[足、人、人、手]となります。

仕事の「解決」では、シンボルの<種類>と<量>だけを比較するわけではなく、<並び順>も考慮することを忘れないで下さい。

たとえば、仕事の「課題」が[足、足、人、人、手、手]だったなら、[足、人、人、手]という「はたらき」で解決が行えます。「評価」は4です。しかし、[足、人、手、人]あるいは、[人、足、人、人、手]といった「はたらき」では、「解決」を行えません。

◆◆◆ 「解決と行動」の補足2

追加の行動は、「行動力」が0以下になるまで、何度でも行うことができます。追加の行動で生み出された「はたらき」は、今まで生み出した「はたらき」のあとに追加されていきます。

◆◆◆ 「解決と行動」の補足3

「行動」では、いきなり駒を動かさず、まず駒をどう動かすかよく考えて下さい。動けるマス数のカウントと、シンボルの読み上げを同時に行うのは難しいので、マス数は指を折ってカウントすると良いでしょう。

◆◆◆ 「決算」の補足

あなたが得た「成果」は、次のような効果を及ぼします。

< シンボル >

この欄に書かれたシンボルを、文字盤上の、いま駒があるマスにタテヨコで隣り合うマスに書き込むことが出来ます。この際、もともと書かれていたシンボルを消して上書きしても構いません。

また、シンボルは書き込まなくても構いません。
その場合、かわりに「信用」を1つ増やします。

< 番号 >

この欄に書かれた番号は、今回の仕事の「固有の成果」に書かれた、対応する番号の欄と同じ内容として扱います。

< 砂時計 >

「行動力」を1つ回復します。
「行動力」の上限は5で、これを上回ることはありません。

< ○と/で消された○（信用の増減） >

あなたの「信用」を、書かれた分だけ増減させます。
○は増加を、/で消された○は減少を意味します。

< ×2 >

もう一度サイコロを振り、出目に対応した「成果」を2つ分得ます。
何度かこの「成果」を得た場合、サイコロはその都度振り直しますが、最後に得る「成果」は2つ分です。

◆◆◆ 「ゲームの終了」の補足

得点には、次のような意味があります。

● 21点以上

あなたは優れた人物であると認められました。
町での豊かで充実した暮らしはすでに保証されています。

● 16~20点

あなたはまあ使える人物と認められました。
町では仕事に事欠くことはないでしょう。

● 11~15点

あなたは普通の人と認められました。

まずは下につくべき誰かを探ることになるでしょう。

● 6~10点

あなたは数少ない協力者を得て、町に潜り込むことが出来ました。
しかし暮らしの保障はありません。

● 0~6点

あなたは信用を得られず、今回の挑戦は失敗に終わりました。
諦めず、また出直しましょう。

さしあたって、このゲームの目標を「15点以上でクリアすること」とします。
より高い目標を設定する場合、これより目標点を上げて下さい。
よりハードルを下げたいなら、目標点を10点程度に設定して下さい。

◆◆ Q&A

Q:
「行動」のさい、同じマスを何度も通っているのですか。

A:
はい、構いません。

Q:
「はたらき」の一部のみを、「解決」に使ってはいけませんか。

A:
はい、いいえ、構いません。
「はたらき」は、その全体が過不足なく、

「課題」の一部または全体と一致している必要があります。

Q:
一回の行動では「はたらき」が生み出せなくても、追加で行動すれば「はたらき」が生み出せる場合、仕事の「解決」を行えますか。

A:
いいえ、行えません。
その場合にも、仕事を「解決」の前にやめる手順を行って下さい。

一回の「行動」では、1つ以上のシンボルを含む「はたらき」を生み出せなければいけません。

○● 奥付

『セリーの町』

著作 はくし

発行 空理計画

印刷所 コンビニコピー機

発行日 2016年5月5日（ゲームマーケット2016春）

連絡先 createblankdevelop@gmail.com

はくし twitter @kuuri_plan

空理計画 kuuri.net

各行重カバードゥン

各行重カカ

1	2	3	4	5

メモ

信用

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

1



クレジット

1

2

3

4

5

『セリーの町』70レシート

© 空王言十画 2016