

# Love Letter ラブレター

## ■ 0. ストーリー

ここではない場所、今とは違う時代、とある小さな王国に、1人の美しい姫がいました。その姫は気立てが良く、誰とも分け隔てなく接したため、国の皆から好かれていました。

そんな姫に心から惚れ込んだ若者たちは、姫の心を射止めるべく、恋文をしたためることにしました。恋文を届けるのを密かに手伝うのは、城に仕える様々な身分の淑女たち。一癖も二癖もある彼女たちの力を借りて、見事若者は姫に恋文を届けることができるのでしょうか？

## ■ 1. ゲームの概要

プレイヤーは1人の姫に恋する若者となり、彼女の元まで恋文を届けようと試みます。

恋文を運んでくれるのは城に仕える様々な身分の淑女たち。彼女たちは恋文を預かるだけでなく、協力者としてあなたや他のプレイヤーに対して影響を及ぼす効果を生み出します。

ただし、他のプレイヤーに、自分の恋文を預かっている淑女（手札）が誰であるかを推測されるような行動は避けなくてはなりません。なぜなら、他のプレイヤーは、協力者にあなたの恋文を処分させることで、あなたをゲームから脱落させようと狙っているからです。

プレイヤーが保持できるのは、わずか1枚のカードのみ。それらを上手に選択し、見事姫、もしくは姫に最も近い者へと恋文を託すことのできたプレイヤーが勝者となります。

## ■ 2. ゲームの内容物

本ゲームでは、『プリンセスワンダー』に含まれるカードのうち『ラブレター』用のカード16枚1セットを使用して遊びます。なれてきたら、お好みに応じて、差し替え用の姫カード3種（P01～P03）を姫カード（L16）と入れ替え、あるいは追加して遊んでみても面白いでしょう。



- ① **カード名**：そのカードの名称です。
- ② **強さ**：そのカードの強さを数字で示したもので、大きいほど強く（地位が高く）なります。
- ③ **能力**：そのカードの持つ効果です。
- ④ **枚数表記**：そのカードが何枚存在するかをマークで示します。
- ⑤ **カード番号**

### ■ 3. ゲームの準備

- ①使用する16枚のカードをよくシャッフルし、山札として伏せてテーブル上に積みみます。
- ②山札の上から1枚のカードを取り、箱にしまえます。このとき、誰もそのカードの内容を見てはいけません。このカードは、今回のゲームでは使用しません。もし2人で遊ぶ場合は、同様に3枚のカードを山の上から取りますが、こちらは推理の手助けとするため、テーブル上に公開しておきます（箱にしまいません）。
- ③各プレイヤーは山札から1枚ずつ引いて受け取り、手札とします。ゲーム中、手札の内容は他のプレイヤーに見せないようにしなければなりません。
- ④じゃんけんなどで最初に手番を行う親を決めます。

### ■ 4. ゲームの流れ

プレイヤーは親から時計回りの順で、1人1回ずつ手番を実行してゆき、ゲームを進めます。手番プレイヤーが捨て札を実行したなら、手番は次のプレイヤーに移ります。ゲームの終了条件（後述）が満たされるまで、こうして手番を続けてください。

#### ①ドロー&プレイ

手番プレイヤーは、山札の上から1枚引いて手札に加えます。その後、2枚になった手札のうち1枚を選んで場にプレイします。このとき、もともと手札だったカードをプレイしたのか、いま引いたカードをプレイしたのか、はっきりわかるようにしなければなりません。

#### ②プレイ効果の適用

プレイしたカードに「プレイ効果」(プレイ)が記されている場合、ただちにその効果を適用します。指示にしたがってください。記されていないカードの場合は何も起こりません。

#### ③捨て山

プレイしたカードを自分の捨て山（各プレイヤーごとに場所を作ってください）に移します。捨て山に移したカードは、全てのカード名が全員に見えるように順番にずらして上に積み重ねていってください。捨て山のカードは、他プレイヤーにとって、そのプレイヤーの手札を推理するヒントになります。

### ■ 5. 脱落

カードの効果の適用により、プレイヤーがゲームから途中で脱落することがあります。そうした場合、脱落したプレイヤーは、その時点で必ず手札を公開し、自分の捨て山に置かなければなりません。

### ■ 6. ゲームの終了と勝者

次のいずれかの条件が満たされた場合、ゲームは終了し、勝者が決まります。

#### ①山札の枯渇

いずれかのプレイヤーが最後のカードを引いた手番の終了時にゲームが終了します。この場合、残っているプレイヤー全員が手札を公開します。そして、その中でカードの地位が最も高かった（強さの数字が高い）プレイヤーが勝者となります。

もし、地位の最も高いプレイヤーが複数いる場合は、それらのプレイヤーが勝利を分かち合います。

#### ②生き残り

1人を除く全プレイヤーがゲームから脱落したとき、ただちにゲームが終了します。この場合、最後まで残ったプレイヤーの勝利となります。

『プロプター』はプレイ時間が短いので、勝者が複数いる場合、当事者間でもう一度ゲームを行って決着をつけるのもよいでしょう。

### ■ 7. 補足ルール

カードルールで「プレイヤーを1人選び」などと指定されている場合、手番プレイヤーはそのプレイヤーを選ぶときに、自分を選んではいけません。（ゲームから脱落していないプレイヤーのうち）自分以外の誰かを選んでください。

## ■ 8. 選択ルール

ゲームに慣れてきたら、次の選択ルールのどれか、または複数をとり入れて遊んでみるのもよいでしょう。

### ● 高度な推理

他プレイヤーの手札の予想をより困難にするため、手番プレイヤーが「もともと手札に持っていたカード」「その手番に山札から引いたカード」のどちらをプレイしたのかを明示しなくてもよい、というルールに変更します。

### ● 恋の成就

ゲームを連続して楽しむ方法です。1回のゲームに勝利したら1点を獲得（引き分けのときは引き分けたプレイヤー全員が1点を獲得）し、1点のチップを受け取ってそのことを示します。最初に2点を獲得し、何度も姫に手紙を届けることに成功したプレイヤーが姫との恋を实らせることに成功します。ただし、もしゲームに勝利したときの手札が「姫」であったなら、即座に2点を獲得して勝者となります！

より回数の多いゲームを楽しみたいときは、勝利に必要な得点を増やしてもよいでしょう。

連続したゲームを遊ぶ場合、前回の勝者が次の親となります。

### ● 秘密の恋

実はあなたが恋をしているのは姫ではなく、淑女のうち誰かです。

最初に、『LLLL』のセットから各種類のカードを1枚ずつ抜き出します。それらをまとめてよくシャッフルし、各プレイヤーに1枚ずつ配ります（非公開）。これが、そのプレイヤーが密かに恋をしている「意中の相手」ということとなります。その後、通常のルールにしたがってゲームを行います。

ただし、勝利条件が次のように変更されます。

- (a) ゲームに勝利した際の手札が、「意中の相手」と一致しない場合、その勝利は無効になります。
- (b) 最初に「意中の相手」のカードを持った状態でゲームに勝利したプレイヤーが本当の勝者となります。意中の相手のカードを持った状態で勝利した場合、それを公開して示してください。

誰かが本当の勝利（無効にならない勝利）を得るまで、何回もゲームを行います。

### ● 秘密の恋の成就

「恋の成就」と「秘密の恋」を組み合わせ採用する場合、通常の勝利は1点（無効にはなりません）、意中の相手のカードを持った状態で勝利したプレイヤーは2点を獲得するものとします（勝利した時点で意中の相手のカードは公開されたままになります）。

そして最初に規定の得点を獲得したプレイヤーが勝者となります。

## ■ 9. カードデータと解説

### ● 姫 強さ8（1枚）

明るく心優しい国民のアイドル。芯はしっかりしているが恋愛はまだまだ不得手。自分への何通かの恋文が城内に送られてきていることを知り、それが自分の元まで届くのを楽しみに待っている。

このカードがあなたの捨て山に置かれたとき、あなたは脱落する。

若者たちの憧れである姫です。このカードを握ったら、無事あなたの恋文は姫の手に届いたということです。しかし、そこで安心してはいけません。立場上、彼女へ恋文が届いたことは秘密にされなければならないのです。自分で場に出すのはもちろん、「魔術師」にこのカードを捨てさせられたり、「侍女」に指摘されたりしたら、姫は恋文を手放さなくてはならなくなり、あなたの恋は実らなくなります。

※騎士や占い師の効果で確認されるだけなら問題はありません。

### ● 貴族 強さ7（1枚）

気が強く我侭な貴族のお嬢様。姫とは不思議と気が合うのだが、無骨な將軍と不可解な魔術師が大の苦手で、なるべく彼女達とは係わり合いにならないようにしている。

あなたの手札にある各カード強さの合計が12以上になったなら、ただちにこのカードをプレイしなければならない。

姫に次いで強力な（地位の高い）カードではあるのですが、弱点もあります。山札から別の強いカードを引いてしまうと、このカードを捨てなければならず、他のプレイヤーにあなたの手札に関する大きなヒントを与えることになるのです。ただ、これをうまく逆手に取れば、他のプレイヤーに対してあなたの手札を誤解させることもできます。

## ●将軍 強さ6（1枚）

男性顔負けの武勇を持つ女将軍。スラリとした美人だが、武芸を究めることにしか興味が無い。恋愛に疎いこともあってよく恋文の存在を忘れてしまい、結果としてそれが思わぬ相手に渡ってしまったりする。

**プレイ** プレイヤー1人を選び、そのプレイヤーと手札を交換する。

将軍は強さも高く、特にペナルティもない優れたカードです。ただ、あまりに無骨なため、恋文が思わぬ相手に渡ってしまうのが玉に瑕です。これは強力なカードを手に入れるチャンスであると同時に、自分の手札の内容を相手に教えてしまうことにもなりますので、自分のカードを相手に渡したときに何が起きるかをよく考える必要があります。

## ●魔術師 強さ5（2枚）

見た目は幼いが実年齢は不詳の魔術師。実力は確かで、国の有事の際に様々な魔法で事態を解決してきた功労者だが普段は図書館にこもって全く出てこない。恋愛についてはこれまで縁がなく、ひそかに恋に恋している。

**プレイ** あなた自身か、もしくはプレイヤー1人を選ぶ。選ばれたプレイヤーは手札を捨て山に移し、その後山札から1枚いて手札とする。

魔術師は、恋文を別の者に転送する非常に強力な能力を持っています。「姫」のカードを捨てさせればそのプレイヤーは脱落しますし、相手の目論見を崩すようなこともできるでしょう。ただ、このカードもかなり高い強さを持っており、使うか保持するか悩ましいところです。

※この効果によって捨て札になったカードの「プレイ」の効果は発生しません。

※山札が枯渇している間にこの効果により手札を捨て（させられ）た場合は、最初に箱にしまったカードを引きます。

## ●神官 強さ4（2枚）

穏やかで心優しく、城内でもっとも信頼されている女性。様々な身分のものが彼女を頼って城内の教会を訪れる。ただし、怒らせるとものすごく怖いため、彼女が関わった恋文には誰も手出しできない。

**プレイ** あなたは次の手番開始時まで、いかなる効果も受けない。

物静かな神官は、秘密を守り、しばらくの間あなたの恋文とそれを託した相手を守ってくれます。ゲーム中において最もメリットのある効果と言えるでしょう。

※このカードの効果を受けている最中のプレイヤーを、他のカードの効果として「選ぶ」こと自体はできません。ただし、選んでも効果は無効となり及びません。

## ●騎士 強さ3（2枚）

職務に忠実で、私情を挟まない堅物。恋文の数を絞るため、密かに協力者同士を引き合わせ、地位の高い者に恋文を届けるのを諦めるよう説得させる、のだが、時にそれが裏目に出てしまうこともある。

**プレイ** プレイヤー1人を選び、あなたとの間で手札の強さを密かに比べる。そして強さの数字の小さかった方が脱落する。

真面目な騎士は協力者同士を引き合わせて地位の低い（強さの小さい）方に諦めさせます。お互いに手札を交換して確認し、強さの小さかったほうが脱落します。このカードを使用するときには気をつけなければならないことは、他のプレイヤーたちが勝敗の行方を伺っているということです。

※お互いのカードの強さが同じだったならば、何も起こりません。

## ●占い師 強さ2（2枚）

客分として城に逗留しているミステリアスな占い師。職業柄城内の事情に精通しており、誰が恋文を持っているかをよく知っている。

**プレイ** プレイヤー1人を選び、その手札を見る。

相手のカードを確認し、戦略考えることができます。「侍女」などと組み合わせることができれば、相手を脱落させるチャンスが生まれます。逆に、もしあなたがこのカードの効果の対象に選ばれたら、次の手番で手札を捨ててしまわなければ危険です。

※手札を見ることができるのは、このカードをプレイしたプレイヤーのみです。また、見たカードの内容を他プレイヤーに伝えてはいけません。

## ●侍女 強さ1 (5枚)

元氣いっぱいゴシップが大好きな城仕えの侍女たち。雑用で城の内外を行き来するため、恋文を預かることも多い。誰が恋文を持っているかが分かれば、掃除にかこつけてそれをこっそり処分することができる。

**プレイ** プレイヤー 1人を選び、「侍女」以外のカード名1つを宣言する。そのプレイヤーは宣言が手札と一致したら脱落する。

侍女は数が多く、強さも低いですが、保持者を特定できれば(恋文を処分して)相手を脱落させることができることも重要なカードです。特に、後半になって強いカードを保持している相手を倒すには、騎士よりもこちらのほうが効果的です。時には強いカードを捨ててでも、手札にとどめておくことが大事です。

※この効果で選ばれたプレイヤーは「イエス」か「ノー」で回答しなければなりません。「イエス」(指定と一致)の場合は脱落します。「ノー」(指定と一致しない)の場合、カードを相手に見せる必要はありません。

なお、ここで嘘をつくこともできないわけではありませんが、そのようにして勝っても姫の愛は得られないでしょう。



以下は特殊なプロモーションカードです。通常の姫と差し替えて、もしくはそのまま足してお使いください。

## ●姫(インテリ)(差し替え用プロモカード)

隣にある学術都市から遊びに来た姫。国の政治・研究分野にも自ら進んで参加するインテリ。常に本を手放さないビプリオマニア。

あなたは、ゲームから脱落したとき、ただちに山札から1枚引いて手札とし、ゲームに復帰する。

彼女は雰囲気はたがわず非常に賢明で、常に備えを怠りません。恋文のダメージを意用することで、ゲームからの脱落を1回だけ回避してくれます。

※このカードの能力は、あなたがこのカードを手札としているときに脱落した場合に発動します。

## ●姫(和風)(差し替え用プロモカード)

海の方こう、日出ずる国より見物にやってきた姫。落ち着いた物腰だが、興味がやや武芸の方向に傾いているため慣習の違う事柄に関してなんでも刀で解決しようとするきらいがある。

このカードがあなたの捨て山に置かれたとき、あなたは脱落し、ただちにゲームは終了する。

直情的な姫は自分への恋文を見失うや否や刀を抜いて大騒ぎとなります。他の人は姫をなだめるのに必死で恋文を託すどころではなくなります。

## ●姫(魔族)(差し替え用プロモカード)

はるか遠くの公国からお遊びで来た姫。姫と名乗ってはいるが齢800歳のバンパイアにして公国の実質上の支配者である。長生者の退屈を紛らわす火遊びが大好きで、国の純朴な若者たちを誘惑する。

このカードをプレイすることはできない。山札が枯渇したとき、あなたは脱落する。

あなたは大変光栄にも吸血鬼姫のお眼鏡に叶いました。あなたは彼女にすっかり魅了され、公国へのお土産となります。彼女の魅了の魔力から逃れるには、魔術師や将軍の助けが必要です。

※山札が枯渇したときは、手番プレイヤーの手番終了時に脱落します。

illustration:Maruto!