

三密サウナ

プレイ人数
3-5人

プレイ時間
20分

対象年齢
おとな
(中学生以上)

いらっしゃいませ、
ようこそ「三密サウナ」へ……

当「三密サウナ」へお越しいただき誠にありがとうございます。当店は仏教用語の「三密」に由来しており、お客様の体だけではなく意識や心もリフレッシュして頂きたいという願いから来ております。

通路が一部とても狭くなっておりますので、ウィルス感染症対策として、各通路は「一度におひとり様ずつ」ご通行なされますようご協力ください。

こちらが、タオルとロッカーの鍵となっております。
ゆっくりとお楽しみくださいませ。

——— 三密サウナ 支配人



0. セット内容

■ 館内ボード (1枚)



■ 説明書 (1部)



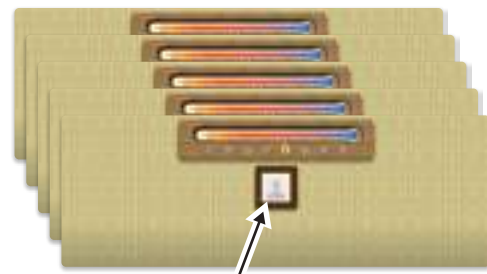
■ プレイヤーボード (5枚)



■ HP クリップ (5個)



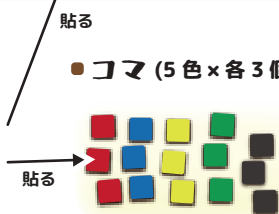
■ 衝立 (5枚)



■ シール (1枚)



■ コマ (5色×各3個)



■ 特湯札カード (18種×各2枚)



ウラ面



オモテ面

特湯札カードの凡例

カード名

カードを発動する際に、キメ顔で宣言します (任意)。

条件

カードを発動する際に、満たす必要のある条件です。

効果

カードの発動後に得られる効果です。

プレイ人数

カードを発動可能なプレイ人数です。満たしていないカードを引いた場合はゲームから除外し、山札からもう1枚引きます。あらかじめプレイ前に除外しておいても構いません。



ととのいポイント

カードを発動した場合に獲得するととのいポイントです。

発動タイミング

カードを発動できるタイミングです。種別ごとに以下のタイミングで発動できます。



プロット後 : 「3-1. プロットフェイズ」のプロット後

移動後 : 「3-2. 移動フェイズ」の移動後

場所効果後 : 「3-3. 場所効果適用フェイズ」の場所効果適用後

1. ゲームの目標

サウナ施設の館内を行き来しながら、心と体をととのえましょう。
「体温（ホットポイント）」を調整したり、「特湯札」をうまく利用したりすることで、「ととのいポイント」を集めましょう。ただし、各通路の幅は人がひとりしか通れませんので、注意してください。

ラウンド終了時に、いずれかのプレイヤーが「ととのいポイント」を **10ポイント以上**獲得している場合ゲームは終了します。ゲーム終了時に最も「ととのいポイント」が多いプレイヤーが勝利します。

2. ゲームの準備

2-1. テーブルの準備

館内ボードをテーブルの中央に置きます。館内ボードと後に準備するプレイヤーボードの左上には「3人用」または「4~5人用」と記されています。プレイ人数に応じた面を使用してください。

すべての特湯札カードを裏向きにしてよく混ぜ、裏向きのまま山にして館内ボードの近くに置きます。これを「山札」と呼びます。

2-2. 各プレイヤーの準備

各プレイヤーは担当色をひとつずつ決め、その色に対応するコマ3個、衝立1枚、HPクリップ1個を受け取ります。その後、プレイヤーボードを1枚ずつ受け取り、下図のように配置します。衝立は下部に記された「自分側に向ける」の指示に従って立てておいてください。

コマは、館内ボードに描かれた「控室」にひとつと、館内ボード下部にある「ととのいポイントトラック」の「0」のマスにひとつ、またプレイヤーボード上にひとつ置きます。館内ボード上のコマは各プレイヤーの現在位置を、ととのいポイントトラック上のコマは各プレイヤーが獲得した「ととのいポイント」を表します。

衝立の上部にある「HPメーター」の目盛り「4」の位置にHPクリップをつけます。HPクリップの位置により各プレイヤーのHP（ホットポイント）を表します。

最後に、プレイヤー全員は山札からカード2枚を他プレイヤーから見えないようにして受け取ります。これを「手札」と呼びます。



2-3. ゲーム全体の概観

以上の準備を一通り終わると、テーブル全体は、下図のような状態になります。



3. ゲームの進行

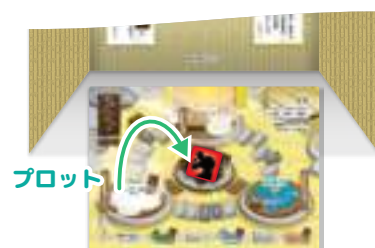
ゲームは「ラウンド」と呼ばれる手順を、終了条件を満たすまで繰り返すことで進んでいきます。各ラウンドは次の順番で進めます。

3-1. プロットフェイズ

移動先を決めよう

各プレイヤーは、自分のプレイヤーボードが他のプレイヤーから見えないように衝立を立てます。

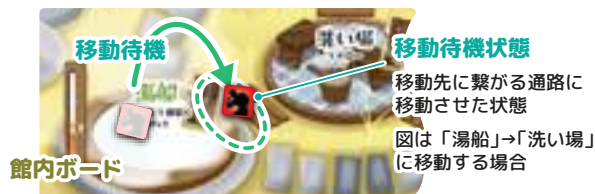
その後、「サウナ、水風呂、湯船、洗い場」の4箇所（3人プレイの場合は「洗い場」を除いた3箇所）のいずれかから移動先を秘密裏に1箇所選び、プレイヤーボード上の対応する箇所に自分のコマを置きます。これを「プロット」と呼びます。このとき、現在いる場所と同じ場所を選択しても構いません。



全プレイヤーがプロットし終わったら、同時に衝立を取り外し、各プレイヤーの移動先を公開します。

その後、館内ボード上の自分のコマを、移動先に繋がる道の上に移動させます。この時、移動前の場所の近くにと以後の処理がスムーズに進みます。これを「**移動待機**」と呼びます。

ただし、**ゲーム最初のラウンド**の場合は、必ず好きな場所に移動できますので、道の上へ移動させず、直接移動先にコマを置きます。その場合、以下の移動フェイズを行わず、移動処理が終わったものとして、「**3-2. 移動フェイズ**」の「発動タイミング：移動後」のカードの処理へ移動してください。



全プレイヤーの移動待機処理が終わったら、手札にある「**発動タイミング：プロット後**」かつ「条件」を満たしている特湯札カードを、**1人1枚まで**で発動することができます。



特定の効果を持つ特湯札カードは、以下のように処理を行います。

● 自分だけ移動する

対象カード：求道者、バーバリアンソウル

カードを使ったプレイヤーのコマを移動先の場所に移動させ、同じ通路を通ろうとする他のコマを移動待機前の場所に戻します。

● 道を譲る

対象カード：仏の心、社交場ムーブ

自分のコマを移動待機前の場所に戻します。

特湯札カードの発動

各フェイズでは特湯札カードを発動する場合、発動したい他のプレイヤーがいないかを確認します。発動したい**全てのプレイヤーがカードを準備**したら、同時に公開します。

その後、各カードの効果を処理していきます。発動したカードは発動済みカードとして、自分の近くに、他のプレイヤーから見えるように置いておきます。

3-2. 移動フェイズ

移動しよう

「3-1. プロットフェイズ」で置いたコマがある道ごとに移動処理を行います。同じ道の上に**コマが1つ**だけある場合は、**移動先の場所**へ移動させます。同じ道の上に**コマが複数個**ある場合、移動方向に関わらず、**移動前の場所**に戻します。

また、「**3-1. プロットフェイズ**」で、特湯札カードの効果によりすでに移動したプレイヤーと、移動待機前の状態に戻されたプレイヤーも、このフェイズでは移動できません。

移動できなかったプレイヤーは、移動待機状態に戻します。

移動処理の例



全プレイヤーの移動処理が終わったら、手札にある「**発動タイミング：移動後**」かつ「条件」を満たしている特湯札カードを、**1人1枚まで**で発動することができます。



特定の効果を持つ特湯札カードは、以下のように処理を行います。

● 全てのプレイヤーは移動をやり直す

対象カード：行政指導「密です!!」

全てのプレイヤーは衝立を立て、プロットをします。全プレイヤーがプロットし終わったら、同時に衝立を取り外し、直接移動先にコマを置きます。

3-3. 場所効果適用フェイズ

施設を楽しもう!

各プレイヤーに移動先の場所の効果を適用します。同じ場所から動かなかった場合も、その場所の効果を適用します。それぞれの効果は以下のように適用します。

● ととのいポイント+X

(Xは数字)

ととのいポイントトラック上の自分のコマをXマス分進めます。

● HP±X

HPメーターの値を±X分変動させます。

● カードをX枚引く

山札から特湯札カードをX枚引いて自分の手札に加えます。ゲーム中、手札は何枚でも持つことができます。

全プレイヤーの場所効果の適用が終わったら、手札にある「**発動タイミング：場所効果後**」かつ「条件」を満たしている特湯札カードを、**1人1枚まで**で発動することができます。そのラウンド中に獲得したカードも発動可能です。



3-4. ととのいチェックフェイズ

このラウンド中にHPが変動し、かつこのフェイズでHPが「4」の場合、「いい感じにととのった」ため「ととのいポイント」を2ポイント獲得します。

HPが0以下、または9以上になったプレイヤーは体温管理に失敗したことになり、控室へ移動し、次のラウンドは休憩します。

3-5. 控室からの復帰

このラウンドを「控室」で休憩していたプレイヤーは、館内ボードの「洗い場」(3人プレイ時は好きな場所)に自身のコマを置き、HPを「4」にして、次のラウンドからゲームに復帰します。このとき、復帰した場所の効果を受けることはできません。

● 行政指導「密です!!」の移動後の特湯札の使用

「密です!!」の効果で行った移動後に条件を満たしていれば、移動後カードを使用することができます。

● 三密回避で移動した際の処理

移動先の場所効果は得られません。

● 「自分だけ移動する」が複数枚出た際の処理

「自分だけ移動する」を出したプレイヤーはそれぞれ目的の場所へ移動できます。それ以外のプレイヤーは元の場所へ戻ります。他の効果のカードを使用したプレイヤーは、そのカードの得点を得られます。

● 誤表記に関して

個人ボード上の控室の説明文

誤：次のターンは1回休み → 正：次のラウンドは1回休み

4. ゲームの勝者

いずれかのプレイヤーが「ととのいポイント」を10ポイント以上集めている場合、そのラウンドの終了時にゲームは終了します。「ととのいポイント」に上限はありません。

最も多くの「ととのいポイント」を集めたプレイヤーが「サウナマスター」となり、ゲームに勝利します。



同点の場合、特湯札をプレイした枚数がより多いプレイヤー、それでも決まらない場合は HPがより「4」に近いプレイヤー、それでも決まらない場合は、より最近サウナに入ったプレイヤーが勝利します。

アウトロダクション

ふう、いいサウナだった……た？

客A 「ととのった～、いいサウナだったね」

客B 「ねー、でもなんか人が溜まって部屋とかなかった？」

客A 「あれな～、なんで中の人みんな移動しないんだろ」

……

支配人 「通路に通行制限をかけたし、密接対策は十分でしょう」

従業員 「あの、支配人、当局からお電話が……」

支配人 「え……？」



このゲームはフィクションであり、実際の施設でのウイルス対策を表したものではありません。実際の施設では以下のガイドラインのような対策が行われています。施設のルールに則り安全なサウナライフを過ごしましょう！

『サウナ・温浴施設のための新型コロナウイルス感染防止ガイドライン』
<https://www.ja-sauna.jp/> (日本サウナ学会)

くわどっと

三密サウナ 初版: 2021年2月 発行

- ・ 制作 : へりくつ工房
- ・ ゲームデザイン : 天空 薙
- ・ アートワーク : ねこ電球
- ・ ルールライティング : union tales
- ・ 素材 : シルエットデザイン

内容物に不足がありましたらお手数ですが下記までご連絡ください。不足分を郵送させていただきます。

Twitter: @hlkt_kobo

Email: support@hlkt-kobo.net

最新の説明書は
このQRコードから
確認できます↓



5. 補足

● 山札が切れた場合の処理

以降のカードを引く効果は無効果となります。

● 行政指導「密です!!」と移動後タイミングの他のカードが重複した際の処理

他のカードの効果を適用後、行政指導「密です!!」の効果を適用し、移動のやり直しを行ってください。

● 行政指導「密です!!」が1度に2枚出た際の処理

移動のやり直しは1回のみ行います。