



スタッフ

ゲームデザイン：渡辺 範明(ドロッセルマイヤーズ)

ディレクション：渡辺 範明(ドロッセルマイヤーズ), 春木場 將道(オーシャンフロンティア)

グラフィックデザイン：eins [eins.blue]

キャラクターデザイン・イラストレーション：寺田てら

設定・シナリオ：アサウラ / 協力：萩原 猛(オルクス)

プロデュース：門井 信樹(コナミデジタルエンタテインメント), 小山 博典(オーシャンフロンティア)

発売元：クオリティコンフィデンス株式会社(アニメイトグループ)

※本商品は、株式会社コナミデジタルエンタテインメントとの契約により許諾された権利を使用して、株式会社オーシャンフロンティアが製造したものです。

ルールなどの詳しいQ&Aは公式HPをご覧ください。ご意見、ご質問も下記サイトよりお送りいただけます。
<https://yofukashiproject.com>

©2021 Konami Digital Entertainment

いま密かに流行りつつある謎の SNS アプリ **ソウルまっち**。

「あなたと前世でひとつの魂だった『運命の相手』を探し出せます」

そんな怪しすぎる広告をクリックしてしまった8人の高校生。

彼らが全員、たまたま同じ高校の生徒で、たまたま同じ補講をうけて、

たまたま同じ放課後の教室に集まったとしても不思議はない。

だって、それが「運命」なんだから……



取扱説明書



はじめに

※詳しいルールを読む前に、ここをみんなに読み聞かせることで理解がしやすくなります。

まっぶたツートンソウル は、自分と同じ前世をもつ **運命の相手** を探すゲームです。

プレイヤー達は最初にそれぞれの **前世の姿を示すカード** を配られ、こっそり中身を確認します。

そしていろいろな単語が書かれた **イメージカード** 5枚を自分の前世と

イメージが近い～遠いの順 に並べ、イメージの遠い方から順番にオモテにしておくことで、

それぞれが同じ前世をもつパートナーを推理して、探します。

互いにこの人がパートナーだ！と確信したら、**ハート型のチップ** を獲得します。

早く獲得したチップほど点数が高いため、ここは早い者勝ちですが、不正解では意味がありません。

逆に辛抱強く観察して、自分のパートナーを見定める手もありますし、あえて最後までチップを取らない選択もできます。

すべてのイメージカードがオモテになったら、全員が **前世カード** の中身を発表します。

正しいパートナーを選んでいたペアは **ハート型のチップ** をそのまま得点として獲得しますが、

間違ったペアはチップを失います。

あえてチップをとらなかったプレイヤーは、自分の正しいパートナーがとっていたチップを **横取り**

して、自分の得点にできることもあります。

これを **3ラウンド** 繰り返し、多くの点数を獲得したプレイヤーの勝ちです。

パッケージ内容物



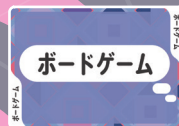
前世カード × 120枚



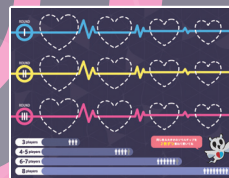
カードスリーブ × 60枚



この説明書 × 1部



イメージカード × 240枚



ソウルシート × 1枚



ソウルチップ × 24枚



気になるチップ × 8枚



キャラクターシート × 8枚

ゲームの準備

1

2枚1組の同じ「前世カード」をペアで1つのカードスリーブに入れます。

※「前世カード」は全部で60組ありますが、この準備はゲーム購入後に1度やればOKです。
みんなで協力して作業しましょう！

2

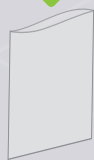
カードスリーブに入れたままの「前世カード」をシャッフルしてテーブルの隅に置きます。

3

「イメージカード」を裏返してシャッフルして適当にくつかの山に分け、テーブル中央に置きます。

1の補足

2枚1組のカードを
同じ向きに揃えて入れてください



4

パッケージのフタは「捨て札置き場」として、裏返して置きます。

5

今回プレイする人数にあわせた「ソウルチップ」を「ソウルシート」の上に並べます。

- | | |
|---------|----------------------|
| 3人プレイ | ソウルシートの1番左の列だけを使います。 |
| 4~5人プレイ | 左から2番目の列までを使います。 |
| 6~7人プレイ | 左から3番目の列までを使います。 |
| 8人プレイ | すべての列を使います。 |

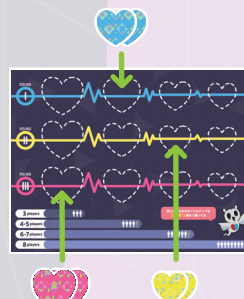
6

各プレイヤーは好きな「キャラクターシート」とそれに対応する「気になるチップ」をセットで受け取り、みんなから見える位置に置きます。



5の補足

色&大きさが同じソウルチップを2枚1組で重ね、ソウルシートの波線の色と点線の形状に合わせて並べます。



ゲームの遊び方

1 プレイ人数に応じた枚数の「前世カード」をカードスリーブから出してシャッフルし、全員に配ります。

3~4人プレイの場合

4枚

(カードスリーブ2組)

5~6人プレイの場合

6枚

(カードスリーブ3組)

7~8人プレイの場合

8枚

(カードスリーブ4組)

※プレイ人数が奇数の場合のみ

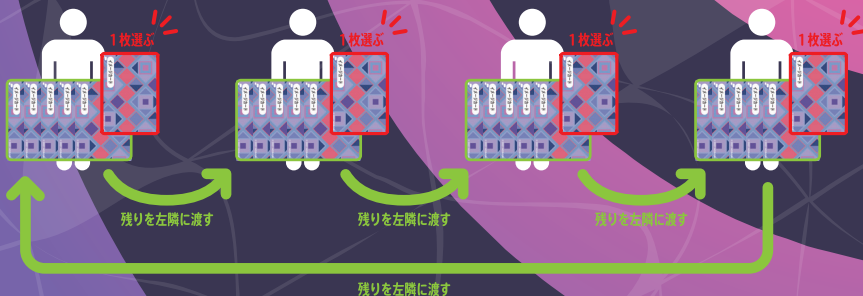
「前世カード」配布後、1枚が余るので、誰もオモテを見ずにテーブルに伏せて置いておきます。この余ったものと同じ「前世カード」を配られたプレイヤーを「ひとりぼっち」略して「ぼっち」と呼びます。誰が「ぼっち」なのかは、そのプレイヤー本人にもわかりません。

2 各プレイヤーは自分の「前世カード」のオモテ面を他人に見られないよう、こっそり自分だけが確認し、自分のキャラクターシートにウラ向きで伏せて置きます。



3 各プレイヤーは「イメージカード」をテーブル中央の山から6枚ずつ引いて、手に持ちます。

4 各プレイヤーは自分が手に持つ「イメージカード」のうち、「自分の前世とイメージが近い」と思うカード1枚を選んで目の前に伏せて置き、残りを全て左隣のプレイヤーに渡します。
※あまりイメージが近いカードが無い場合にも「しいて言えば」で1枚選びます。



5 [4]を計5回繰り返して、最後に残った「イメージカード」1枚は「捨て札置き場」へ捨てます。

6 各プレイヤーは自分が選んだ「イメージカード」5枚を、キャラクターシートの脇に「自分の前世とイメージに近いものは自分の近く⇒イメージが遠いものは自分から遠く」という順番で伏せて並べます。



イメージ遠

ダメなヒント

まあまあなヒント

大事なヒント

イメージ近

7 せーの！で全員が自分のイメージカードの「イメージが遠い」方から1枚だけオモテ面にめくりします。

8 全員のオモテ面になったイメージカードを確認しあい、それぞれ自分と同じ「前世カード」を持つプレイヤー＝『運命の相手』が誰なのかを推理します。



このとき、以下のルールの範囲でなら自由に会話することができます。

他人のイメージカードについては何でも話してOKです。ただし質問はできません。

- (例) 「○○さんの『卒業』のイメージはおれも関係ある！」→ OK
 「○○さんの『月』、わたしも欲しいと思ったけど自分ならもっと近くに置くな〜」→ OK
 「○○ちゃんの『虎』っていうのは色が近いってこと？」→ NG

自分のイメージカードの内容については、いっさい話してはいけません。

- (例) 「この『タクシー』っていうのはタイヤの形が…」→ NG
 「この『針』はモノとしては意味ないから言葉の響きだけを感じてほしい」→ NG

会話中、自分のイメージカード同士の位置をあえて離して置くことで(例えば2枚と3枚の間に隙間をつかって置くことで)「最初の2枚はダメなヒントだから気にしないで」「上位3枚は良いヒントだからそっちを見て」などの気持ちを表現してもOKです。

- ※言葉で説明してはいけません。
- ※イメージカードがキャラクターシートから大きくはみ出しても構いません。

10

この会話の最中、プレイヤーたちは現時点で一番『運命の相手』っぽいと思うプレイヤーの前に自分の「気になるチップ」を置くことで、意思表示ができます。

※これは単なる意思表示なので、置いても置かなくてもいいし、何回でも置き直しが可能です。

11

お互いが『運命の相手』であると確信できたプレイヤー2人はそう宣言し、「ソウルシート」の上からそのラウンドの「ソウルチップ」の中で一番大きいもの2枚1組をとって、1枚ずつ受け取ります。

早く宣言できたプレイヤーほど高得点の「ソウルチップ」を取れるので、『運命の相手』宣言は早い者勝ちです。しかし「ソウルチップ」を受け取ってしまった後はもうキャンセルできません。つまり2人が「ソウルチップ」を受け取ることが『運命の相手』宣言の確定になります。

宣言は「気になるチップ」を置いていないプレイヤー同士でもおこなえます。

まだ『運命の相手』が確信できない時は、無理に宣言する必要はありません。

> みんなに「宣言する人はいますか？」と聞いてみて、誰も名乗り出ない場合は、せーの！で次の「イメージカード」をめくり、ゲームを進めてください。(イメージカードが2~3枚めくられるまでは、誰も宣言しないことも多いでしょう。)

※プレイ人数が奇数の場合のみ

自分が「ぼっち」であると確信したプレイヤーはそう宣言し、同じように「ソウルシート」の上からそのラウンドの「ソウルチップ」を受け取ります。ただしハート形の2枚ペアのうち片方のみを受け取り、もう1枚は「捨て札置き場」に捨てます。

12

[7]~[11]を全ての「イメージカード」がめくられるまで繰り返します。
 ※すでに「運命の相手」宣言済みのプレイヤー達も一緒に、最後のイメージカードまでめくりま

最後の「イメージカード」がめくられた後、まだ「ソウルチップ」を受け取っていないプレイヤー達はそこで『運命の相手』宣言をおこなって「ソウルチップ」を受け取ることも、そのまま誰とも宣言をおこなわずに[14]の正解発表に入ることもできます。会話も[9]のルールの範囲で可能です。

13

14

全てのプレイヤーがせーの！で自分の「前世カード」をオモテにし、正解発表をおこないます。

自分と『運命の相手』を宣言したプレイヤーの「前世カード」の内容が同じだったら
 →それぞれこのラウンドの「ソウルチップ」を裏返し、そこに書いてある点数を獲得します。逆に2人の「前世カード」が異なっていたら、このラウンドのソウルチップは失い、捨て札置き場へ捨てます。

最後まで「ソウルチップ」を受け取らなかったプレイヤー達は、「ソウルチップ」を受け取ったプレイヤー達の中に自分の「運命の相手」がいた場合、その人のこのラウンドのソウルチップを横取りし、自分の得点として獲得します。

※プレイ人数が奇数の場合のみ

「ぼっち」を宣言したプレイヤー達は余っている1枚の「前世カード」をオモテにし、それが自分の「前世カード」と同じだったらこのラウンドのソウルチップを裏返し、そこに書いてある得点を獲得します。違っていたら、このラウンドのソウルチップを失います。

15

気になるチップを各プレイヤーのキャラクターシートの上に戻し、また[1]から次のラウンドを開始します。

16

[1]~[15]を全部で3ラウンド繰り返し、最終的に多くの得点(ソウルチップの裏面の点数)を獲得したプレイヤーの勝ちです！





オイラはこのアプリのナビAI **ラミィ** だよ。よろしくね。AI だから何も秘密はないよ！
ソウルまっち にすがって運命の相手を探す、愚かな迷い子たちを紹介するね！

平田 凡久 ひらた つねひさ a.k.a. ヘイボン

「ま、まァ僕からすると当然さ！」

彼は自分が特別な存在……と信じている、どこにでもいる平々凡々な男子だよ。真にスペシャルな生徒が多い私立スピリット高校に入学しちゃった事で心が折れかけてるけど、運命の相手と出会えれば何かが変わるかも……という淡い希望が彼をギリギリ支えているといっても過言ではないんだ。あ、サイコちゃんとは幼稚園からの幼なじみだけど、ソウルまっちのおかげで10年ぶりに再会したんだって！



西園寺 さい子 さいおんじ さいこ a.k.a. サイコちゃん

「それっ、サイコーじゃね!？」

天真爛漫なトラブルメーカー。けれど誰からも好かれる人気者だよ。たまに見せるクレイジーな言動もかわいいと一部のマニアックな男子に評判なんだ！特技・趣味はあだ名を付ける事。思いつきのはずなのに何故か的を射るネーミングセンスは天性のものだよ。ちなみに釘バットは単なるお洒落アイテムなんだって！あまり人は殴らないほうがよさそうだね。



薬師丸 宗介 やくしまる そうすけ a.k.a. ヤクくん

「科学で証明できないものはデマっていうんだ。覚えておいて」

有智高才のローテーション理系男子だよ。無感情に見えるけれど、単にいつも体調不良なだけなんだ。オカルト関係には否定的で、科学こそが全てだと信じているんだって！なのに、大好きなミントタブレットを食べていると時折バグって性格が変わり、神様と対話を始めたりもするところはとっても愉快だよ。みんなもこのタブレットは譲ってもらわないようにね！



早乙女 美鳳 さおとめ みほ a.k.a. ホウちゃん

「…私それ知ってる…古代マヤ文明の遺産だよね…」

この世は奇怪千万だと信じる、オカルト大好き包帯少女だよ。ちょっと思い込みが激しいけれど、それが人気の秘密なんだ。意外と優しい面もあって傷の手当てとかは得意みたい。ちなみに彼女が何故いつも包帯を巻いているのかは誰も知らないし、訊いてもいけないんだって！オカルト雑誌を愛読しているところもチャームングだね。



鷲ノ宮 和鷹 わしのみや かずたか a.k.a. サギくん

「大丈夫、ぼくを信じて。これはとてもいい品だからね」

彼は、手練手管に長けた生来の嘘つきだよ！ どうでもいい物を人に売りつける事を生きがいにしているけど、別にお金に困っているわけでもなく、単に人からお金をもらう時に快感を覚えるんだって。むしろ金銭面に関してはルーズなぐらいだから、よけいタチが悪いよね。でも、根はいい奴だって言う人もいるみたい。ちなみに「サギくん」はサイコちゃんが「鷲」を読み間違えたせい。深い意味はないよ！



恵比寿 富恵 えびす とみえ a.k.a. トミちゃん

「ええんよお～、気にしないでえ～」

最近スビ高に転校してきた、優々閑々で心の優しい女の子だよ。実は世界を股にかける恵比寿財閥頭取の一人娘なんだ！ 下々の世界に触れるため普通の学校に入ったんだけど、やんわりイジめられた事で転校する事になったんだって。ちなみにその学校は責任者もろともこの世にもう存在しないみたい……なんてかな？



太刀掛 望 たちかけ のぞむ a.k.a. ボウくん

「うるせえ、そんなん知らねえ。殺すぞ」

門下生百万人を超える世界的格闘技団体、その最強にして総元締めの息子が彼！ しかもすでに父親より強いので、もはや誰も逆らえないんだよ。無骨かつ強面で怖いけど、実は正義感溢れるナイスガイなんだって。密にかわいいキャラが大好きだったし、夢は某テーマパークに行く事だったりするけど、そんなことは誰も知らないし、誰にも言えないでいるみたい。ギャップ萌えだね！



井之上 好子 いのうえ よしこ a.k.a. スーちゃん

「所詮この世は諸行無常、自分は行尸走肉…早く『終わり』が来た方がいいんだよ」

ぼんやりといつも何かに絶望している少し無口な女の子だよ。どうしていつも鬱々としているのか本人もわからず、早く「世界の終わり」が来る事を望んでいるみたい。常にかわいい格好をしているのは、それが死に装束になってもいいようにならだって。ノーフューチャーだね！ でもいつも謎のぬいぐるみを抱いていて、これを撫で回すことで少しだけ生の実感が湧くらしいから心配無用だよ！

