



ポミケ中止の
ルールを説明する本

INTRODUCTION

あなたはとある同人作家です。
日常生活の合間に執筆に励み、
同人誌即売会、通称『ポミケ』に
参加する日々でしたが…

…ポミケが中止だって!?

『ポミケ中止』になる前に、
新刊をたくさん出して、
たくさん買い、
最も誉れ高き同人作家に
なりましょう!





CONTENTS

- 3 内容物
- 5 ゲームの準備
- 9 ゲームの開始
- 18 山札が無くなった時
- 19 ゲームの終了

内容物

同人誌カード 24枚

同人誌の表紙が描かれたカードです。執筆対象にしたり執筆コストとして使用できます。

左上にジャンルのマーク     と、必要執筆コストが書かれています。



日常カード 15枚

日常を表すカードです。
あなたはこの日常生活の合間に同人誌を執筆しています。

主に同人誌の執筆や購入の際、コストの一部として利用されます。





ポミケ中止カード 1枚

ポミケ中止を知らせるカードです。
このカードを山札から引いた時点で
即座にゲームは終了します。

アクションカード 12枚

指定されたタイミングで使用することで、特殊な効果を得ます。



- ・生活フェイズで使用可能なカード 6枚
(カードの右上に鉛筆マーク )
- ・即売会フェイズで使用可能なカード 6枚
(カードの右上に展示場マーク )

即売会カウントダウンカード 4枚

次の即売会が始まるまでのカウントダウンを行うカードです。

最後尾カード 1枚

現在のスタートプレイヤーを示します。

サマリカード 4枚

ゲームの準備

2-3人プレイの場合は人数に応じて使わないカードを取り除きます。

日常カードと同人誌カードの右下のマークを参照して下さい。3人の場合は、"4+"のカード、2人の場合は"4+"および"3+"のカードをゲームから除外して下さい。

日常カード、同人誌カード、アクションカードを全て裏向きにしてよく混ぜ、1つの山にします。これを山札と呼びます。

同人誌カードとそれ以外は裏のデザインが異なりますが、そのまま混ぜて下さい。プレイヤーはいつでも山札をずらして裏向きのままカードの並びを確認できます。

ポミケ中止カード1枚を表向きで山札の隣に置きます。

4人プレイの場合、山札の1番上のカードを取り、表にしてポミケ中止カードの上に重ねます。

山札の上から各プレイヤーに5枚ずつ配り、ゲーム開始時の手札とします。

手札は他プレイヤーに見せないように本人だけが確認して下さい。

即売会カウントダウンカードを表向きで上から残り3週～当日の順に重ねて置きます。

勝利点トークン、もしくは各プレイヤーの勝利点カウンターや勝利点を記入するメモ用紙など用意します。

山札の近くなどに、全プレイヤー共有の捨て札置き場を決めます。
捨て札置き場にはカードを表にして置き、誰でも内容を確認できます。
ゲーム開始時には何も置かれていません。

各プレイヤーの前にカードが置けるスペースを用意し、それぞれの「自スペース」と呼びます。こちらも、ゲーム開始時には何も置かれていません。

完成した本は
相手から見えて
正面になるように
置くと
それはいい!!





完成した同人誌 執筆中の同人誌



自スペース

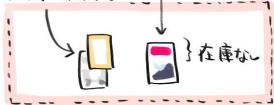
買うときは
下から1冊とる

再版した
同人誌

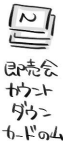


前回の即売会で
頒布済みの同人誌

執筆中の同人誌



自スペース



スタート
プレイヤー
マーカー



ゲームの開始

同人誌を発行してから最も日が浅い人がスタートプレイヤーになります。

いない場合は任意の方法でスタートプレイヤーを決定します。

スタートプレイヤーは最後尾カードを受け取り、以後全ての手番や処理はこのカードを持つプレイヤーから時計回りに行います。

ゲームの進め方

ゲームは大きく3つのフェイズに分かれています。以下の3つのフェイズを繰り返して行い、ポミケ中止カードが出た時点で終了します。

- ・生活フェイズ
- ・即売会フェイズ
- ・打ち上げフェイズ

同人作家の日々

生活
フェイズ

毎日の生活が
3週間続いた
な〜んか...



即売会
フェイズ

イベントの準備が
...

打ち上げ
フェイズ

打ち上げの準備が
...



生活フェイズ

生活フェイズでは、日常のなかで同人誌を執筆し、次の即売会に備えます。スタートプレイヤーから時計回りに各プレイヤーのターンを行います。

1ターン内では、以下 a. ~ d. のアクションから 2回の行動を行います (2行動とも同じアクションを選べますが、パスはできません)。

2行動が終わったら次プレイヤーのターンに移ります。スタートプレイヤーまで戻った時、即売会カウントダウンカードの山の1番上のカードを取り、山の1番下に移動して下さい。この処理でカウントを進めます。カウントが「即売会当日」になった時、生活フェイズを終了し即売会フェイズに移行します。

a. 日常

本のネタを集めたり、執筆の活力や資源を獲得します。

山札から1枚引き、手札に加えます。

b. 執筆

本の執筆を始めたり、執筆中の原稿を進めます。以下2つのうち1つを選択します。

b-1. 執筆を始める

手札から同人誌カードを1枚選び、執筆を始める事を宣言して裏向きに自スペースに配置します。この後、この上に表向きに配置されたカードが1枚につき1執筆コストとして扱われます。

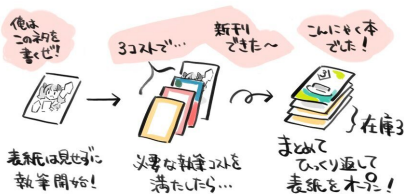
b-2. 原稿を進める

手札からカードを1枚選び、執筆中の同人誌カードの上に表向きで少しずらして配置します。

全てのカードを執筆コストとして配置できますが、アクションカードを配置しても単なる1コストとして扱いその効果は発揮されません。

日常カードを配置した場合、山札から追加の執筆コストを配置できることがありますので、カードの記述に従って下さい。

配置したカードが同人誌の必要執筆コストを満たした場合、超過分があれば最後に置いたものから必要執筆コストちょうどになるまで順に捨て札にした後、対象の同人誌の山をひっくり返して下さい。



これで同人誌は完成となり、次の即売会で頒布されます。執筆コストとして配置されていたカードは裏向きになり、在庫となります。この時、他プレイヤーは必要執筆コストを満たしている事を確認して下さい。

c. 再販

既刊を増刷し、次の即売会に備えます。ターンプレイヤーは手札を1枚選び、在庫の無い完成済み同人誌の下に裏向きで少しずつ配置します。これにより、次の即売会で在庫1の同人誌となります。この処理は在庫の無い完成済み同人誌がある限り、1行動内で何回でも行えます(複数の在庫を補充しても1回の行動となります)。

d. アクションカード

アクションカードのうち、生活フェイズで使用できるものを1枚使用します。カードの記述に従って下さい。

即売会フェイズ

楽しい即売会の始まりです！

即売会フェイズでは次の3つのパートを順に行います。全てのパートでの処理は、スタートプレイヤーから順に行います。各プレイヤーは頒布や購入に応じて勝利点を獲得します。

即売会フェイズでは、完成済みで在庫のある同人誌は頒布中の同人誌となります。

アクションパート

各プレイヤーは使用可能なアクションカードを何枚でも使用できます。

カードで指示のない限り、使用したカードはそのプレイヤーの自スペースに置かれ、フェイズの終了時に捨て札にします。

頒布開始パート

各プレイヤーは頒布中の同人誌の在庫1冊(カード1枚)につき1勝利点を獲得し

ます。頒布中の同人誌が1冊も無いプレイヤーはペナルティとして2勝利点を失います(勝利点は0点以下にはなりません。また、頒布停止カードによってこのペナルティを受けることはありません)。

購入パート

各プレイヤーは1冊の同人誌を購入できます。購入する場合、他スペースの在庫のある同人誌を購入対象として1つ選びます。任意の手札を1枚頒布プレイヤーに渡し、購入対象の在庫の1番下のカードを受け取ります。双方のプレイヤーとも得たカードを手札に加えます。

この時、ターンプレイヤーは1冊購入するごとに1勝利点を獲得します。

全プレイヤーがターンを完了した時点で即売会フェイズは終了し、打ち上げフェイズに移行します。

打ち上げフェイズ

全ての在庫カードを中央などに集めます。スタートプレイヤーから順に、集めた在庫カードを見て好きなカードを1枚選び手札に加えます。その後、次プレイヤーに残りのカードを全て渡し、同じ手順を繰り返します。全員が1枚ずつ手札に加えたら、残りのカードは全て捨て札にします。

最後に、カウントダウンの山を最初の状態に戻し、最後尾カードを次のプレイヤーに移動して下さい。

最後尾カードを持つプレイヤーが新たなスタートプレイヤーとして、次の生活フェイズを始めます。

山札が無くなった時

山札からカードを引く時や、山札のカードを公開する時など、何らかの処理を山札に対して行う際に、山札が無くなっている場合には、以下の手順で山札を作り直します。

最初に分けておいたポミケ中止の山(2-3人の場合はポミケ中止1枚のみ、4人の場合は何かのカードが上に置かれている)の1番上のカードを捨て札置き場に移動します。その後、捨て札置き場のカードを全てシャッフルして裏返し、山札とします。このため山札は、2-3人の場合は1回、4人の場合は2回作り直されます。

なお、山札および捨て札置き場の両方に全くカードが無い場合はこの操作を行わず、またそれ以上カードを引くことはできません。

ゲームの終了

いずれかのプレイヤーが山札からポミケ中止カードを引いた時、即座にゲームが終了します(これは手札に入らなくとも適用されます。理由を問わず、ポミケ中止カードが山札から山札以外の場所に移動した時点で、ゲームが終了します)。

各プレイヤーはそれまでに獲得した勝利点に、自分の完成済み同人誌の組み合わせによるボーナスを加算します。

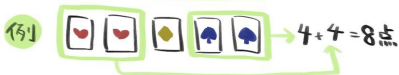
ボーナスの加算後、勝利点が最も高いプレイヤーが勝利します。同点の場合は、完成済みの同人誌の数が多い方が勝利します。それも同じ場合は、手札の残り枚数が多い方が勝利します。さらにそれも同じだった場合は勝利を分かち合います。

ボーナス一覧

- 各ジャンル (♥♣♦♠) の
同人誌 1冊ずつ 4冊 1セット = 10点
- 同ジャンルの同人誌
2冊 = 4点, 3冊 = 9点, 4冊 = 16点

1冊の同人誌は1つのボーナスにのみ利用
できます。点数が最大になる組み合わせ
で勝利点を獲得して下さい。

即売会で頒布できなかった同人誌でも、
完成済みであればこのボーナスの対象に
なります。



ボクが中止
マスコットキャラ
魔法少女
いんちぎん

下クボット
創作意欲が
わくと満ちる
枯れると
描けな
なる

新刊描こもって
一番偉いんぞ!!

ペニ先の
残機
経費が
買う

不思議なかで
変身!!

社会人の姿

ハニ...



確定申告が
苦手



これで原稿が描ける



POSTSCRIPT

「ポミケ中止のルールを説明する本」

初版発行 2021年11月21日

執筆者 ぐる @gull08
 夕凧ショウ @yuunagi_show

発行所 tete-a-tete

印刷所 萬印堂

Webサイト <https://pomike.tete-a-tete.ink>

