



細い剣のような三日月が輝く夜
小鳥たちも深い眠りにつく頃

ここは無垢なる乙女が集う学舎
聖エマ＝ダートン学園

人影が静かにゆらめく
白い衣を身にまとい
ひそやかに灯りをともしながら

それは代々人知れず行われてきた儀式—

三日月夜と紅茶の姫君

ミカヅキヨコウチャノヒメギミ



ルールブックver1.0

～3人プレイ時～

盤面の配置



◆盤面の配置とトークンの種類

上図に従い盤面に配置する。(上図は3人プレイ時の配置)

●盤面内

- ①【お菓子】カード(13枚×4種類)
- ②【ポット】カード(13枚)
- ③【少女菓子】カード(13枚)
- ④【イベント】カード(8枚)
- ⑤【見廻り】カード(5枚)

★山札の作成(各カードの図柄はp9参照)

ポットを任意で一枚選びどこておく。
①～⑤を合わせてシャッフルし山札を作る。
そこから裏面のまま無作為に5枚抜き、
先ほどのポットと合わせてシャッフルし、
山札の下に配置する。

- ⑥【こっそりトークン】(1個)——弧の面を下にしてカード裏面、
月の位置に乗せる。
- ⑦【トレイ】(1枚)——上記で作った山札を乗せる。
- ⑧【紅茶/裏:少女】カード(13枚)——【裏:少女】にして並べて配置する。
- ⑨【テーブル】(1枚)——図のようにプレイヤーの中央に配置する。
- ⑩【角砂糖】(6個×4色)——各プレイヤーにティーセットと同色のものを配布し
1個カップの上に乗せ、残りは脇に置いておく。

- ⑪【上:カップ(&ソーサー)】【下:ソーサー】(2枚1セット×4種類)

各プレイヤーの前に上下重ねた状態で【テーブル】に上辺が接するように
配置し【角砂糖】を1個乗せる。(上下合わせてティーセットと呼ぶ)
・上下のカードがきれいに重なるようにする。

●盤面外



⑫【夜の秘密カード】



⑬【ティープリンセスカード】

・上図の面(裏)を上にして伏せておく



⑭【ルールブック】

・この本です。

ようこそ!月夜のティーパーティーへ!

みんなで紅茶やお菓子を持ち寄って
きっと……絶対に楽しいわ♪

今回は世羅ちゃんが主催!

たくさん紅茶を飲んだり
お菓子を食べたコが

『ティープリンセス』
なんだって。

だけど、
先生の見廻りには気をつけて!
みつからないように
ササッと隠れるの!!

物音をたてず、静かに、おしゃべりやかに、
いきたきましょう?

どんなゲーム?

山札からカードをめくり、紅茶やお菓子を獲得して
より多くの得点を得たプレイヤーが勝者。
そして、あの『ティープリンセス』となるゲームです♪



やること！

カード！

リザルト！！



最終的に…

一番たくさん食べて飲んだ人がティープリンセス!!だ!!!
(最終得点の多い)

(勝ち)



ゲームの開始 <

①順番を決める

- ・最近紅茶を飲んだプレイヤーからプレイを開始する。
- ・手番のプレイヤーは山札をトレイごと自分の近くに持ってくる。
- ・以降手番は時計回りで進行する。



②手番以外のプレイヤーの姿勢

- ・以下の図の姿勢で可愛らしく待機する。



手は指の奥までちゃんと組みましょう。
背筋をピンと伸ばし、柔らかい微笑を浮かべます。



肘を机に付き、手は頬の下に收めましょう。
少し前かがみで、軽く小首をかしげ向かいの
プレイヤーを覗き込むように見つめ上げます。

プレイの差が出ないようにするための姿勢指示だから
皆が納得した可愛いらしいポーズなら何でもOK!だよ



ゲームの流れ <

①手番プレイヤーは山札を持ってくる

【こっそりトークン】をカードの月の位置に乗せる。
(位置を修正できるのは、このタイミングのみ)

②カードの開示

【こっそりトークン】を山札から落とさないようにカードを
1枚ずつ引き抜きテーブルの上で開示していく。

★カードを開示する際に、特定のプレイヤーが有利にならないように以下のようにめくります。

<1>



<2>



<3>



テーブルの範囲まで
カードを裏面のまま
にして持ってくる。

テーブルの中央で
プレイヤー全員が確認
できるように素早く
表に返す。

★山札からカードをめくる際のペナルティ

- ・山札からめくる際に【こっそりトークン】を山札の次のカード以外の場所に落とす。
- ・「複数枚同時にめくってしまう」や「カードの内容がめくる前にわかつてしまう」など、めくる際にミスをした。



- ・自分のティーセットに乗っている【角砂糖】を1個増やす。
- ・ミスをした際の該当カードはすべて山札の任意の位置に戻す。
- ・【テーブル】にカードが出ていた場合はそれらを残したまま手番が次プレイヤーに移行する。

③手番の終了とカードの獲得

以下の時、プレイヤーは手番終了となる。



連続で同じ【お菓子】が3枚出る

- 手番中に連続で同じ絵柄【お菓子】が3枚出た場合、その時点で【テーブル】にカードを残す。(既に置いてあった【お菓子】はカウントしない)



【イベント】が出る

- カードに記載されている内容を実行する。
- 【イベント】は脇に除外し【テーブル】に他のカードを残す。



終了の宣言

- 山札からめくることをやめると宣言する。
- テーブルに開示されているカードを全て獲得する。



【ポット】が出る

- プレイヤー全員で一斉に特定のアクションを行う。(後述)
- アクションの結果、選ばれたプレイヤーがこのカードと【テーブル】のカードを全て獲得する。
- 得た【ポット】は対応する少女の【紅茶】と交換し記載されている能力 (ability) を実行する。
- 得ることができなかったプレイヤーは全員自分のティーセット上の【角砂糖】を1個減らす。(既に1個だった場合は減らさない)



【見廻り】が出る

- プレイヤー全員で一斉に特定のアクションを行う。(後述)
- アクションの結果、選ばれたプレイヤーは全員このカードを実行する。
- このカードは開示したプレイヤーが獲得する。
- 【テーブル】に【見廻り】以外のカードを残す。

アクション

・**【ポット】及び【見廻り】が開示された場合、直ちにプレイヤー全員で以下のアクションを行う。**



【ポット】が出た場合

- ①【角砂糖】が【ソーサー】から落ちないように手元の【カップ】を抜き取り、【テーブル】に開示された【ポット】の上に「**いただきます**」の掛け声とともに出す。（【カップ】は表面のまま）
- ②【カップ】を一番早く出したプレイヤーが【ポット】を得る。



★失敗によるペナルティ

“【角砂糖】を【ソーサー】以外の場所に落とす。”“アクションの歳に「**いただきます**」を言い忘れる。”など上記と異なる行動をしてしまった場合。

→該当プレイヤーのアクションは失敗扱いとなり結果は無効となる。また全員が失敗した場合は該当の【ポット】を山札の任意の場所に戻す。

【見廻り】が出た場合

- ①ティーセット上の【角砂糖】を全て、【テーブル】に開示された【見廻り】の上に置く。
- ②ティーセットの【カップ】を裏返しにする。
・“一番遅かったプレイヤー”と“アクションの途中で【見廻り】以外に【角砂糖】を落としてしまったプレイヤー”は全員【見廻り】の内容を実行する。



★アクションを行った結果、他プレイヤーと同タイミングだった場合

→プレイヤー同士の話し合いで決める。それでも決まらない場合は“じゃんけん”で決める。

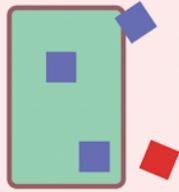
【角砂糖】と【カップ】は次の手番が始まる前に、定位置に戻しておこう。





【角砂糖】について

- ・ゲーム開始時はプレイヤー全員1個【カップ】の上に配置する。
- ・ゲーム中の増減において6個以上多くなる場合は無効。
- また、1個より減ることはない。(必ず1個以上はティーセットの上に乗っている)
- ・1個でもカードの外に完全に落ちたら失敗。(右図)



■ 成功
■ 失敗

【角砂糖】の“成功”と“失敗”

ゲームの終了

- ・山札の中の【ポット】が全て出て【紅茶】(裏:少女)が少女サロンから全て無くなったら、最後の【紅茶】の能力を使用した後ゲームは終了する。(山札にカードが残っていてもその場で終了)
- ・各自カードを数えて得点を計算する。

- ①【お菓子】【少女菓子】…各1点
- ②【紅茶】…各5点
- ③【紅茶】と対応する【少女菓子】のペア…1ペアにつき各5点
- ④【見廻り】…各-5点

〈例〉

獲得したカードが



の場合。

①【お菓子】【少女菓子】計5点



③【紅茶】と【少女菓子】のペア 5点



②【紅茶】計10点



④見廻り -5点



$$\textcircled{1} 5\text{点} + \textcircled{2} 10\text{点} + \textcircled{3} 5\text{点} + \textcircled{4} -5\text{点} = 15\text{点}$$

- ・合計得点の一一番高かったプレイヤーが今回の勝者『ティーブリンセス』となる。
該当のプレイヤーは【ティーブリンセスカード】を獲得する。

同点であった場合、該当のプレイヤーは以下の条件で勝者を決める。

- 【紅茶】の枚数が多いプレイヤーが勝者

↓ (まだ同数だった場合)

- より大きい数字の【紅茶】を所持しているプレイヤーが勝者



★続けてプレイする場合に…

- ・前プレイの【ティーブリンセスカード】を得たプレイヤーからゲームスタートする。また、次プレイ時にカードの効果を使用できる。
- ・【見廻り】を3枚以上獲得したプレイヤーは【夜の秘密カード】を得る。そして次プレイ時にカードの効果を使用できる。(該当のプレイヤーが居ない場合は無効。盤面外のところに置いておく。)

カード類の説明



【お菓子】(4種類×13枚)

お茶会で出されるお菓子です。たくさん食べても少女達は若いので大丈夫です。



【少女菓子】(13枚)

少女達が好きなお菓子です。それぞれに個性が現れています。



【ポット】(13枚)

少女達が持ってきた紅茶が入っています。出されたら全力で取りに行きましょう。



【イベント】(8枚)

少女達のお茶会での出来事です。言わされたことは絶対に実行する乙女たちの流儀なのです。



【見廻り】(5枚)

教師たちが夜の見廻りに来ます。ちゃんと隠れましょう。けど、気づかれています。(やさしさ)



◆ティーセット

【カップ&ソーサー】(4種類)

【ソーサー】(4種類)

学園オリジナルの茶器です。二対の小鳥があしらわれています。プレイヤーは少女達からのおもてなしを全力で奪い合うことになります。



【角砂糖】(4色×6個)

紅茶の甘さは他人の裁量で決まるのです。きびしいですね。



【トレイ】(1枚)

山札という名のお菓子と紅茶をたくさん運ぶ縁の下の力持ちです。



【テーブル】(1枚)

時として闘技場ともなり得る円卓です。あなたは一回で何枚得ることができますか?



表【紅茶】裏【少女】(13枚)

表:少女の淹れてくれた紅茶です。皆こだわりがすごいですね。
裏:お茶会の参加者。皆に好物があるので揃えてあげてください。



【こっそりトークン】(1個)

おしゃれなバロメーターです。転がすなんてもってのほかですよ?

Q&A



Q1 【見廻り】“現在紅茶カードを一番持っている～”などで対象のプレイヤーが複数いた場合
A1 全員その対象になります。全員で該当のプレイを行ってください。

Q2 カードの交換などをする際に一方のプレイヤーが該当するカードを持っていない場合
A2 該当するカードが無いプレイヤーはその行動を行いません。(プレイヤー間で交換する場合などでは、一方のみがカードを渡すという形になります。)

Q3 【見廻り】アクションで既にカードの上に乗っていた角砂糖を他プレイヤーがカード外に落とした場合
A3 アクションは成功のままです。

Q4 【見廻り】アクションで失敗してしまいましたが角砂糖は減らせますか?
A4 【見廻り】での失敗は角砂糖は減りません。

Q5 【イベント】の“親指と小指を使う”や“両手を膝の上にする”を忘れてプレイしてしまった場合
A5 山札をめくってしまった→指摘された時点でプレイを止めてテーブル上にカードを残したまま次の手番へ。
アクションしてしまった→該当のプレイヤーのアクションは失敗扱いとなります。

Q6 獲得したカードはどんな感じで所持すればいいですか?
A6 全員に見えるように、種類ごとでまとめて自スペースに置ましょう。

Q7 【ポット】アクション時に全員失敗してしまった場合角砂糖はどうするの?
A7 アクション自体が無効となるため、角砂糖はそのままの個数になります。

★より世界に浸るエッセンス★

- ①カードに記載されているお茶やお菓子を準備しよう!豪華な感じになるよ!!
- ②プレイヤーは全員お嬢様言葉(語尾に“〇〇ですわ”“〇〇かしら”など)にするですわ。
- ③ミスをした場合そのプレイヤーは“御免あそばせ”他プレイヤーは“よろしくってよ”と言おう。



CREDIT

DIRECTOR
CARNELIAN

GAME DESIGN

みやび雅史

木菟あうる

CHARACTOR DESIGN

木菟あうる

みやび雅史

ART WORKS

木菟あうる

みやび雅史

SPECIAL THANKS!!

乾ナオ

KIM's SOUNDROOM

シロタマ

テストプレイ協力
(ありがとうございました!)

SYU'E

珈琲

うしくし

藤崎佑



『三日月夜とおとなたちと』

教師A:気づいているか? 今回のお茶会すごいことになっているぞ。
教師B: そうなのよね、数日前から調理場ですごい量のお菓子やらなんやら作ってたり部屋の端々に見え隠れする量がなんか尋常じゃないっていうか…。ねえ?
?: お菓子が多すぎるの?
教師B: わたくしたちのときはもっとポケットに入るくらいのビスケットとか……ふふふ、
そうね、貴方はまだ思い出してはいなかったわね。
……あれ全部本当に食べるつもりなのかしら…。
教師A: 見回りで見つけたら一応それなりに注意しなくてはいけないのだが…
あまりにあからさまにやられると…困るぞ……。
教師AB: は～～。(2人ため息)

? : ふふふ、けどアナタはなんだか楽しそう。
教師B: ふふ、内緒よ。秘密だけど恒例行事みたいなものだから。あなたもいずれお茶会の輪に入れてももらえるわ。

教師A: 三日月が綺麗に晴れた…そろそろだな。
?: あら、何人が移動はじめたみたいだわ。
教師B: ん、ありがとう。あなたはもうおやすみなさい。
?: はい。
教師A: 私も頃合いを見計らって見回りに行く。
教師B: さて、どうなることやら……ね。



~They know everything. But…~

『三日月紅茶の覚書』



~The hidden report~

- ・用法用量
食後30分服用。温めておいたポットにティースプーン1杯(2~3g)を1人分として人数分いれる。沸騰したお湯を一人あたり150~160ml人數分注ぐ。3分ほど蒸らし、濃度が均一になるように人数分のカップに回し注ぎ月が浮かび上がるのを待つ。
- ・作用と効能について
中枢のアルタル・セプターに作用し、セロ系の抑制機構を増強して睡眠・鎮静作用を示す。また本剤は服用後にぐらつき状態になる。また入眠までのあるいは中途覚醒時の出来事を記憶していないことがありますので注意すること。
- ・効能・効果に関する使用上の注意
本剤の投与は、クロノス型三日月不眠症候群及び罹患済みであることを確定してから行うこと。また睡眠導入作用について、封印を解いた少女はこの効果が期待できなくなるため、他の少女全員が寝静まった後に管理者は保護に務めること。
- ・過量投与について
管式における本剤単独の過量投与により嘔吐から昏睡までの意識障害が報告されている。

『三日月夜の置き手紙』

三日月は真実を映し出すのだそうです。
なので三日月の輝く夜は大変に危険です。
見えてはいけないものが見えてしまうからだそうです。
見えてしまった人はみんな居なくなってしまったそうです。
何が見えるのかは誰も知りません。だって見えてしまったら居なくなってしまうからです。
なので、私は何が見えるのか知りたいと思います。
たぶん、生徒たちが作った他愛のない怪談話だと思うけど…。
たぶん、先生たちの生徒たちが悪さないように作ったカタリの類だと思うけど…。
どうして…なんでこんなに惹かれてしまうんでしょう…。

もし、私が居なくなってしまったら…。そう……これを見ているあなたは…絶対に三日月の夜は出歩いてはいけないわ。
追伸、お姉さまへ…………、あわわ、やっぱ無し！ あと妹へ、羽を集めのもほどほどにしておきなさい。

なんてね。



~The lost letter~

少女の好きなお茶とお菓子



1 まひる



ココア



エクレア



2 あいす



ブラックティー



チョコビス킷



3 あーしゃ



チャイティー



プリンアラモード



4 じゅく



シナモンティー



アップルパイ



5 ひなた



カモミールティー



バターロールサンド



6 ひめ



ロイヤルミルクティー



サートショコラ



7 ちひり



アップルティー



マドレーヌ



8 かりん



ローズティー



マカロン



9 づくみ



ミントティー



スノーボールクッキー



10 なるしな



ハイビスカスティー



チェリーボンボン



11 はせう



はちみつレモンティー



オランジェット



12 るるこ



ジャムティー



カップケーキ



13 まろ



ストレートティー



チーズケーキ

