

SO\$PETTO

- 胡散臭い調剤師 -



1-4
persons



12-
age



30-45
min

▶ Introduction -導入-

売れない薬屋であるあなた、
他の多くの薬屋ばかりが注目される中で新薬の権利を勝ち取り
街一番の薬屋を目指すためにある人物に協力を求めたのだ——。
吸血鬼・医師・暗殺者・道化師……
いずれも一癖も二癖もある胡散臭い人物と共に
今求められている薬を作る技術を確立し、
すべてのライバルを蹴落とし最高の薬屋を目指すことになる。

▶ Component -内容物-

素材カード.....	36枚	ダイス.....	4個
(青・赤・緑・白 各3種 9枚)		トークン(キューブ)....	14個
権利カード.....	16枚	マニュアル.....	1冊
協力者カード.....	8枚		
リミットカード.....	4枚		
リザルトカード.....	4枚		
ルールサマリ.....	4枚		

Material -素材カード-



①カードの属性

青(液体)、赤(生物)、緑(植物)、灰(鉱石)の4色
取得する権利と同じ属性が必要になります

②価値

素材の価値を示します。
1～3まであり数値とイラストで表示しています。



カードの裏面は属性や価値が
公開情報として表示されているの。
上手く他の人の情報を見ながら
有利にゲームを進めていきましょうね。

Rights -権利カード-



①カードの属性(主)

青(液体)、赤(生物)、緑(植物)、灰(鉱石)の4色
この権利を取得するために必要な属性です
また、カード自体の属性を示します。

②カードの属性(副)

青(液体)、赤(生物)、緑(植物)、灰(鉱石)の4色
この権利を取得するために必要な属性です。

③裏面の属性(主)

裏面に描かれている権利の
カードの属性(主)の色が示されています。

④裏面の属性(副)

裏面に描かれている権利の
カードの属性(副)の色が示されています。

⑤名称

権利の名称です。

同一名称の権利を2枚獲得することで「独占」となり
ゲーム終了時にボーナスを得ることができます。

Cast -協力者カード-



Sick Knock - 溜々沌々 -

次のプレイヤーが自分が任意に決定する

①

②

③

① スキル名

協力者の使用できるスキルの名称です。

② スキル効果

スキルの効果です、協力者ごとに異なります。
スキルを使用した場合はこの効果に従います。

③ リキャスト

スキルを使用した場合にカードにのせる
リキャストトークンの数を示しています。

Dice -ダイス-

各プレイヤーごとに1つ所持します。

権利取得パートにおいて
どの権利を選択するかを示すために使用します。

Limit -リミットカード-



① **ダイス**
権利を獲得するときに示すダイス目です。
1～4まであります。

② **期間**
その権利があとどれくらいの期間、
場に残っているかを示しています。
基本的に1ターンに1ずつ減少します。

Token -トークン-

現在の得点を示すためのトークンは1人1個。
スキルを使用したことを示すリキャストトークン(10個)は
全員共通で使用します。

Result -リザルトカード-

権利の価値

~ Result Point ~

36	37	38	39	40
31	32	33	34	35
26	27	28	29	30
21	22	23	24	25
16	17	18	19	20
11	12	13	14	15
6	7	8	9	10
1	2	3	4	5

ARITHMÉTIQUE

plein d'eau, on plonge un corps de $2^{\text{dm}} \times 75^{\text{cm}}$.
mmes, le poids de l'eau qui s'écoule?
la mesure effective de poids pèse autant que
litre? 1^{er}? 1 double litre? 1^{er}?
la mesure effective de capacité qui contient
litre? 20^{kg}? 1 demi-kg.?
poids de 475^l d'eau? de 25^{dal}? de 42^{bl}? de

1975. U
6 fois 1/2
rait conte
1976. ?
1 325^g. C
tenu de
1977.
plus qu
et quel

Vas
4^{kg}7^d
poids
19
ne p
19
moi
doi
2^{kg}

①現在の得点

現在の得点を示すためにトークンを置きます。



権利の価値が最も高い者が
一番の薬屋と認められる
綺麗ごとばかりじゃ勝利は得られない
あらゆる手段を講じて他を蹴落とすんだ。

1969. On y a-t-il : 1^{er} de litres dans 24^{kg} d'eau pure?
il ajouter de grammes d'eau?

Poids, contenance d'un vase plein d'eau.

70. Le poids brut d'un vase plein d'eau est de 47^{kg}25^g. Quelle
sa contenance, si le vase pèse 0^{kg}15^g?

1971. Un tonneau jauge 3^{hl}15; lorsqu'il est vide, il pèse
33^{kg}5^{ca}. Que pèse-t-il lorsqu'il est plein d'eau?

1972. Un flacon vide pesant 59^g reçoit 75^{cl} d'eau. Que pèse-
il ensuite?

1973. Un tonneau peut-il contenir de décimètres cubes
eau, si le tonneau, lorsqu'il est vide, il pèse 37^{kg}250, et que,
lorsqu'il est plein d'eau, il pèse 265^{kg}475?

1974. Un vase plein d'eau pure pèse 880^g; le poids du vase vide
de l'eau qu'il contient. Trouver la capacité du

▶ Preparation -準備-

ゲーム開始のための準備を行います。
盤面、手札を下記の手順で整えてください。

- ①各プレイヤーは協力者カードを1枚選び、自分の前に表向きに置きます。
各プレイヤーが納得できる方法で選んでください。
- ②裏向きにした素材カードをシャッフルし、各プレイヤーに手札として3枚ずつ配ります。
その後残ったカードは裏向きのまま山札とします。
- ③権利カードをシャッフルして場に並べます。
並べる枚数は4枚(2人プレイ時は3枚)になります。
- ④各カードの下にリミットカードを [2week]が見えるように重ねてください。
- ⑤各プレイヤーにダイス・トークンを1個ずつ配ります。
他のトークンは取りやすい場所にまとめて置いておください。
- ⑥直近で薬を使ったプレイヤーがスタートプレイヤーです。
他、自由な方法で決めても構いません。

これでゲーム開始の準備は整いました、
スタートプレイヤーから手順に沿ってプレイしてください。



整った盤面はスムーズにゲームを行う基本
ベッドのメイキングのように
丁寧かつ迅速に。

▶ Playing -遊び方-

ゲームは各プレイヤーが個人で行う[準備パート]と全員が同時に行う[権利取得パート]の繰り返しで行われます。

[準備パート]

スタートプレイヤー(3アクション実施)

他プレイヤーの[準備パート]

[権利取得パート]

- ①取得権利の宣言
- ②権利の取得チェック

クリーンアップ

- ①リミットの減少
- ②権利の補充
- ③手札の調整
- ④クールダウン

▼(権利カード残り)

▼(権利カード残なし)

[準備パート]へ

[後日談](得点計算)へ

Preparation part -準備パート-

[準備パート]は下記の行動の中から
3アクション好きな順番で行動することができます。
同じものを複数回選択してもかまいませんし、
実行したくない場合はパスをしてもかまいません。

①追加 -Add-

カードを手札に追加する行動です。

素材カードの山札の一番上のカードを自分の手札に加えます。

2回目以降の「追加」を行う場合は2アクション消費します。

②公開 -Open-

手札カード1枚を表向きに自分の前に公開します。

公開されたカードは以下の扱いとなります。

- ・クリーンアップ時に手札の枚数にカウントしない。
- ・交換の時に手札として扱わない。

③交換 -Change-

任意のプレイヤーに対して自分の素材カードを渡し

そのプレイヤーから渡した素材カードと同じ価値の

素材カードから1枚裏向きのまま選択し手札に加えます。

自分のカードを先に渡すため

同じカードを入手する可能性があります。

また選ばれたプレイヤーは拒否できません。

④購入 -Buy-

任意のプレイヤーが公開している素材カードを入手し

同じ価値以上の素材カードをそのプレイヤーに渡します。

この時購入したカードを渡すことはできません。

⑤要求 -Request-

場に公開されている権利カード1枚の

表裏を入れ替えます。

⑥スキル -Skill-

リキャストトークンが協力者カードに置かれていない場合にのみ使用することができます。協力者カードに記載されているスキルを使用して、指定された数のリキャストトークンを協力者カードの上に置きます。リキャストトークンの数が足りない場合は残り全てを協力者カードの上に置きます。

⑦冷却 -CoolDown-

協力者カードの上に置かれているリキャストトークンを1つ取り除きます。

スタートプレイヤーの準備パートが終わったら同様に次のプレイヤーも準備パートを行い全てのプレイヤーが完了するまで繰り返します。



旅と同じで準備が大事！
ここでの準備が整っていないと
権利を取得することもままならないわ。
制限のかかる行動は強力！
絶対に役に立つこと請け負いよ！

Rights part -権利取得パート-

[権利取得パート]は下記の行動を全員で実施します。

① 取得権利の宣言

場に出ている権利カードの内、自分の獲得したい権利をほかのプレイヤーに見えないようにダイスの上面にします。(取得しない場合は[5][6]を選択)

② 権利の取得チェック

全員①が完了したら一斉にダイスを公開します。

例) 4人がダイスを公開した状態



● 宣言されたダイス目が自分以外にいる

取得したい権利がバッティングした場合、今回権利の獲得はできません。

● 宣言されたダイス目が自分以外にいない

取得したい権利がバッティングしていない場合、権利の取得ができます。

選択した権利カードを自分の前に移動します。



権利が取得できないということは
まだ理論が固まりきっていないということ。
様々な情報から他プレイヤーの裏をかき
驚きを呼ぶような理論を打ち立てるのだ。

権利を取得したプレイヤーは続けて
依頼カードに描かれている2種類の属性を確認してください。

- 必要な素材がそろっている
該当する素材カード2枚を捨て札にし、
その価値の合計をポイントとして加算します。
手札に必要な素材がそろっている場合でも任意に
そろっていないと扱うこともできます。
- 必要な素材がそろっていない
依頼カードに重ねてに配置できるカードを置きます。
(0枚でも構いません)
この時置くことのできなかつた素材カードは
ゲーム終了時に補充します。(プレイ中は不可)
最終的に補充できない場合は1種類ごとに
ペナルティとしてポイントから減算されます。

Clean up -クリーンアップ-

以下の行動を実施します

① リミットの減少

取得されなかった権利カードに置かれている
リミットカードを減少させます(2week→1week)
この時、0weekとなったカードは破棄します。

② 権利の補充

権利カードが取得、または破棄されている場合、
権利カードの山札から補充します。
この時のリミットカードは開始時の値とします。

③ 手札の調整

6枚以上手札を持っているプレイヤーは
5枚になるように手札を捨てます。
公開しているカードは手札としてカウントせず、
手札を捨てる場合にも使用できません。

④ クールダウン

協力者カードに乗っている
リキャストトークンを1個取り除きます。

クリーンアップ終了後に場に出ている権利カードが
0枚、または1枚となっている場合はゲーム終了です。
[後日談](得点計算)へ進んでください。

権利カードが残っている場合は、
次のスタートプレイヤーから[準備パート]を再開します。
(スタートプレイヤーは特例がない限り時計回りに移ります)

Epilogue -後日談-

残った処理を完了し得点計算を行います。

①補填

手に入れた権利カードで必要な素材が不足している場合素材カードを補填し条件を満たすようにします。

2属性補填できた場合は素材カードを捨て札にして、価値が低い素材カードの1枚分が得点となります。

②ペナルティ

補填できなかった権利カードの1属性ごとに「-2点」(2属性補填できなかった場合は「-4点」になります)

③独占

同一の依頼カードを2枚獲得している場合特許を独占しているとして1種類ごとに「+3点」。(同一の名称の権利カードが2枚必要です)

④エキスパート

同じ属性の権利(権利カード左側が同色)を4種類以上獲得している場合

その分野のエキスパートとして1属性ごとに「+5点」。(異なる名称の権利カード4枚が必要です)



さあ、あなたは街一番の薬屋になれたかしら？
私が協力しているなら当然よね。
もっとも……扱う薬は
怪しいものばかりになっちゃったかも。

▶ Solo Playing -1人プレイ-

複数人でプレイするときと同様に準備をしてください。
その上で対戦者とするキャストを選択します。
対戦する人数が増えるほど難易度があがります。

Opponent -対戦者カード-

SO\$PETTO
-胡散臭い調剤師-

④
③

Perfect Siesta -完璧な休息-

全ての権利カードの表裏を入れかえる

①
②

Dead Wrap -忌葬纏書-

次のターンプレイは追加-Add-できない

① 行動

キャストの行動です。
示されたダイスの目の権利カードを取得します。
このターンどの行動をするかトークンを置いて示します。

② スキル

キャストのスキルです。
使用された場合ここに記載されている処理を実施します。

③ ランダム行動

キャストの行動です。

ダイスを振り、出た目の権利カードを取得します。

④ スキル行動

キャストのスキル行動です。

この行動ターンではスキルの仕様の判定を行います。

Action -行動-

プレイヤーができる行動は[準備パート]と同様ですが、プレイヤーは必ず後手の行動となります。

[キャスト行動]

① スキル使用判定

② ランダム行動の決定

[プレイヤー行動(準備パート)]

[権利取得パート]

[クリーンアップ]

▼(権利カード残あり)

▼(権利カード残なし)

[キャスト行動]へ

[後日談](得点計算)へ

①スキル使用判定

キャストのスキルを使用するかの判定を行います。
スキル行動が行われるターンのみ判定してください。
ダイスを振り[1]または[2]が出た時、スキルを使用します。

②ランダム行動判定

ダイスを振り今回取得する権利カードの番号を決定します。
[5]または[6]が出た場合は取得を辞退したと判定します。

★クリーンアップでの追加要素

キャストの次回行動するトークンを1つ右に動かします。
それ以上右に動かせない場合は、一番左に動かします。

★後日談での追加要素

キャストの取得した素材カードは1枚3点と計算します。



勝てた？

私たちはなかなか手ごわいわよ。

もっと難易度を上げるには

素材カードの得点を上げてプレイして。

▶ Skill -スキル-



ヴァンパイア
永々たる吸血鬼
アルフェラッツ
Alpheratz

Dazzle Fog -幻視の霧-
そのターンの権利取得パートで
権利カードを取得するとき
手札2枚を任意の属性の
カードとして扱うことができる。
ただし、取得に失敗した場合
でもスキルは使用した扱いとなる

ドクター
耽々たる医師
サビク
Sabik

Deep Mide -深慮思考-

[準備パート]で交換を行動した時
手札を渡す→カードを引く
である順序を
カードを引く→手札を渡す
と変更する。





プラントマスター
蝶々たる植物使い
アキルナル
Achnar

Stamen Pistil -不幸な交配-
捨て札、手札、山札を合わせて
シャッフルを行い、
元の手持ちと同じ枚数分
山札から素材カードを引き
手札とします。

サーチャー
浪々たる搜索者

クローラー
Koo She

Sick Knock -渾々沌々-
任意のプレイヤーを
次のスタートプレイヤーに
指定することができます。
自分を選んで構いません。





メイド
彬々たる従者

ピーコック
Peacock

Perfect Siesta -完璧な休息-

本来1枚しかできない
依頼カードの表裏の変更を
最大で全ての依頼カードに対して
行うことができます。

ネクロマンサー
陰々たる死霊使い
シェダル
Schedar

Dead Wrap -忌葬纏害-

次の自分の[準備パート]での
アクションを+2できます。
そのため、5アクション分の
行動をすることが可能です。



アサシン
空々たる暗殺者
ポラリス
Polaris

Nothing -無-
次の自分の手番を開始するまで
ほかのプレイヤーは
スキルを使用できません。
ただし、すでに使用されている
効果を打ち消すことはできません。

ピエロ
爛々たる道化師
カーパス
Canopus

Invisible Trick -不可視不可優-
本来表向きで公開する行動を
このターンに限り
裏向きで行うことができる。
裏向きであっても
公開と同じ扱いを受ける。



▶ Variant -追加ルール-

① 権利期間延長

デフォルトで[2week]となっている権利取得の期間を[3week][4week]としてプレイすることが可能です。

② 権利追加審査

権利取得で誰かとバッティングした場合、すでに権利を取得しているプレイヤーは除き[権利取得パート]をもう一度実施します。

③ ダブルフェイス

ゲーム開始時の協力者を通常1枚ずつのところを各プレイヤー2枚ずつ取得しゲームを開始します。リキャストトークンは各協力者で管理します。

④ パワーゲーム

[権利取得パート]で他プレイヤーとバッティングした場合にお互いダイスを振り、大きな数字を出したプレイヤーが権利を取得できる。

▶ Supplement -補足-

Q：素材カードを手札に加えるとき、
山札がない場合どうすればよいか？

A：捨て札を全て裏向きにしてシャッフルし、
新たな山札を作成して手札に加えてください。

Q：リキャストトークンが場に一つもない場合
スキルは使用できませんか？

A：リキャストトークンを協力者カードにのせることなく
スキルを使用することができます。

Q：ペナルティを受けたカードで
独占やエキスパートといった効果を受けられますか？

A：効果を受け勝利点の加算が得られます。
ペナルティを受けつつ加算を得ることが可能です。

Q：1人プレイ中、スキル「幻視の霧」で[3]を取得時、
バッティングした場合どうなりますか？

A：バッティングのため依頼カードを取得できません。

Q：1人プレイ中にキャスト同士でバッティングした場合
依頼カードの獲得はどうなりますか？

A：バッティングのためどちらのキャストも
依頼カードを取得できません。



追加ルールで遊びの幅を広げつつ
ぜひ楽しんでくれたまえ！

ドキドキ、ひやひや、ウキウキ、わくわく
キミはどんな楽しみ方をするのかな？

324

ARITHMÉTIQUE

1959. Dans un vase plein d'eau, on plonge un corps de $24\text{m}^375\text{cm}^3$. Quel est, en décagrammes, le poids de l'eau qui s'écoule ?

II. — 1960. Quelle mesure effective de poids pèse autant que 1dal d'eau ? 1 demi-lil. ? 1cl ? 1 double litre ? 1cl ?

1961. Quelle est la mesure effective de capacité qui contient 1kg d'eau ? 1dag ? 1hg ? 1 quintal ? 20kg ? 1 demi-kg. ?

1962. Quel est le poids de 475l d'eau ? de 25dal ? de 42hl ? de 22dal ?

1963. Combien y a-t-il : 1° de litres dans 24kg d'eau pure ? 450hg ? $14\,000\text{dag}$? un quintal ? une tonne ? 2° de décilitres dans 1kg d'eau pure ? 24hg ? $7\,436\text{g}$? $4\,200\text{dag}$? 3° de centilitres dans 1dag d'eau pure ? 240g ? $1\,780\text{g}$? 4hg ?

1964. Quel est le poids : 1° de 5dal d'eau ? 2° de $3\text{hl}20\text{l}$? 3° de $4\text{hl}2\text{dal}$? 4° de $13\text{hl}54\text{cl}$? 5° de $2\text{l}3\text{cl}$? 6° $3\text{hl}15\text{cl}$?

1965. Un vase vide pèse 8kg . Quel est son poids lorsqu'il contient 1hl d'eau ? 12dal d'eau ? 85l $1/2$ d'eau ? 1hl $1/4$ d'eau ?

1966. Un fût vide pèse 35kg . Quelle est sa capacité (en litres), sachant que, plein d'eau, il pèse $1/4$ de tonne ?

III. — 1967. Un cm^3 de mercure pèse $13\text{g},59$. Quel est le poids d'un cl. de mercure ? d'un hl. ?

1968. Un bassin contient 12m^3 d'eau ; on en laisse écouler 10hl . Exprimer en quintaux le poids de l'eau qui reste dans le bassin.

1969. On verse 250cm^3 de vin dans un demi-litre. Combien faut-il ajouter de grammes d'eau pour le remplir ?

Poids, contenance d'un vase plein d'eau.

<制作>

ACT Create

HP : <https://act.adam.ne.jp/create/>

MAIL : create@act.adam.ne.jp

クレジット

<ゲームデザイン>
紅灯無形

<イラスト>
i-mixs

<印刷会社>
萬印堂