



#アオハル

プレイヤーズガイド

こちらはサンプルキャラクターで
遊ぶ時の簡易サマリーです。



遊ぶ前の注意事項

このゲームには
キャラクター同士の
恋愛表現や感情のやり取りが含まれます。

募集を行う際は、
ゲームの内容や雰囲気を参加者に伝えてください。

プレイ中に発生した参加者同士のトラブルなどの
個人的な問題について、
作者は責任を負うことができません。

無理を感じた場合は、
いつでもプレイを中断して構いません。



セーフティについて

このゲームでは **Xカード** を使用します。
苦手な展開が出た場合、Xカードを使用するだけで理由を説明せずに中断できます。

キャラクターの行動や感情は**フィクション**です。

プレイヤー同士の関係に影響しないよう、
お互いに配慮して遊んでください。

Over view

告白するらしい。

「彼」が誰かに

その先で

卒業式まで、あと2週間。

そんな噂が流れ、3人の女子高校生の胸がざわつく。
自分だけを見てほしいのに、言葉はうまく出ない。

隣にも、後ろにも、すぐそばにライバルの影。
小さな嫉妬が胸をきゅっと締めつけ、
春の空気は淡く揺れ、ほんのり切なく色づいていく。

残された放課後は、あと10日。

卒業式を迎えるその前に、
誰よりも早く彼の心に触れなきゃ——。

焦りときめきを胸に、
3人はそれぞれの“春”へ全力で走り出す。

青春劇。

恋愛と競争が交差する

これから始まるのは、

プレイヤーは
恋愛シミュレーションゲームの攻略キャラクターとなり、
主人公を奪い合う恋のライバルを演じます。

ゲームでは
ポジティブな「ココロ」とネガティブな「ウツロ」の
揺れ動く感情を表すエモートカードを使用します。

主人公の感情に最も近い感情を **通させたプレイヤー**が
特別な思い出（イベント）を手に入れます。

しかし、ライバルに先を越されると
カードは少しずつ **ウツロ** に染まっていきます。

ときには感情を **整え** ながらチャンスを待ち、
誰よりも多くの思い出を集めて
主人公とのエンディングを目指しましょう。

プレイヤーが演じるのは

攻略キャラクター

主人公の攻略対象である女子高校生です。
全員が主人公に **高い親愛度** を持っています。

攻略キャラクター同士は
主人公をめぐる **ライバル関係** にあります。

イベントで主人公と過ごし、
思い出を集めていきます。

最も多くの思い出を集めたキャラクターが
主人公との **エンディング** を迎えます。



サンプルキャラクターA

性格：「真面目」

関係：「幼馴染」

はじめてのイベントカード：
「誰よりも早く」

エモートカード：



ココロカード x 3



ウツロカード x 2

サンプルキャラクターB

性格：「ギャル」

関係：「一目惚れ」

はじめてのイベントカード：

「髪についた花びら」

エモートカード：

□□□ ココロカード x 3

■ ■ ウツロカード x 2



サンプルキャラクターC

性格：「クール」

関係：「クラスメイト」

はじめてのイベントカード：

「孤独に寄り添って」

エモートカード：

□□□□ ココロカード x 4

■ ウツロカード x 1





進行役が演じるのは

主人公

今年卒業を迎える男子高校生です。

これまで攻略キャラクター全員と
親しく過ごしてきた結果、
3人の女子高校生が
それぞれ主人公に想いを寄せています。

現在、主人公の周囲では
小さな修羅場 が生まれています。

最終的に誰を選ぶかは、プレイヤーが
取得したイベントの数で決まります。

舞台は

さくら市



川沿いの地方都市。
桜並木や商店街がある、どこにでもありそうな街です。
キャラクターたちは中心にある **さくら高校** に通っています。

カードの内容に沿って、
学校の様子やこの街の日常を自由に描いてみてください。



自己紹介をしよう

キャラクターの名前を用意して
準備ができれば、簡単に自己紹介を行います。

この時間は、キャラクターの雰囲気
を共有するためのものです。
次の内容を簡単に紹介してみましょう。
設定を細かく決める必要はありません。

「このキャラクターは
こんな話し方をしよう」

というイメージが共有できれば十分です。
準備が整ったら、物語を始めましょう。





ロールプレイについて

恋愛シミュレーションゲームのような青春の空気を楽しもう

攻略キャラクター

彼女たちは、主人公に特別な想いを抱いています。ライバル同士ではありますが、ただ相手を負かすためだけに争っているわけではありません。

- 一緒に帰りたい
- 少し嫉妬してしまう
- 気になって目で追ってしまう
- つい構ってしまう

そんな小さな感情の揺れを、自由に描いてみてください。想いを強く伝えても、言葉にできなくても構いません。

短い一言や、ちょっとした反応だけでも、それはきっと物語になります。

主人公

主人公は、3人全員と自然に親しく接してきた存在です。

誰に対しても優しく、距離が近く、ときには無自覚に期待を持たせてしまいます。しかし、まだ誰か1人を選びきれてはいません。

主人公は、攻略キャラクターたちの感情を受け止める存在です。

少し照れたり、困ったり、嬉しそうにしたり。相手の感情に反応を返すことで、物語は動いていきます。

プロログ

プロログの文章を読み上げて物語に進みましょう。

ロールプレイのウォーミングアップです。練習として、下のセリフをあなたが作ったキャラクターらしい言い回しにアレンジして演じてみましょう。



進行役

ここは、川沿いに広がる地方都市「さくら市」
春になると桜並木が色づく、穏やかな街です

その中心にあるのが、さくら高校。
そこに通う一人の男子高校生がいます



プレイヤーA



プレイヤーB

彼の周りには、3人の女の子。
それぞれが、彼に特別な想いを抱いています。

まだ誰も、その気持ちをはっきりとは伝えていま
せん。けれど、小さな修羅場が始まっています



プレイヤーC



全員

彼の隣に立つのは、誰でしょう？
卒業までの最後の10日間を始めましょう

ゲームサマリー

このゲームは、卒業までの10日間（月～金×2週間）を舞台に進みます。プレイヤーは攻略キャラクターとして主人公との思い出を集め、最も多くのイベントを獲得することを目指します。

ゲームの流れ

① プロローグ

物語の導入を読み上げ、
キャラクターとして物語に入りましょう。

② スケジュールフェーズ

進行役はイベントカードを5枚引き、
月曜日から金曜日までの予定として公開します。

③ エモートフェーズ（月～金）

各日ごとにプレイヤーは次の行動を選びます。
基本は「通わせる」を選ぶ、手札が悪いときだけ
「整える」ことをオススメします。

「整える」

ライバルに感情を吐露し、手札を整えます。

「通わせる」

主人公とのイベント参加を判定で競います。
イベントカードの感情値に最も近い数値を出した
プレイヤーがその日のイベントを獲得します。

④ ウィークエンドフェーズ

週末には、イベント取得数が最も少ない
プレイヤーに特別なシーンが発生します。

⑤ インターバルフェーズ

短い休憩を挟み、2週目へ進みます。

⑥ 2週目（月～金）

再びエモートフェーズを進行します。

⑦ エンディング

10日間のイベント終了後、
イベントカードの取得数を確認します。
最も多くイベントを獲得したプレイヤーが
主人公とのエンディングを迎えます。

エモートカード

「ココロ」と「ウツロ」の感情を示すカード。ゲーム中の行動や判定に使用します。

ココロカード

ポジティブな感情を表すエモートカード。数値は1～12。

ウツロカード

ネガティブな感情を表すエモートカード。数値は1～6。

イベントカード

その日に発生するイベントを示すカード。イベント内容・主人公の感情値・シーンのセリフが書かれています。

感情値

エモートカード、イベントカードに記載された数値。イベントカードの感情値に最も近い数値のエモートカードを出したプレイヤーがイベントに参加できます。

ハート数

カードに描かれたハートの数。感情値が同じ差だった場合の判定に使用します。

セリフランク

カードのセリフ表現の強さを示すランク。A～Eの順で判定に使用されます。

通わせる

主人公とのイベント参加を競う行動。

整える

ライバルにエモートカードを渡し、自分の手札を整える行動。

1 日 の 流 れ

エモートフェーズリプレイ

① 行動の選択

進行役がイベントカードを読み上げる。

進行役（主人公）

「火曜日のイベントは『花火大会』。

主人公の感情値は 7 です。

選択は決まりましたか？」

プレイヤー全員からOKが出る。

進行役

「では、セーの」

同時にエモートカードを 1 枚「整える」か

「通わせる」の枠へ移動させる。

プレイヤーA「通わせる」

プレイヤーB「整える（Aの枠）」

プレイヤーC「通わせる」

カードを公開する。

A：ココロ 7

B：ウツロ 4

C：ココロ 10

② 「整える」の処理

Bが「整える」を選んでいる。

B（RP）

花火大会が始まる前、廊下でAを見かける。「A。最近あの人と距離近くない？」

A（RP）

「そうかもね。羨ましい？」

Bはエモートカード

「ウツロ 4：嫉妬」をAに渡す。

Aはそれを手札に加える。

Bは手札をすべて山札に戻してシャッフルする。その後、自身の性格カード・関係カードの指定（    ）に従い、

ココロカード 3 枚

ウツロカード 2 枚

を引き、手札を 5 枚にする。

③ 「通わせる」の判定

主人公の感情値は 7。

プレイヤー出したカード差

A→ココロ 7（数値差 0）

C→ココロ 10（数値差 3）

差が最も小さいAが勝利。

④ イベントシーン

進行役（主人公）

「校庭で花火大会を楽しむ。綺麗な花火と、その姿に見惚れて声をかけたのは……」

プレイヤーA

「私！！！」

主人公とAでイベントシーンを演じる。

イベントカードの主人公のセリフから開始する。

主人公（RP）

「今日、ここにいられて本当によかった」

A（RP）

「うん、嫌なこと…全部忘れられそう。

ねえ。あのね、（主人公）君…私ね」

最後にAはカードのセリフを返す。

「君がいるから安心できるんだ。

いつでも、信じてるからね。」

⑤ カード処理

勝者 A → イベントカードを取得

敗者 C → ウツロカードを 1 枚引く

AとC → 使用したエモートカードを使用済み置き場へ

火曜日終了

進行役

「それでは次の日へ進みます。

水曜日のイベントは——」

本作はフィクションです。実在の人物・団体とは関係ありません。

本作はプレイ配信・リプレイ動画の公開を歓迎しています。
配信の際は作品名「#アオハノレ」を記載してください。

ルールに記載されていない状況が発生した場合は、
進行役の判断に従って処理してください。

#アオハノレ

制作：Q (QUIXORIM)

メインビジュアル：棉きのし

キャラクター原案：chimi

楽曲提供：FILEIN「オトシアイ」

校正協力：

マサモト、minAto、わー、

うすあじ、ゼンペス、hoehoe

フィードバック・テストプレイ：

かこ、hoehoe、dAm14f、砂将、中野、saba夫、

chimi、noema、fujimikan、白騎士、ぱむだ、白米

© Q (QUIXORIM)