SOULAWEEN 魂霊祭

遊び方説明書

「Soulaween」は死神学園で一番賑やかなお祭り！

学校に伝わることわざ「Soul to Win―魂を揃え、勝利を勝ち取る」がお祭りの名前の由来です。

はるか昔、死神学園に事故が起き、そのせいで魂たちが逃げ出しました。当時の死神先生たちは起きた事故の解決策として試合を開催し、魂を集める速さを競う事で、幽冥の危機を無事解決しました。

今年の「Soulaween」では、死神パパ、オシリス、白黒無常が彼らの生徒を連れて、共に集まり、ハゲタカ先生の立ち会いの元で、再び「魂揃え」で勝敗を決する……！

内容物

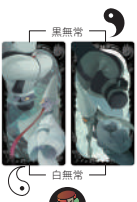
▶ キャラクターカード 7 枚



2 枚　2 枚　2 枚



6 枚



6 枚



6 枚

▶ サマリー 2 枚



◀ チップ 24 枚

各キャラに応じる

▶ 魂の石 16 枚

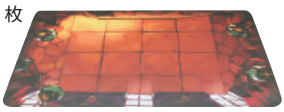


表：緑石
(従順な魂)



裏：赤石
(混乱な魂)

▶ 魂の盤面 1 枚



ゲーム概要

二人のプレイヤーは死神またはその生徒としてゲームに参加します。魂の盤面に石を「打つ」と「返す」事で、同じ色の石を４つ直線に並べて、魂を集めます。相手よりも先に魂を３セット揃えた方が「Soulaween」の勝者となります！

ゲームには簡単モードと標準モードがあります。初めてこのゲームを遊ぶ方は先に簡単モードで遊ぶことをオススメします。ゲームに慣れてきましたら、標準モードで遊んでみてください。

簡単モード

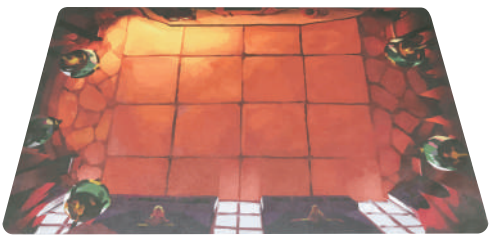
魂の石 16 枚は取りやすいように、盤面の横に置きます



キャラクターカード**ハゲタカ先生**とハゲタカ先生チップ６枚も盤面の横に置きます



魂の盤面を机の中央に置きます



注：他のキャラクターカードやチップは今回のゲームで使わないので、
そのまま箱の中に入れても構いません。

ゲームの流れ

最近セーターを着た方がスタートプレイヤーとなり、下記の通りにゲームを進みます：

打（つ） ››› 返（す）（魂の変化） ››› 石（揃え）（魂を集めます）

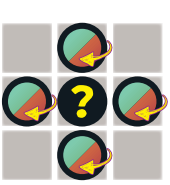
打（つ）

魂の石を１つ取ります。
石の裏表を自由に決めて、
それを魂の場面の空いてるマスに置きます。



返（す）（魂の変化）

石を置いた後、すぐに
その石の隣接する上下左右マスにある石を
全部ひっくり返します。

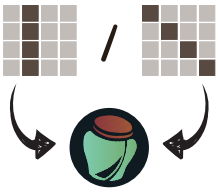


裏面につづく

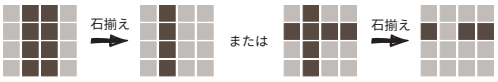
魂を集めます

石揃え

返す行動が終わる時、もし同じ色の石が４つ直線（縦、横、または斜め）に繋がった場合、その４つの石を盤から取り出して、盤面の横に戻します。
そしてハゲタカ先生のチップ１つを自分の前に置き、魂を１セット集めた事を示します。



注１：毎回の石揃えで集められる直線は一本までです。もし直線が一本以上ある場合（例えば平行線や垂直の十字が出来た時）、手番のプレイヤーがどれか一本の線を選び、それを取ります。他の石はそのまま盤面に残ります。



注２：打つ時置いた石で直線が出来なくとも、「石揃え」の行動に移った時、４つ石で繋げた直線さえあれば、その直線の４つ石を必ず全部取ります。

魂の浄化

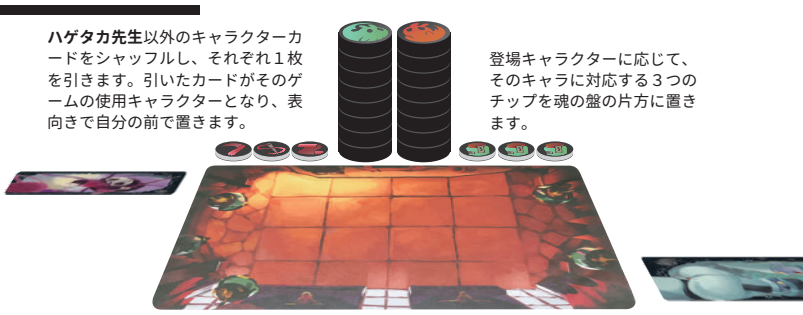
ターンが終わる時、もし盤面のマスが全部埋まった場合、最後に置かれた石と同じ色の石を全部盤面から取り出して、盤面の横に戻します。

以上の行動が終わればターンを終了し、次のプレイヤーのターンになります。次プレイヤーも同じ行動をします。先にハゲタカ先生のチップを３つ集めた方が勝利し、ゲームが終わります。

標準モード

ハゲタカ先生以外のキャラクターカードをシャッフルし、それぞれ１枚を引きます。引いたカードがそのゲームの使用キャラクターとなり、表向きで自分の前で置きます。

登場キャラクターに応じて、そのキャラに対応する３つのチップを魂の盤の片方に置きます。



注：他のカードとチップは今回使いませんので、
箱の中に入れても大丈夫です。

キャラクター能力

標準モードと簡単モードは基本の遊び方が同じですが、キャラクター達にはそれぞれの能力があり、所持プレイヤーの「打つ」や「石揃え」の法則、勝利条件も変わる場合があります。次の項目で説明します：

死神ジュニア / 死神パパ

同じ色の石４つで

２x２の四角形が出来た時、布チップ１つを取ります	３種類のチップを全部集めたら勝ちます。
斜めＬ字が出来た時、鎌チップ１つを取ります	
直線が出来た時、針チップ１つを取ります	

注１：各種類のチップは１つしか取れません。持っていたチップとまた同じ取得条件を達成しても、何も起こりません。
注２：毎ターン集められるチップは１つまでです。複数の取得条件を同時に満たしても、１つだけを選び、それを取ります。

白黒無常

白無常と黒無常は「返す」のルールが違います。

ゲームが始まる前に、白無常と黒無常のどちらを先に使うか決めます。使う方を自分向きにして、カードを置きます。

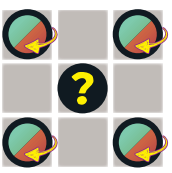


例：白無常を使用

自分の手番が終わるたびに、次のターンの自分の「返す」の法則を変える為に、キャラクカードの上下を入れ替える事が出来ます：

黒無常：隣接上下左右マスの石を全部ひっくり返します。
(簡単モードと同じ)

白無常：斜めで隣接するマスの石を全部ひっくり返します。
(右図参照)



注：黒無常は黒い帽子をかぶっており、白無常は白い円錐形の帽子をかぶっています。

アヌビス / オシリス

石揃えの時、アヌビスのチップが取れる時、チップは集めた石と同じ色の面を表に置きます。この時、相手プレイヤーは次のチップを獲得する為に、自分の取得条件だけでなく、色もアヌビスのチップ表面と同じである必要があります。



例： 緑で石を揃えた → 緑アヌビスの チップを取る → 相手は赤の石で石揃えが出来ません　逆も同じ

注１：相手に与える制限は一種類だけとなります。
再び自分で石揃えが出来た時、チップの色は今回取った石の色に変わります。
注２：この制限は相手が次のチップが手に入れるまで継続します。
もし相手がチップを集められた時、制限が解除されます。

⚠ 注意（必ずお読みください）

▼誤飲の危険性がありますので、３歳未満のお子供様には絶対に与えないでください。
▼高温多湿の場所に放置しないでください。変質のおそれがあります。
▼火に近づけないでください。変形、火災の原因になります。

製作チーム

デザイン：陳曦
イラスト：費子軒、張可靚
編集：楊倚睿、許洛禎
美編：鄭雅文　翻訳：林雅
発行：Play With Us Design Co., Ltd.

コンタクト

サイト：https://pwud.ga/
メール：contact@mail.pwud.ga

バージョン情報

2025年　第四版発行

© 2025 Play With Us Design Co., Ltd.