

# NIGHT FLOWERS

ナイトフラワーズ 新版

ルールブック v1.0.0

魔物の国のとある街、  
そこに異種族娘たちのナイトクラブがある——

## 目次

内容物の一覧	P.2	ゲストカードの獲得と太客化	P.14
ゲームの準備	P.4	ゲストカードの見方	
店内ボードの準備	P.5	ゲストカードの持ち客化について	
管理ボードの準備		持ち客の太客化について	
タレントボードの準備		パトロン獲得	
パトロンカードの準備	P.6	待機客の獲得の例	P.15
アチーブメントボードの準備		ミッション・イベントの達成	
コマの準備		③アフターフェーズ	P.16
メインキャストボードの準備	P.7	④閉店フェーズ	
ゲームの流れ	P.8	貢献度報酬の獲得	
ゲームの進行		各ボードのコマの回収	
チャームとストレスの管理		⑤面談フェーズ	
①出勤フェーズ	P.9	Lv1/Lv2タレントの付与	
出勤順の決定		ハビットタレントの付与	P.17
出勤によるプレイヤーコマの配置		ストレージの開放	
②営業フェーズ	P.10	黒服の開眼	
フリーアクションの使用		上納金の納付	
メインアクションの使用	P.12	⑥終業フェーズ	P.18
店内ボードのマスについて		イベントの進行	
効果アイコンについて		待機客の入れ替え	
ゲスト効果マスについて		ゲームの終了と得点計算	P.19
特殊なマスの効果について	P.13	キャラクター紹介	P.20
		FAQ	P.22
		ソロルール	P.24

## ストーリー

『ナイトフラワーズ』。それは異種族娘たちが働くナイトクラブ。  
 あなたはこの店の幹部の一人として、担当するキャストたちと共にナンバーワンを目指します。  
 来店するのはこの世界で生活する、多種多様な魔物たち。  
 クセものぞろいのお客たちを虜にすべく、キャストの魅力を最大限に引き出しましょう。

## 共有ボード類

店内ボード：1枚



管理ボード：1枚



タレントボード：1枚



アチーブメントボード：1枚

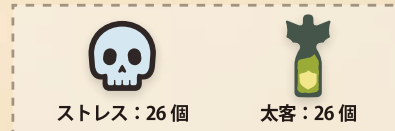


## チップ・コマ類

チャームチップ 4種



特殊チップ 2種



評価点チップ



開眼チップ：8枚  
(2種×4枚)



ストレージチップ：12枚  
(3種×4枚)



ラウンドチップ：2枚  
※3Rのウラに4R表記あり



キャストコマ：8個  
(赤・青・緑・黒の4種×2個)



黒服コマ：9個  
(赤・青・緑・黒の4種×2個、金×1個)



プレイヤーコマ：16個  
(赤・青・緑・黒の4種×4個)



貢献度マーカー：4個  
(赤・青・緑・黒の4種×1個)



1金紙幣：30枚



5金紙幣：20枚

# メインキャストボード

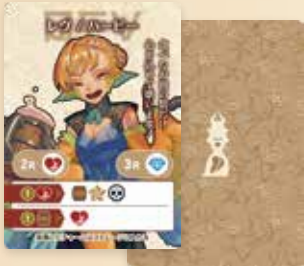
メインキャストボード：12枚

オモテ

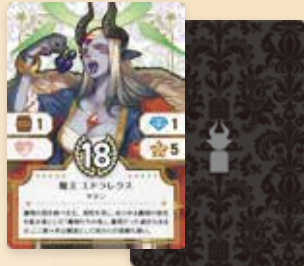
ウラ



# カード類



サポートキャストカード：12枚



パトロンカード：6枚



ゲストカード：45枚



VIP ゲストカード：12枚



Lv1 タレントカード：24枚



Lv2 タレントカード：24枚



ハビッタレントカード：13枚



イベントカード：7枚



最大達成ミッションカード：3枚



最速達成ミッションカード：4枚

# ソロルール用カード



ソロミッションカード：6枚



ソロプレイカード：10枚

# サマリーカード



サマリーカード：2種×4枚

## ゲームの概要

『ナイトフラワーズ』は、魔物の国のナイトクラブを舞台にしたゲームです。  
 担当するキャストの魅力を示すチャームチップを集め、ゲストカードを獲得することで、売上金を稼ぎましょう。  
 稼いだお金はキャストの成長や、設備の拡張、勝利点の購入に使用できます。  
 ゲーム終了時に、最も多くの勝利点を集めたプレイヤーが勝者となります。

## ゲームの準備 (2~4人用)

右のカードは、ソロルール (→P.24) 専用です。  
 2~4人でプレイする場合は使用しません。箱の中にしまえます。



- ・ソロミッションカード：6枚
- ・ソロプレイカード：10枚


### 4人プレイでのセッティング例

このセッティング例は、4人プレイのためのゲームボードの配置を示しています。中央には「店内ボード」があり、その周囲には「管理ボード」、「タレントボード」、「パトロンカード」、「アチーブメントボード」が配置されています。また、「VIPゲスト山札」と「ゲスト山札」も配置されています。また、「ソロミッションカード」と「ソロプレイカード」も配置されています。また、「チャームチップ」と「勝利点」も配置されています。また、「メインキャストボード」も配置されています。

## 店内ボードの準備

- ① 店内ボードを広げて置きます。
- ② 以下の手順で、店内ボードにゲストカードとVIPゲストカードを配置します。


### ●ゲストカードの配置

1. すべてのゲストカード(45枚)の中から、初期札アイコン **S** を持つカード6枚を抜き出します。
2. 抜き出した6枚を裏向きの山札にしてシャッフルします。
3. 店内ボードの  が記載されているカード置き場に右から並べていきます。
4. 残ったゲストカードを裏向きにしてシャッフルし、ゲスト山札としてその近くに置きます。

※2回目以降のプレイであれば **S** を無視し、すべてのゲストカードからランダムに配置しても構いません



### ●VIPゲストカードの配置

1. すべてのVIPゲストカード(12枚)をウラ向きでシャッフルし、ランダムに1枚選びます。
2. 店内ボードの上部  が記載されているカード置き場にオモテ向きで配置します。
3. 残ったカードはVIPゲスト山札としてその近くに置きます。

この手順で並べたゲストカードとVIPゲストカードの列を『待機客』と呼びます。



## 管理ボードの準備

- ① 管理ボードを、なるべく多くのプレイヤーに見える位置に置きます。
- ② 以下の共有コンポーネントはテーブルの中央など、各プレイヤーが手に取りやすい場所に置きます。



## タレントボードの準備

- ① タレントボードを、なるべく多くのプレイヤーに見える位置に置きます。
- ② Lv1/Lv2 タレントカード、ハビットタレントカードをそれぞれウラ向きでシャッフルし、タレントボードの対応した場所に配置します。



Lv1 タレントカード



Lv2 タレントカード



ハビットタレントカード

# ゲームの準備

## パトロンカードの準備

①パトロンカードを置きます。

1. すべてのパトロンカード（6枚）の中からランダムにプレイヤー人数分だけ選びます。
2. 選んだカードを店内ボードの近くに並べます。残りは箱にしまいます。

## アチーブメントボードの準備

①アチーブメントボードを店内ボードの近くに置きます。

②イベントカードとミッションカードを、以下の例を参考に、アチーブメントボードのそれぞれの置き場に配置します。

●イベントカードを配置します。

1. すべてのイベントカードをウラ向きでシャッフルし、ランダムに3枚選びます。
2. アチーブメントボードのイベント置き場に配置します。残りは箱にしまいます。
3. イベント置き場に描かれたチャームのアイコンに、対応したチップを配置します。

●ミッションカードを配置します。

1. 最大達成ミッションカードからランダムに1枚選びます。
2. アチーブメントボードの最大達成ミッション置き場に配置します。残りは箱にしまいます。
3. 最速達成ミッションカードからランダムに2枚選びます。
4. アチーブメントボードの最速達成ミッション置き場に配置します。残りは箱にしまいます。

描かれたチャームチップを  
イベントカードの上に置きます

最大達成  
ミッションカード  
1枚



イベントカード  
3枚



最速達成  
ミッションカード  
2枚

## コマの準備

各プレイヤーはコマの色を一色選び、その色のコマを受け取ります。

キャストコマは台座に挿します。



貢献度マーカー  
1個



プレイヤーコマ  
4個



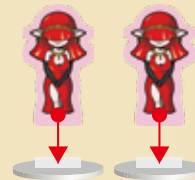
黒服コマ  
2個



キャストコマ  
2個



キャストコマ台座  
2個



## メインキャストボードの準備

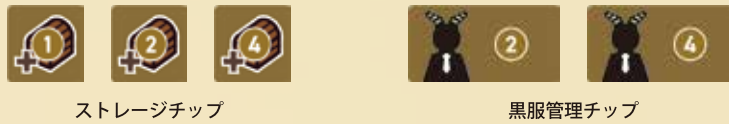
①各プレイヤーは、以下の方法でメインキャストとサポートキャストを決定します。

1. すべてのサポートキャストカードから3枚をランダムに引きます。
2. 引いた3枚の中からメインキャストとサポートキャストとするキャラクターを1人ずつ選びます。
3. 選んだメインキャストが描かれたメインキャストボードを受け取ります。
4. サポートキャストとして選んだキャラクター以外のサポートキャストカードを箱にしまいます。
5. サポートキャストに選んだサポートキャストカードを、メインキャストボードの横に置きます。



②チップを配置します。

1. 各プレイヤーに、以下のチップを配ります。



2. 下のセッティング例を参考に、ストレージチップと黒服管理チップを配置します。

### メインキャストボードのセッティング例



### メインキャスト・サポートキャストの選び方



ここではランダムで選ぶ方法を紹介したけど、推しのキャストがいるならみんなで話し合っ、好きな子をメインキャストに選んでもいいぞ！そのときは、選んだキャストのサポートキャストカードを抜いたカードの束を作って、そこからランダムに2枚ずつ引いてサポートキャストを選んでくれよな。

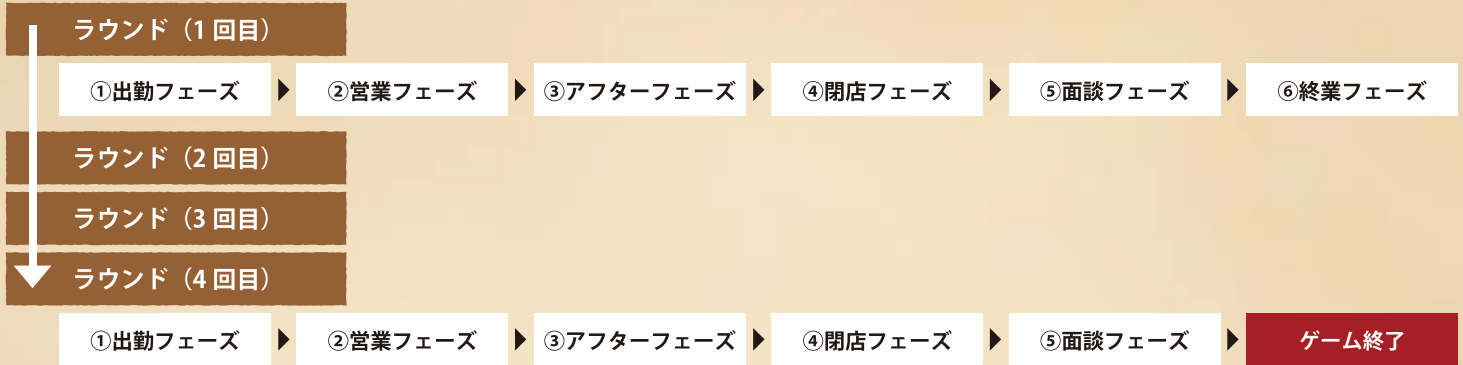
見た目でもどうしても選べないときは、メインキャストボードのウラの設定なんかも読んでくれると嬉しいぞ！

# ゲームの流れ

## ゲームの進行

ゲームはラウンドという単位で進行し、ラウンドを4回繰り返すとゲームは終了となります。(→P.19 ゲームの終了と得点計算)

1回のラウンドは6つのフェーズで構成され、最終ラウンドのみ終業フェーズを行いません。



各ラウンドのフェーズは、管理ボードに記載された流れに沿って進行します。

1つのフェーズ内での行動をすべてのプレイヤーが終えたなら、次のフェーズに移ります。



## チャームとストレスの管理

チャームとはエール 🍷 ハート ❤️ ダイヤ 💎 スター ☆ の4種類を示します。

ゲーム中に獲得したチャームは、メインキャストボードの上に置いて管理します。

チャームの獲得には『メインキャストのタレント』と『それ以外』の2種類があり、それぞれで管理方法が異なります。



### メインキャストのタレント

メインキャストのタレントによってチャームの変換を行ったときは、獲得したチャームを変換に使用したタレントスロットの上に置きます。(→P.10 フリーアクションの使用)

### それ以外

メインキャストのタレント以外によって獲得したチャームチップは、メインキャストボードの『ストレージ』に置きます。ストレージの1マスにつき、1つのチップを保管できます。

ただし、ストレージに空きがある状態で新たにチャームを獲得したとき、すでに置かれているチップと交換したり、破棄したりすることはできません。



### ストレスを獲得したとき

ストレス 🦴 はチャームではありません。獲得時はどのような場合でも、必ずストレージにストレスチップを置かなければなりません。

### ストレージに空きがないとき

ストレージに空きがないときにチャームを獲得した場合、そのチャームまたは、ストレージから余剰分のチャームを選び、店内ボードの倉庫マスの上に置きます。なお、ストレージが全てストレスで埋まっているとき、ストレージにチャームやストレスを置くアクションを行うことはできません。

### チャームを使用するとき

コストの支払いやタレントによってチャームを消費する場合、メインキャストボード上にある、どのチャームチップを使用しても構いません。タレントスロットの上にあるチャームも、ストレージと同じ扱いで使用できます。



## ① 出勤フェーズ

### 出勤フェーズで行う事

- ◆ 出勤順の決定
- ◆ 出勤によるプレイヤーコマの配置

出勤フェーズでは、各プレイヤーが管理ボード上にある出勤表マスにプレイヤーコマを配置します。これを『出勤』と呼びます。  
次の営業フェーズでは、出勤表マスの左側にコマを置いているプレイヤーほど、行動順が早くなります。

### 出勤順の決定

第1ラウンドでは、「最も最近お酒、または炭酸飲料を飲んだ人」がスタートプレイヤーとなり、座席順に沿って時計回りに出勤を行います。  
第2ラウンド以降は、管理ボード上にある貢献度メーターを参照し、前のラウンドで獲得した『貢献度』が高い順に出勤を行います。  
貢献度が同じ場合、重ねて置かれているプレイヤーコマのうち、より上に置かれているプレイヤーが優先されます。

### 出勤によるプレイヤーコマの配置

各プレイヤーは、出勤順に従って以下の手順①～④を行います。

なお、手順②や④でアクションを使用するとき、必要であれば事前にフリーアクションを使用しても構いません。(→P.10 フリーアクションの使用)

①出勤表マスを1つ選び、自身のプレイヤーコマを1つ配置します。

このとき、すでに他のプレイヤーコマが置かれている出勤表マスに配置することはできません。



②プレイヤーコマを配置した出勤表マスに描かれている効果を使用します。

<b>前のめり</b> ボーナスがない代わりに、行動順が最も早いマスです。	<b>店舗清掃</b> <b>2</b> 金2を獲得します。	<b>買い出し</b> ストレージにエールチップ1つを獲得します。	<b>営業連絡</b> ストレージにハートチップ1つを獲得します。
<b>新人指導</b> このラウンド中にだけ使用できる、追加の黒服コマ1つを獲得します。	<b>呼び込み</b> 自分の持ち客の持つ  または  アイコンの効果を使用します。(→P.14. ゲストカードの見方)	<b>同伴</b> 自分の持ち客1人を選び、コストを支払って太客化(→P.14 持ち客の太客化について)を行います	<b>遅番</b> ストレージからストレスチップ1つを破棄します。

③自分の貢献度マーカーを、貢献度メーターの0のマスに置きます。

このとき、すでにほかのプレイヤーのコマが置かれているなら、その上に自分の貢献度マーカーを重ねて置きます。



④自身のサポートキャストカードを確認し、対応したラウンドである場合、記載されているボーナスを受け取ります。

ボーナスで獲得したチャームは、ストレージに置かれます。



記載されたラウンドに、キャストごとで異なるボーナスが発生します(→P.20 キャスト紹介)

## ② 営業フェーズ

### 営業フェーズで行う事

- ◆ フリーアクションの使用
- ◆ メインアクションの使用

営業フェーズでは、より左側の出勤表マスにプレイヤーコマを置いているプレイヤーから順番に手番を行います。

出勤表が右図の場合、このラウンドの行動順は以下となります。



営業フェーズは、すべてのプレイヤーが、すべてのキャストコマと黒服コマを使い切るまで繰り返します。

フリーアクションを好きな回数だけ行ったあと、メインアクションを1回行うと、手番は終了します。

#### 手番の開始

##### フリーアクションの使用

- ・ タレント使用によるチャームの変換
- ・ 持ち客 (獲得済みのゲストカード) の効果の使用

何度でも使用できる

##### メインアクションの使用

- ・ キャストコマ、または、黒服コマを1つ配置

1回行うと手番が終了

#### 手番の終了

コマを使い切っていないプレイヤーがいる? いる → 次のプレイヤー手番

いない →

**営業フェーズの終了**

### プレイ時間の短縮化

全員がプレイに慣れてきたら、他のプレイヤーの手番中や営業以外のフェーズなど、いつでもフリーアクションを使ってよいことに、ルールを変更してもいいぞ。プレイ時間をかなり短くできるぞ。ただし、誰かが他のプレイヤーのストレージや、所持金を参照する能力使用を宣言したときは必ず手を止めよう。

手持ちの金やストレスの数で、効果が変わってしまう場合があるから注意だぞ。



## フリーアクションの使用

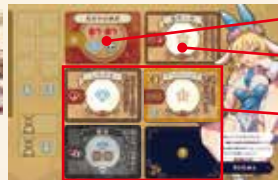
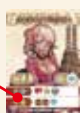
メインキャストやサポートキャストのタレント、および アイコンを持つ持ち客の効果を『フリーアクション』と呼びます。

フリーアクションは営業フェーズに加え、出勤フェーズ (→P.9 出勤フェーズ) とアフターフェーズ (→P.16 アフターフェーズ) で使用できます。

フリーアクションは自分の手番であれば、1回の手番中に何度でも使用できます。

#### タレント

サポートキャストのタレント



固有タレント

初期タレント

Lv1/Lv2 タレント  
ハビットタレント

#### 持ち客の効果



アイコンを持つ持ち客の効果は、フリーアクションとして使用できません。(→P.14 ゲストカードについて)

#### 固有タレント



キャストごとに決められているユニークなタレントです。メインキャストボードに印刷されています。非常に強力な変換能力を持ちますが、使用するたびに必ずストレス を獲得します。

#### 初期タレント



キャストが最初に持っているタレントです。メインキャストボードに印刷されていますが、同じ名前と効果を持つタレントが、Lv1 タレントにも存在します。同名のタレントを複数付与することはできません。(→P.16 Lv1/Lv2 タレントの付与)

#### Lv1/Lv2 タレント



面談フェーズで獲得できるタレントです。(→P.16 Lv1/Lv2 タレントの付与)  
Lvの高いスキルはより強力な変換能力を持ちますが、タレントを得るためのコストが高くなります。

#### ハビットタレント




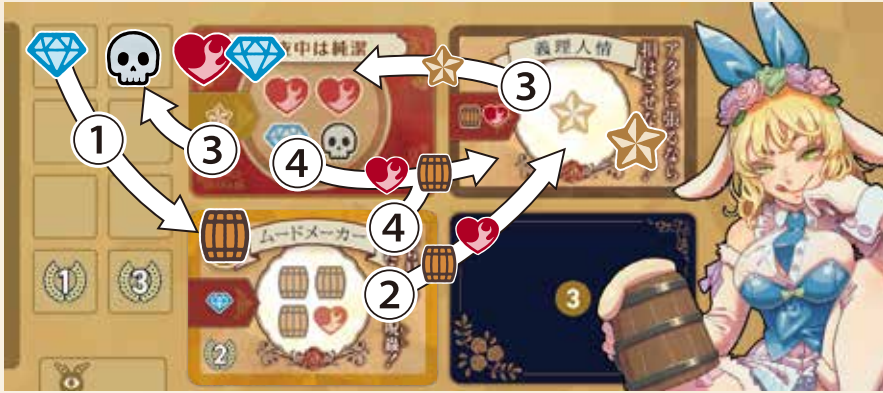
面談フェーズで獲得できるタレントです。(→P.17 ハビットタレントの付与)  
ハビットタレントを得る代わりに、ストレス2つ を破棄することができます。チャームの価値を下げる変換を行いますが、組み合わせ次第では有効に活用できます。

## タレントの使用に関する重大な4つのルール

- ◆ タレントや効果を使用するときは、ストレージか他のタレントスロット上に置かれたチャームを、自由に組み合わせて使用できる。
- ◆ メインキャストのタレントの使用によって獲得するチャームチップは、ストレージではなく、使用したタレントスロットの上に置く。
- ◆ タレントスロットに置かれたチャームを、ストレージに移動させることはできない。
- ◆ タレントスロットに1つでもチャームが置かれているとき、そのスロットのタレントは使用できない。





### フリーアクションの使用例

ダイヤ  1つを持っているメインキャスト「アイシャ」のフリーアクションです。



#### ① Lv2 タレント




「ムードメーカー」を使用

- ・ストレージの  を破棄します。
- ・   を「ムードメーカー」の上に置きます



#### ② 初期タレント






「義理人情」を使用

- ・「ムードメーカー」の上から   を破棄します。
- ・ を「義理人情」の上に置きます。



#### ③ 固有タレント




「真夜中は純潔」を使用

- ・「義理人情」の上から  を破棄します。
- ・ をストレージに置きます。
- ・   を「真夜中は純潔」の上に置きます。



#### ④ 初期タレント

「義理人情」を使用

- ・「真夜中は純潔」の上から  を破棄します。
- ・「ムードメーカー」の上から  を破棄します。
- ・ を「義理人情」の上に置きます。

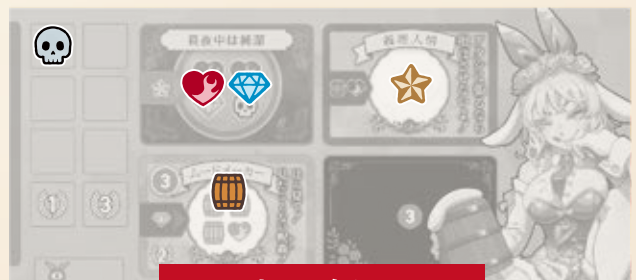


すべてのタレントの上にチャームチップが置かれているため、使用できるフリーアクションがありません。

フリーアクションを連鎖させ、 を最終的に      に変換することができました。




フリーアクション  
使用前



フリーアクション  
使用後

## メインアクションの使用

キャストコマか黒服コマ1つを、店内ボードや  効果を持つ持ち客 (→P14. ゲストカードの見方) に配置するアクションを『メインアクション』と呼びます。メインアクションでコマを配置できる場所には、以下のいずれかのアイコンで、配置可能なコマの種類が指定されています。

### キャストコマ



### 黒服コマ



### 開眼黒服コマ



黒服コマは条件を満たすと『開眼黒服』コマとなり、専用のマスを使用できるようになります。開眼黒服コマは通常の黒服コマとしても扱い、黒服コマが使用できるすべてのマスや効果を使用できます。

## 店内ボードのマスについて

店内ボードのマスにキャストコマや黒服コマを配置することで、そのマスの効果を使用できます。

配置可能なコマの種類は、各マスの左下に記載されています。すでに他のプレイヤーや自分のコマが配置されているマスは使用済となり、追加でコマを配置することはできません。



### 効果アイコンについて

#### 貢献度の記録



炎の中の数字だけ、貢献度を獲得します。獲得した貢献度は、管理ボードにある貢献度メーターの貢献度マーカーを移動して記録します。(最大値：7) 移動先に他の貢献度マーカーがある場合、その上に重ねて置きます。




#### チャームの獲得



チャームのみが描かれているマスは、そのチャームを獲得します。

#### お金の獲得や支払い



数値分のお金  を表します。

#### ストレスの解消



ストレージにあるストレスチップを1つ選んで破棄します。

#### チャームの変換



矢印の左にあるものを破棄し、右のものを獲得します。獲得したチャームはストレージに置きます。

#### ストレージへの格納



チャームを空いているストレージに入れます。

#### キャストの再行動



自分の配置済みのキャストコマを1つ選び、別のマスに移動させ、そのマスの効果を使用します。

#### キャストコマまたは開眼黒服コマ



キャストコマ、または、開眼黒服コマを配置することで使用できるマスです。

#### 複数配置可能マス



すでにコマが配置されていても、このマスに黒服コマを配置できます。

### ゲスト効果マスについて

ゲスト効果マスは、待機列に置かれているゲストカードが持つ効果を使用できる特殊なマスです。

このマスにはキャストコマか開眼黒服コマのみ配置可能です。

本来、ゲストカードの効果はアイコンによって使用できるタイミングが指定されていますが、「ゲスト効果マス」を使用した場合、即座に効果を使用できます。(→P.14 ゲストカードの見方)

なお、1回のメインアクションで効果を複数回使用することはできません。

また、ゲスト効果マスは「待機客の持ち客化」に影響しません。ゲスト効果マスに他のプレイヤーのコマが置かれている場合でも、接客マスによって待機客を持ち客化することができます。



ゲスト効果マス





## 特殊なマスの効果について

### ①ヘルプ



エール1つと  
貢献度2を獲得

ヘルプマスから伸びる矢印の先の『接客』マスに、自分または他プレイヤーのキャストコマが配置されているときのみ、コマを配置して使用できます。ヘルプマスが使用されたとき、矢印の向かう接客コマにキャストを置いているプレイヤーは、共有の場合から1を獲得します。

### ②接客



「待機客の獲得」または  
「太客化」を行う

待機客の獲得…獲得に必要なチャームを支払い、待機客を持ち客化します。  
(→P.14 ゲストカードの持ち客化について)  
太客化…太客化に必要なチャームを支払い、持ち客を太客化します。  
(→P.15 持ち客の太客化について)

### ③貴賓室



「パトロン獲得」または  
「太客化」を行う

パトロン獲得…獲得に必要なチャームを支払い、パトロンを獲得します。  
(→P.14 パトロンの獲得)  
太客化…太客化に必要なチャームを支払い、持ち客を太客化します。  
(→P.15 持ち客の太客化について)  
貴賓室に置くことができるのは、キャストコマ1つと開眼黒服コマ1つまでです。

### ④付け直し



キャストコマの再行動と  
ストレスを獲得

配置済みの自分のキャストコマ1つを選び、別のマスに移動させます。その後、移動先のマスの効果を即座に使用します。選んだキャストコマを、同じマスに再配置することはできません。また、ストレージがストレスで埋まっているときは使用できません。

### ⑤買出し



金をチャームに変換

指定された数の金を支払うことで、対応するチャームを獲得します。金があるかぎり、1回のメインアクションの中で、何回でも変換できます。ストレージに空きがないときは使用できません。

### ⑥着服



倉庫のチャームと  
ストレスを獲得

倉庫にあるチャームを、空いているストレージの数まで選んで獲得します。ストレージがストレスで埋まっているときは使用できません。

## ゲストカードの獲得と太客化

### ゲストカードの見方



- ①要求チャーム … このチャームを支払うことで、待機客を獲得することができます。
- ②持ち客ボーナス… 待機客を持ち客化したとき、数値分の金を獲得します。
- ③ゲスト効果 … ゲストの持つ効果です。  
4種類の使用タイミングがあり、それぞれアイコンで記載されています。



「即時」  
待機客を獲得したその時に効果を使用。



「常時」  
フリーアクションとして効果を使用。



「配置」  
所持者だけが使える追加のメインアクションとして、キャスト or 開眼黒服コマをこのカードの上に配置できる。配置したときに効果を使用。



「ゲーム終了時」  
VIP ゲストだけがもつ効果。  
ゲーム終了時に、獲得しているゲストカードの数に応じて勝利点を獲得できる。

- ④太客化条件 … 太客化に必要なチャームと、太客化したときに獲得できる勝利点です。
- ⑤カテゴリ … ゲストは3種類のカテゴリを持ちます。  
イベントやミッションなどで参照します。
- ⑥フレーバー … キャラクターの説明です。



市民



兵士



資産家

### ゲストカードの持ち客化について

接客マスの 効果を使用すると、待機客のゲストカードから1枚を選び、要求チャームを支払うことで、そのゲストカードを獲得できます。

獲得したゲストカードは『持ち客』となり、店内ボードから取り除いて、獲得したプレイヤーの手元に置きます。

このとき、獲得したプレイヤーは、ゲストカードに記載された持ち客ボーナスの数だけ金 を受け取ります。

この一連の流れを『持ち客化』と呼びます。

ゲストカードを獲得したら、ゲストの種類に応じて待機客の補充を行います。

### ◆ VIPではないゲストカードを獲得した場合

獲得したゲストカードが 効果を持っているなら、その効果を使用します。

その後、待機客を右側に1つずつずらし、ゲスト山札から1枚引いて、待機列の空いた場所にオモテ向きで配置します。(→P.15 待機客獲得の例)

### ◆ VIPゲストカードを獲得した場合

VIP ゲスト山札から1枚引いて、待機列の空いた場所にオモテ向きで配置します。

VIP ゲスト山札がなくなったときは、VIP は補充されず空席のままとなります。

### 持ち客の太客化について

待機客を獲得しただけでは、勝利点は発生しません。

太客化 アクションを使用し、持ち客となったゲストカードを1枚選んで必要なチャームを支払うと「太客マーカー」を置くことができます。

太客マーカーが置かれたゲストカードからのみ、ゲーム終了時に勝利点を獲得できます。

すでに太客化した持ち客を、もういちど太客化することはできません。

ゲストカードの能力は、太客化しても変わらず使用できます。

### 太客化の手順



①  
必要な  
チャームを消費



②  
太客チップを  
カードの上に置く

③  
太客チップが置  
かれたゲストは  
太客として、ゲー  
ム終了時に勝利  
点を獲得する

## パトロンの獲得

パトロンは待機客と同じく、要求チャームを支払うことで獲得できます。

待機客の獲得 は接客マス、パトロンの獲得 は貴賓室マスのアクションで行います。

パトロンを獲得すれば高い勝利点が得られますが、大量のチャームが必要です。獲得を狙う場合は、計画的にチャームを増やさなければなりません。

パトロンは1人のプレイヤーが何枚獲得しても構いません。

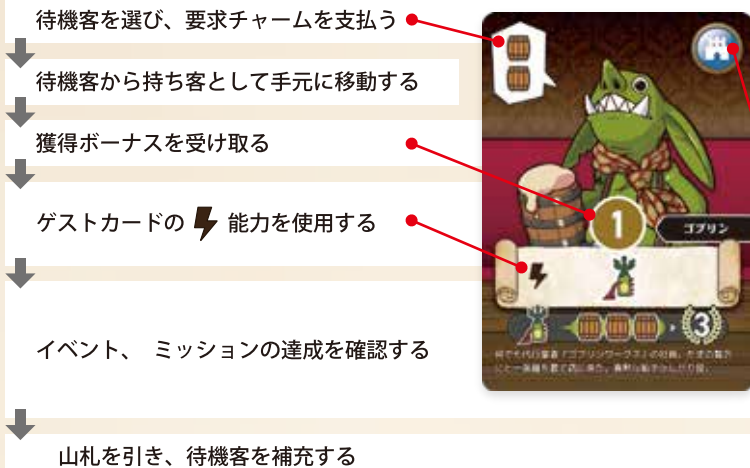


要求チャーム



要求チャーム

## 待機客の獲得の例



「ゴブリン」の要求チャームは です。

ボーナスにより ① を獲得します。

ゴブリンの ⚡ 効果により、自身の持ち客を太客化できます。  
 があれば、この「ゴブリン」の太客化も可能です。



イベントの条件を満たした場合、即座にボーナスを獲得します。  
(→P.14 ミッションとイベントの達成)

待機客のゲストカードを右側に1つずつずらし、「ゴブリン」のいた場所を詰めます。  
このとき、VIP ゲストカードは動かしません。VIP ゲストカード以外を詰め終わったら、ゲスト山札から1枚引いて、空いた場所に新しい待機客としてオモテ向きで置きます。



VIP ゲストカードを獲得した場合、待機客はずらしません。VIP ゲスト山札から1枚引いて、空いた場所に新しくオモテ向きで置きます。  
VIP ゲスト山札がなくなった場合、VIP は補充せず、空席のままとなります。

## ミッション・イベントの達成

ミッションとイベントにより、指定された条件を達成することで勝利点を獲得できます。  
ミッションには、「最速達成」と「最大達成」の2種類が存在します。  
最速達成ミッションは、ゲーム中に条件を満たしたプレイヤーがその場で自己申告します。  
達成の早いプレイヤーから順に、勝利点の高い場所にプレイヤーコマを置きます。

早く達成したプレイヤーほど  
高得点



### ゲーム終了時に目標を最も多く獲得していたプレイヤー



### ゲーム中にいち早く目標を達成したプレイヤー






イベントは終業フェーズのイベント進行により、2ラウンド目から有効となります。(→p.18 ⑥終業フェーズ)  
ラウンド中にイベントカードの条件を達成するたび、回数の制限なく何度でも を獲得できます。  
次の終業フェーズを迎えると、再びイベントが進行します。  
前のラウンドのイベントは無効となり、最新のイベントひとつのみが有効となります。



## ③ アフターフェーズ

アフターフェーズではストレス  を獲得する代わりに、以下の①～③のアクションから1つを選び、1度だけ使用することができます。

- ①待機客の獲得       ②パトロンを獲得       ③持ち客の太客化 

営業フェーズと同じ順番で、プレイヤーは「追加のアクションを得る」もしくは「パス」を宣言します。

ストレージがストレスで埋まっている場合や、①～③のアクションに必要なチャームが無い場合は、必ず「パス」を宣言します。

「追加のアクションを得る」を宣言した場合、ストレスを1つ獲得した後、①～③いずれかのアクションを使用して手番を終了します。


全員が1回ずつ、宣言または手番を行ったら、次のフェーズに進みます。

## ④ 閉店フェーズ

### 閉店フェーズで行う事

- ◆ 貢献度報酬の獲得
- ◆ 各ボードのコマの回収

### 貢献度報酬の獲得

すべてのプレイヤーは、ラウンド中に獲得した貢献度  の数だけ、金を獲得します。

貢献度が0のプレイヤーには、報酬は発生しません。



### 各ボードのコマの回収

店内ボード上に置かれた、キャストコマと黒服コマをすべて、持ち主の手元に戻します。

管理ボードの出勤表に置かれたプレイヤーコマを持ち主の手元に戻します。

貢献度メーターは次のラウンドの出勤フェーズで参照するため、動かしません。

## ⑤ 面談フェーズ

### 面談フェーズで行う事

- ◆ Lv1/Lv2 タレントの付与
- ◆ ストレージの開放
- ◆ 上納金の納付
- ◆ ハビットタレントの付与
- ◆ 黒服の開眼

面談フェーズの開始時に『◆ Lv1/Lv2 タレントの付与』を全員で行います。同時に進行しても構いません。

全員のタレント付与が終わった後は、他の行動を自由に行います。全員がフェーズ中に行いたいことがなくなったら、面談フェーズを終了します。



### Lv1/Lv2 タレントの付与

以下の手順で、メインキャストに新たなタレントを付与します。

- Lv1 タレント、Lv2 タレントの山札から、好きな組み合わせで合計3枚になるように引きます。  
すでに付与しているタレントと同名のタレントカードを引いた場合、それを破棄して ① を獲得します。
- さらにカードを引きたい場合は、① を支払うごとに好きなタレントの山札から追加で1枚引くことができます。
- 付与したいタレントカードがあれば、コストを支払ってメインキャストボードのタレントスロットに置きます。
  - ・Lv1 タレントを付与する場合… タレントスロットの開放コストを支払います。
  - ・Lv2 タレントを付与する場合… タレントスロットの開放コストに加えて ③ を支払います。
- 付与しなかったタレントカードを、すべてウラ向きで破棄します。

タレントスロットの開放コスト





## ハビットタレントの付与

ストレージのストレスチップ2つ(👤👤)を破棄して、ハビットタレントを付与できます。

1. ストレージからストレスチップを2つ(👤👤)破棄します。
2. ハビット山札から2枚引きます。
3. 2枚のうちから必ず1枚を選び、最も開放コストの低いタレントスロットに置きます。  
このとき、スロット開放のコストは発生しません。
4. 付与しなかったほうのハビットタレントカードをウラ向きで破棄します。

タレントスロットに空きがないとき、ハビットタレントの付与を行うことはできません。

### タレントの付与に関するルール

- 他のプレイヤーとタレントカードの譲渡や交換、売買はできません。
- 付与済みのタレントを破棄したり、上書きすることはできません。
- 同じ名前のタレントを、2つ以上付与することはできません。

### タレントボードについて



### ハビットを利用しよう!

ハビット(悪癖)は、キャストがストレス解消のために、ついやってしまう行動だ。チャームの価値は落ちてしまうけど、他の強力なタレントの上からチャームを取り除いて、再使用することもできる。組み合わせ次第では、うまく利用できるかもしれない!



エールを大量生産できる……かも!?

## ストレージ枠の開放

ストレージチップに記載されているコストを支払うことで、新たなストレージ枠を開放します。

- ② と ④ のチップのウラには、勝利点が書かれています。
- 取り除いたチップはウラ向きにして、手元に置いて管理します。
- コストを支払える限り、1回の面談フェーズ中に何回でも開放できます。
- コストの低いストレージを開放することで、次のストレージが開放可能になります。

開放したストレージからチップを取り除く



## 黒服の開眼

- 開眼チップに記載されているコストを支払うことで、自分の持つ黒服コマひとつを開眼状態にできます。
- 開眼チップと、開眼状態の黒服コマはウラ向きにして管理します。
- 開眼した黒服はメインアクションにて、店内ボードの👤が記載されたマスを使用することができます。
- コストを支払える限り、1回の面談フェーズ中に何回でも開眼できます。

## 上納金の納付

現在のラウンド数に2を加えた数の(👤)を支払うことで、評価点チップ(👤)を獲得します。コストを支払える限り、1回の面談フェーズ中に何回でもチップを獲得できます。

- 1 ラウンド目に上納金を収める場合: 金 3 ごとに勝利点チップ(👤) 1 個を獲得 (ラウンド数 1 + 2 → 3)
- 3 ラウンド目に上納金を収める場合: 金 5 ごとに勝利点チップ(👤) 1 個を獲得 (ラウンド数 3 + 2 → 5)

## ⑥ 終業フェーズ

### 終業フェーズで行う事

- ◆ イベントの進行
- ◆ 待機客の入れ替え

終業フェーズでは、次のラウンドの準備を行います。

第4ラウンドでは終業フェーズを行わずに得点計算を行い、ゲームの勝敗を決定します。(→P.19 ゲームの終了と得点計算)

### イベントの進行

アチーブメントボードの、次のラウンド数のイベントカードの上に置かれたチャームチップをすべて、店内ボードの倉庫に移動します。ラウンドが変わったとき、古いイベントは無効になり、常に現在のラウンド数を示しているイベントカードのみが有効となります。

#### 1ラウンド目の終業フェーズ例



### 待機客の入れ替え

以下の手順で、待機客の入れ替えを行います。

- ① 待機客のうち、一番右側のゲストカードを破棄します。
- ② 残ったゲストカードを、ひとつ右側にずらしします。このとき、VIP ゲストカードは動かしません。

以下、現在のラウンド数によって処理が異なります。

#### 【1～2ラウンド目】

- ③ 次のラウンド数が書かれたラウンドチップを、ラウンドエリアに置きます。
- ④ VIP ゲスト山札から1枚引き、待機列の空いているところに置きます。VIP ゲストカードが残っていない場合は空いたままとなります。

#### 【3ラウンド目】

- ③ 3ラウンドのチップをウラ向きにします。
- ④ ゲスト山札から1枚引き、待機列の空いているところに置きます。



#### 待機客の入れ替えの例



待機客の入れ替えが終われば、このラウンドは終了です。  
出勤フェーズ(→P.9 ①出勤フェーズ)に戻り、次のラウンドを開始します。

# ゲームの終了 - 得点計算

## ゲームの終了と得点計算

第4ラウンドの閉店フェーズが終わるとゲームが終了します。

各プレイヤーは以下の10個の項目で獲得した勝利点を算出し、合計がより高いプレイヤーが勝者となります。

スマートフォンや紙にメモをして、勝利点を計算してください。

①最大達成ミッションと最速達成ミッションの順位を決定し、それに応じた勝利点を加算します。

順位が同じプレイヤーがいる場合、順位の勝利点を合算して割ってください。

例：1位同率の場合 = (1位の6点+2位の4点)/2=5点ずつ配分。3位は2点

②太客化したゲストカードの勝利点を加算します。

③VIPゲストカードの効果による勝利点を加算します。

④パトロンの勝利点を加算します。

⑤評価点チップの点数（ひとつにつき3点）を加算します。

⑥メインキャストボード上にあるLv1/Lv2 タレントカードの数を2乗した点数を加算します。（印刷されているタレントは数に含みません）

⑦メインキャストボード上にあるLv2 タレントカードの数だけ2点を加算します。

⑧ストレージと黒服の開放による勝利点を加算します。

⑨ストレージにストレスが最も多いプレイヤーは、ストレスの数だけ勝利点を減算します。

⑩ゼロストレスボーナス

ストレージにストレスがないプレイヤーは評価点チップを2つ獲得し、その勝利点を加算します。

同点の場合、以下の数を順に比較します。差が発生した時点で、より多い方が勝者となります。

パトロンの獲得数 ▶ 太客の獲得数 ▶ 指名客の獲得数 ▶ 評価点チップの数 ▶ 残った所持金

## 後日譚

ゲーム終了時の順位と、ストレージに残ったストレスの数により、プレイヤーとキャストとの後日譚が変化します。

勝敗に関係はありませんが、あなたとキャストとの関係を見届けましょう。



### 1位のプレイヤー ソロルールではランク A 以上

0

あなたの担当は、店からも他のキャストからも信頼と尊敬を集め、名実ともに「ナイトフラワーズ」のトップとなった。そしてそうなった今でも、あなたは心から頼りにされている。「これからも二人三脚で、この店を盛り上げてゆきましょう」彼女はあなたに微笑むのだった。

1~2

あなたの担当は、「ナイトフラワーズ」のトップと目されている。他のキャストからは羨望の眼差しを浴び、店からも頼りにされている。その地位を維持するため、彼女は今日も大いに頑張り、また、あなたもそれをしっかりと支え続けている。

3~4

あなたの担当は客付きもよく、店からの期待も非常に高い。けれど他のキャストを出し抜き、鏑迫り合うこの環境は、彼女には少し荷が重いのではないか。疲れた顔を見せないよう必死に頑張る彼女に、あなたはできる限りのサポートを惜しむことはない。

5以上

あなたの担当は、前代未聞の売上を達成した直後、心身の調子を崩して休職してしまった。あなたは担当を外れた今も、足しげく彼女のもとに通い、ケアを行っている。その甲斐あって彼女の回復は順調だ。「ナイトフラワーズ」に華が戻るのも、そう遠い先のことではないだろう。

### 2位以下のプレイヤー ソロルールではランク B 以下

「ナイトフラワーズ」では、いつもキャストたちの笑い声が響いている。その中心にいるのは、あなたの担当だ。ナンバーワンではないけれど、すべてのキャストに信頼され、頼りにされている彼女を、あなたはひそかに誇りに思っている。

あなたの担当は、他のキャストのサポートを行う「ナイトフラワーズ」に無くてはならない存在だ。決して目立つことはないが、彼女もそんな日々で満足し、精力的に働いている。彼女に影響されたあなたもまた懸命に働き、充実した日々を過ごしている。

あなたの担当は「ナイトフラワーズ」のキャストの一人だ。彼女は良くも悪くも一人の女性で、ちやほやされれば嬉しいし、他のキャストに客が付けば悔しく思う。そんな心の内を素直に吐露できるあなたの存在は、きっと彼女の心の助けになっているだろう。

ある日、あなたは担当から相談を受ける。「店を辞めたい」と。けれどそれは後ろ向きではなく、自分は「ナイトフラワーズ」よりも輝ける場所があるのではないかと、という提案だった。あなたは店と彼女との板挟みになりながらも、すべての段取りを整えて彼女を笑顔で送り出した。



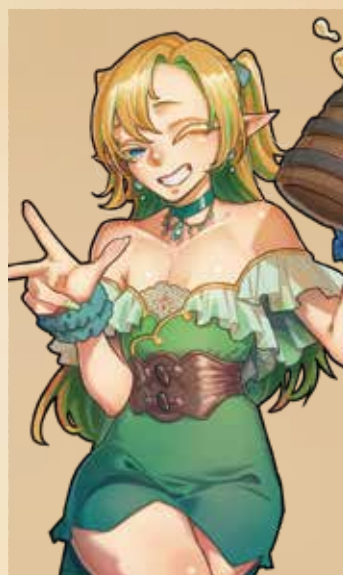
## アイシャ ニンゲン

魔物の国では珍しいニンゲンの娘。育ちのせいで口が悪く喧嘩早いところがあるが、義に厚く他の従業員からは信頼されている。  
これまで可愛い格好とは無縁の暮らしをしていたが、借金返済のために初めて「女である自分」を武器にすることを決意し、キャストとなった。

サポートボーナス

1R **2** 2R+ **R-1**

1R…2 金を獲得  
2R以降…R 数 -1の金を獲得



## エーリカ エルフ

都会に憧れ1人で森を飛び出してきた娘。閉鎖的なエルフ社会に嫌気がさしていたので、多様な種族が集う賑やかなこの店こそが自分の生きる場所だと確信している。  
流行に敏感で情報通。新人キャストは彼女の美容指南を受けることで、見違えるほど垢抜けるのだとか。

サポートボーナス

1R 2R+

1R…1 貢献度を獲得  
2R以降…1 貢献度を獲得

初心者向け：スキル・タレント使いやすい



## レヴ ハーピー

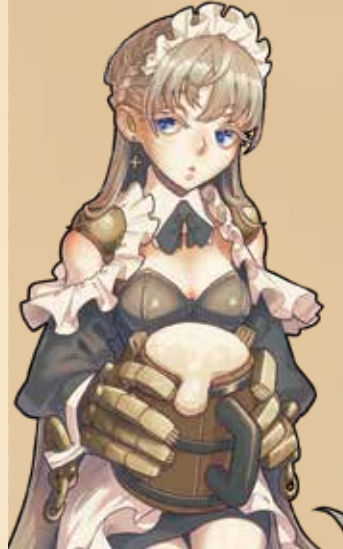
ナイトフラワーズの歌姫。店のステージで披露される彼女の歌は静かに評判を呼びつつある。  
食べ方が汚いという理由で店からは客前での食事を禁じられているのだが、溢れる食欲を抑えきれずいつも客や他のキャストに食べさせてもらっていたところ、それもまた名物となった。

サポートボーナス

2R 4R

2R…スターを獲得  
4R…エールを獲得

初心者向け：スキル使いやすい



## マリオネ ゴーレム

過去の記憶が消去されている出自不明の娘。店そのものを己の主人と認識し、その発展に尽くすことを決めた。  
優秀ではあるが与えられた役割を効率よく果たそうとするあまり、接客や仲間との交流に素気なさが出てしまうことも。  
知識欲が強い知りたがりでもある。

サポートボーナス

1R 3R

1R…ストレージを1つ開放  
3R…3 貢献度を獲得

初心者向け：タレント使いやすい



## ファティマ スフィンクス

ゲームと酒を愛する娘。日中はずっと怠惰に過ごし、出勤の時だけ活発になる。  
出勤中も突然寝たり、頭を擦り付けてきたりとエキセントリックな行動が目立つが、そんなままならないところも人気のひとつ。頭の回転が早く、言動が核心を突くため、よく人の相談にのっているようだ。

サポートボーナス

1R 2R

1R…エールを3つ獲得  
2R…エールを2つ獲得

初心者向け：スキル使いやすい



## リステサ バンシー

臆病で泣き虫。警戒心が強い彼女が共感性も人一倍高く、どんな話でも真剣に聞いてくれると客からの評価は高い。  
懐くとそれまでの反動で極端に心を開きすぎてしまい、お揃いのモノや傷を欲しがったり、家に押しかけようしたりと、トラブルも絶えない。

サポートボーナス

2R 3R

2R…ダイヤを獲得  
3R…ダイヤを獲得



## ターラ

ミノタウロス

キャストやスタッフを母性で包む、ナイトフラワーズのお姉さんの存在。いつも温和でおっとりした振る舞いを崩さない彼女だが、かつては腕利きの戦士として名を馳せたこともあり、その怪力を活かした「お仕置き」は店の関係者全員から恐れられている。

サポートボーナス

1R

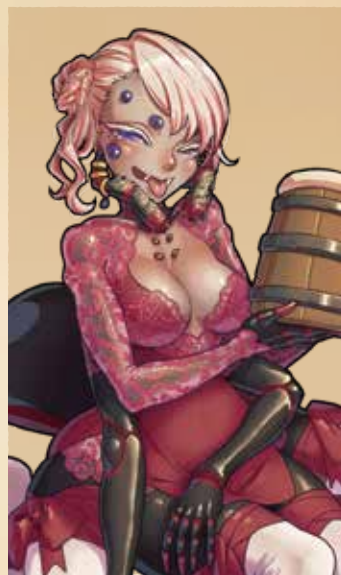


3R



1R…ハートを獲得

3R…ハートを2つ獲得



## クレナイ

アラクネー

用意周到な策略家。客を立て、自らは積極的にねだることをせず、いつも静かに糸を張り巡らせている。そんな彼女の奥ゆかしさ（という名の罠）にまんまとやられ、気がつけば誰もが自分の意志で彼女に逢いに行き、貢ぎ、抜け出せなくなってしまうようだ。

サポートボーナス

1R



3R



1R…黒服を1体開眼させる

3R…ダイヤを獲得



## ヘレナ

スキュラ

無数の足を巧みに操り、テキパキと接客をこなす。同席の他キャストのフォローにも長けているが、それは彼女の猜疑心の強さがなせるもの。過去にトラウマを持ち普段から他人に期待をしないがゆえに、いかなる時も自分一人でトラブルを解決できるよう心がけているようだ。

サポートボーナス

2R



4R



2R…2 貢献度を獲得

4R…接客アクションを行える



## サヴラ

バジリスク

美しい鱗が自慢の嬢。店一番の酒豪で、どれほど強い酒でも彼女から理性を奪えない。サディスティックな性格で客や店員に対しわざと意地悪を仕掛けるのだが、彼女の瞳に見つめられると不思議と抵抗できなくなってしまい、それがクセになった者も多いようだ。

サポートボーナス

1R



3R



1R…エールを獲得

3R…スターを獲得



## ユウリ

ユニコーン

いつもクールな……たぶん、娘。己のことを多く語らず他のキャストとも適度な距離を保っているため、私生活を含め謎な部分が多い。高貴でミステリアスな雰囲気は、男性向け店舗でありながら女性客を多く引き寄せ、今日も彼女の出待ちをするファンが店の外に溢れている。

サポートボーナス

2R



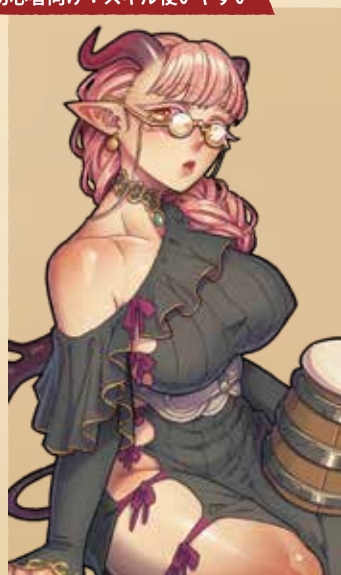
4R



2R…ストレスを1つ排除

4R…ストレスを1つ排除

初心者向け：スキル使いやすい



## ルー・ルウ

サキュバス

実直な娘。母と姉からサキュバスの何たるかを叩き込まれるも、どこでズレたのか結果として異性への関心を失い、種の本能である情慾は妄想へと転化されるようになった。他のキャストたちのことをお姉様と呼び慕い、その人間模様を眺めては今日もあらぬ妄想を巡らせている。

サポートボーナス

3R



4R



3R…太客アクションを行える

4R…太客アクションを行える

## ●ゲストカードの効果で得たチャームとストレスはどこに置きますか？

効果の説明で特に指定がない場合は、すべてストレージに入ります。

## ●サポートキャストカードの効果で得たチャームはどこに置きますか？

すべてストレージに入ります。金はチャームではありませんので手元で保管してください。

## ●ストレージが埋まっている状態で、チャームの獲得アクションは選択できますか？

可能です。その時、以下の点にご注意ください。

- ・ストレスが発生するアクションの場合、ストレスは優先して必ずストレージに入れる必要があります。
- ・獲得した資源を含めた「溢れたチャーム(ストレスを除く)」の中から溢れた数だけ選んで倉庫に入れてください。この時、溢れた数以上のチャームを入れることはできません。

## ●ストレージが埋まっている状態でゲストカード「シャン」の効果は使用できますか？

可能です。その時、以下の点にご注意ください。

- ・ストレスが発生するアクションの場合、ストレスは優先して必ずストレージに入れる必要があります。
- ・獲得した資源を含めた「溢れたチャーム(ストレスを除く)」の中から溢れた数だけ選んで倉庫に入れてください。この時、溢れた数以上のチャームを入れることはできません。



## ●ストレージがすべてストレスで埋まっている場合でも、「シャン」の効果やチャームの獲得アクションは実行できますか？

ストレスが限界に達している場合、次のようなルールとなります。

- ・ストレスが発生しないアクションであれば選択可能です。ただしチャームをストレージに入れられないため、獲得したチャームはそのまま倉庫に入ります。
- ・ストレスが発生するアクションは選択不可です。キャストがストレスを受け取れないため、店内ボードやゲスト効果などいかなる場合においてもそれを選択すること自体ができません。

## ●開眼黒服コマは通常の黒服コマのアクションも選択可能ですか？

可能です。

## ●プレイヤーあたりのパトロンの獲得数に制限はありますか？

ありません。

## ●サポートキャストカード「マリオネ」「クレナイ」について、1ラウンド目の効果はコストが必要ですか？

不要です。それぞれコスト不要でストレージの開放／黒服の開眼ができます。



## ●サポートキャストカード「ヘレナ」「ルー・ルウ」について、追加アクションの効果はコストが必要ですか？

必要です。ゲストの獲得／太客化については、アクションができるのみで別途コストは必要となります。



## ●面談フェーズで引いたタレントカードをすべて破棄して、再度引き直すことは可能ですか？

引き直しはできません。新しいカードが欲しい場合は必ず ① を支払って追加でカードを獲得することになります。

## ●「ペロゲモン」の効果「どれでも好きなチャームをひとつ得る」にて、ストレスを選んで獲得することはできますか？

できません。ストレスはチャームではないので選択することはできません。



## ●ストレージにハートが1つ、他はストレスですべて埋まっている状態で「エド&マルチ」の効果を使用しました。「コボルト」の「即時でハートを得る」効果と「カッパ」の「ハートでストレスを削除する」効果を同時に発動させました。この時、溢れたものをあわせた2つのハートを「カッパ」の効果で使うことができますか？

できません。

「コボルト」と「カッパ」の効果をそれぞれ発動させることはできますが、効果の解決は1つずつ行います。そのため、処理は以下のいずれかとなります。

- ・コボルトの効果から処理した場合  
溢れたハート(ストレージにあるハート、新たに獲得したハートどちらでも構いません)を倉庫に入れます。その後、カッパの処理を行います。
- ・カッパの効果から処理した場合  
ストレージにあるハートを使ってストレスを削除してください。その後、コボルトの効果で獲得したハートがストレージに入ります。すでにカッパの処理は終了しているためこれを使って再度ストレスを削除することはできません。



●「ディース」の効果によりゲストカードが場から取り除かれたとき、そのカードの上にあるコマ、チャーム、太客マーカーはどうなりますか？

チャーム、太客マーカーはゲストと共に取り除きます。  
 太客の勝利点は、ゲームの終了時に加算されます。  
 このため、「ディース」の能力で取り除かれたゲストカードの勝利点が加算されることはありません。  
 上に乗っていたコマは、閉店フェーズに回収されます。  
 なお、そのゲストの太客化により達成済のミッションがあったとき、達成結果が変わることはありません。  
 ミッションはすでに達成されたものとして扱います。



●チャームの消費とストレスの獲得が同時に発生したとき、どちらが優先されますか？

チャームの消費を優先します。

●「配置済みのキャスト」や「配置済みの黒服」は、そのアクションを使用するために配置したコマを含みますか？

含みません。  
 コマの配置によって行われるアクションが全て終了したコマを「配置済み」と呼びます。

●出勤フェーズ、アフターフェーズで「ケット・シー」や「葉隠 来花」の効果を使用しました。

このとき、「配置済みのキャスト・黒服」は存在しますか？

店内ボード上のコマは、閉店フェーズで取り除かれます。  
 アフターで効果を使用したときは、営業フェーズの盤面を引き継いで、配置済みのコマを指定できます。  
 出勤フェーズでは、店内ボード上にコマの配置がないため、選べるコマはありません。



●「ケット・シー」や「葉隠 来花」の効果で、開眼黒服コマを選択できますか？

できます。  
 「葉隠 来花」の効果で、黒服コマと開眼黒服コマの位置を交換することも可能です。  
 この効果で、通常の黒服コマが開眼黒服のみ実行可能なマスに配置されたとき、マス効果を使用することはできません。  
 また、待機客状態の「葉隠 来香」の効果で、ゲスト効果マスに開眼黒服コマを配置して使用したとき、この開眼黒服コマはアクションが終了していないため、配置済みのコマとして扱うことはできません。

●「スライム」の効果を実用フェーズで使用したとき、どのように処理しますか？

「スライム」に置かれたチャームは回収されず、次のラウンドに持ち越されます。  
 このため、次の営業フェーズの終了時に、チャームが元の所有者のストレージに戻ります。  
 なお、「スライム」が接客やラウンドの進行による入れ替えで待機客から離れたとき、置かれたチャームは取り除かれます。  
 取り除かれたチャームが、元の所有者に戻ることはありません。



プレイのヒント

「ナイトフラワーズ」は、4種類のチャームチップを、いかに効率よく集めるかが大事なゲームだ。  
 チャームは手に入りにくいものほど、価値がどんどん高くなっていくぞ。



メインキャストのタレントでチャームを変換すると、そのチャームの価値は必ず高くなる。ゲーム中に、どれだけ多くタレントを使えるかが重要なんだ。

ゲストの効果や店舗ボードのアクションを組み合わせれば、爆発的にチャームを増やすことができるぞ！

とくに強力な効果をもつ固有タレントやアクションには、「ストレス」がついてくることがある。  
 ストレスを溜めすぎるのはマズいけど、強いアクションをまったく使わないのはもったいないぞ。  
 デメリットを怖れずに強いアクションを使って、チャームがモリモリ増える楽しさを味わってほしいな

# ソロルール

## ゲームの準備の変更点

「ナイトフラワーズ」を1人で遊ぶときは、以下の点を変更して準備を行ってください。

### ①ソロプレイカードの追加

ソロプレイカードをウラ向きにしてよくシャッフルし、ソロプレイ山札とします。

### ②ソロミッションカードの追加

ソロミッションカードから好きなカードを1枚選び、最大達成ミッションのかわりにミッションボードに置きます。最大ミッションカードは使用しませんので、箱にしまえます。「裏試練」は上級者向けの高難度モードです。ゲームをよく理解してからのプレイをオススメします。

### ③黒服コマ3つの追加

店内ボードを埋める黒服コマを、自分以外の色から3つ選びます。

### ④出勤用プレイヤーコマの追加

出勤表を管理するためのプレイヤーコマを、自分以外の色から4つ選びます。



①ソロプレイカード



②ソロミッションカード



③追加黒服コマ



④追加プレイヤーコマ

## 各フェーズの変更点

### 出勤フェーズ

ソロルールでは、1度選択した出勤表マスは、以降のゲーム中に使用できなくなります。



出勤表に置かれたコマはゲーム中に取り除かれませんが、④で選んだコマを使用して管理してください。


### 営業フェーズ

営業フェーズ開始時に、ソロプレイ山札から1枚引きます。

引いたカードに描かれた効果を持つ店内ボードのマスは、このラウンド中使用できなくなります。

③で選んだコマを、店内ボードの該当のマスに配置して管理してください。

また、引いたソロプレイカードの右上に  があるとき、ソロプレイ山札の近くに  チップを追加します。

ゲストカードの効果や最後の得点計算で、「他のプレイヤーのストレス」を参照する場合は、ここに置かれた  チップ数を参照してください。

### 終業フェーズ

待機客の入れ替えを行うとき、一番右側のゲストカードに加えて、右から2番目のゲストカードも破棄します。

## ミッションの変更点

最速達成ミッションは、3ラウンド目の間に達成できれば最大点、4ラウンド目での達成となった場合、最小点となります。

ソロミッションカードは、必ず達成しなければならないミッションです。

ゲーム終了時の合計点に関わらず、ソロミッションを達成できなかった場合は勝利点をすべて失います。

## ゲームの終了

4ラウンド目の成長フェーズ終了後、得点計算を行います。

合計点によって、あなたの名声レベルが決定します。以下の表を参照し、メインキャストたちと共に「神話」を目指しましょう。

ランク S 「神話の嬢」	ランク A 「英雄譚の嬢」	ランク B 「流行歌の嬢」	ランク C 「民族歌の嬢」	ランク D 「無名の嬢」
91点以上	90点～76点	75点～61点	60点～46点	45点以下

# NIGHT FLOWERS

ナイトフラワーズ

開発・発売：SUSABI GAMES  
製造・印刷：JELLY JELLY PRINT

<https://susabigames.com/>  
<https://bg.nightflowers.info/>



公式サイト

### クレジット

ゲームデザイン・アートワーク 宮本アシタ  
編集・ディレクション かく  
ルールブック校正 ハセガワ  
メインキャラクターデザイン 鉄巻と一ます  
ゲストキャラクターデザイン はらせレブ  
店内デザイン Clark&Company  
紙幣デザイン 長谷川登鯉  
ソロルール制作 鳥石ザクロ (636GAMES)  
後日譚ライティング 蜂月 (六角えんびつ)

### コラボタイトル

こちら異世界転生局 (六角えんびつ) / ロード・オブ・ボーダーズ (てんぐすたん) / ノーマンズブラネット (96組) / イビルフロント (遊陽ゲームズ) / ペロゲート (celebrity products) / ビストライド (i2ゲームズ) / KAWASAKI NEON GANGSTA (636GAMES) / シノビノギ (Wablues) / アレサンドリタ・シンセチカ (あつとわん)

### スペシャルサンクス

はたもん / ロビン / 不可思議 \$ / シュア / 如月六六 / 与一 / 佐倉 Trick