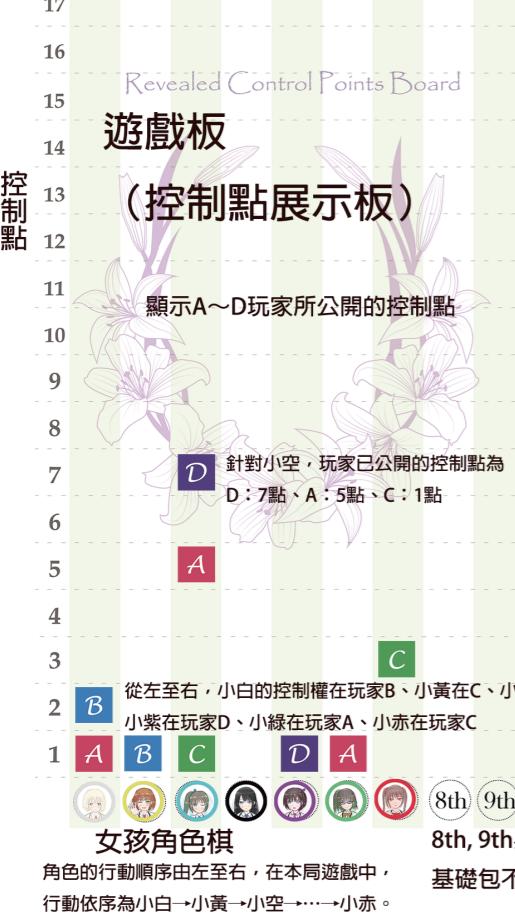


百合紅-ゆりくれ- 規則說明書

遊戲卡片示意圖



遊戲故事

在「百合紅」中，玩家將作為引導女孩的「空氣」般的存在，配對出玩家所期望的百合伴侶。女孩們是同時踏入某個學園的一年級生。請在這三個年度的九個學期之中，守護千變萬化的人際關係吧。

(譯者註：在日本，一個年度分為三個學期的學校較為常見)

遊戲概要

「百合紅」這款桌遊的目標是將玩家主推（推し）的兩個女孩配對成伴侶。玩家在遊戲開始時暗自為主推的組合分配一定的「支援點」，根據支援點將決定對每個女孩的「控制點」。玩家將透過公開控制點，獲得女孩的「行動」控制權。主推的組合在連續進行兩次「誓約之吻」後，成功成為「命運的伴侶」時，您的勝利就在眼前了！要是發生了「無法只選出一對！」的情況，也能夠以「百合重婚」，即三人以上的伴侶關係形式獲得勝利。

初期配置

決定預設的配對與好感度

透過分別隨機抽取兩枚角色資料卡，決定遊戲開始時的關係狀態。

遊戲開始時的配置為：

- ①已經成為伴侶的組合一組
在伴侶組合之間，放置「尚未進行誓約之吻」的伴侶標示（藍色面）。
- ②好感度為2點的組合一組
在組合間放置好感度2點的關係卡。
- ③好感度為1點的組合兩組
在組合間放置好感度1點的關係卡。

②（好感度為2點的組合）和③（好感度為1點的組合）中的女孩不能重複。（②和③的角色不會重複，因此開局時不會有好感度為3點或4點的組合。同時，③的兩個組合中角色也不會重複，因此開局亦不會出現兩組好感度為2點的組合。）①（已經成為伴侶的組合）的女孩也可出現在②和③。

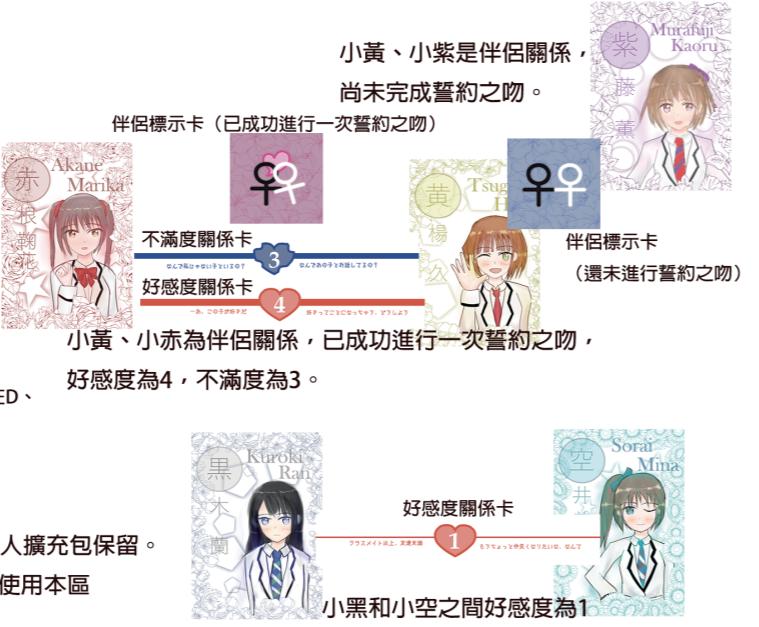
決定角色行動順序

遊戲板上的1st ~ 7th代表角色的行動順序。開始前將女孩角色棋正面朝下，洗牌隨機排列以決定順序。

女孩資料卡



角色關係展示區



決定玩家的支援點

以上的「初期狀態」決定好之後，參考「初期狀態」將以下內容記在玩家各自的支援點表格。

分配支援點

玩家各自暗中選出主推的五對伴侶組合，依玩家對該伴侶組合的喜爱程度，為這五個組合分別寫上數字1~5。這個數字稱為「支援點」，數值越高代表推的程度越高。同樣的數值不得重複使用，所有組合支援點的加總應為15點。

若以進階的規則進行遊戲，可允許填入重複的支持伴侶組合。

如果玩家若是初次遊玩本遊戲，建議以支援點不可填入重複的伴侶組合的規則遊玩。

每個玩家分配給各支持伴侶組合的支援點，直到遊戲結束前都要對其他玩家保密。

計算控制點

玩家將依據自身的支援點分配，計算每個角色各自控制點。控制點在遊戲中將用於控制角色的行動。控制點根據每位玩家分配的支援點，按以下方式計算得出。

某角色的控制點=該角色所在各組合的支援點總和

例：如果玩家A的支援點配置是「赤白」3點、「白黑」2點。這個情況下會得到：

小赤的控制點 = 3點
小白的控制點 = $3+2 = 5$ 點
小黑的控制點 = 2點

玩家在後述的行動階段可以公開自己對特定角色的控制點。關於公開控制點的方法，將在回合進行・行動階段的項目說明。

額外的支援點

遊戲進行時，將在特定時間點增加額外的支援點：

第三回合結束時增加1點
第六回合結束時增加3點

這些點數可以加在任意組合上。

額外的支援點不僅可以加在自己原本主推的組合，也可以用於新的伴侶組合上。而且，第六回合獲得的3點支援點可以分別分配給不同組合。換言之，可以由單獨一組合獲得3點，或者由某兩個組合分別得到2點與1點，抑或是三個不同組合各獲得1點。分配額外的支援點後，角色的控制點也會隨之提升。

回合進行

「回合」是本遊戲進行的基本單位。一回合由以下三階段構成。

1. 行動階段

角色依序做出「行動」（見下文）的階段。玩家對於角色的干涉都在此階段進行。

2. 伴侶階段

此階段會處理伴侶組合變動的相關事務。

3. 誓約之吻階段

此階段會判斷伴侶是否成功進行誓約之吻。

此階段也會確認是否滿足遊戲結束條件。如果在「誓約之吻」階段滿足了遊戲結束條件，則該回合立即結束，進入勝負判定階段。

遊戲最多有九個回合。在第九回合結束時，遊戲自動進入勝負判定階段。

如果滿足了任一遊戲結束的條件，則同一回合內不再進行其他處理。這將會左右誓約之吻和百合重婚同時成立時的結果。

行動階段

在行動階段，會決定每個女孩本回合要做什麼行動。每位玩家都可以公佈自己對部分或全部角色的控制點，來獲得角色的控制權。女孩們的行動將按照遊戲開始時確定的順序逐一進行。女孩可以採取的行動有：「接近」、「告白」、「戰術談判」和「不行動」。

公開控制點

玩家可以公開的控制點上限是根據自身支援點分配所決定的控制點。控制點可以在行動階段中的任何時間點公開。如果玩家想獲取某角色的控制權，則該玩家的控制點必須大於其他玩家已公開之對該角色的控制點。

例如：玩家A對於小紫的控制點為7點。假設這時小紫的控制權不在任何人手上，他在小紫行動階段公開了控制點1點，並宣告小紫接近小黑。此時，玩家B在行動最終確定之前打斷，並公開了對小紫的控制點2點，宣告小紫的行動是向小綠告白。由於玩家A私下保有的控制點更高，他公開了對小紫的控制點4點，並再次宣告小紫接近小黑。由於沒有玩家公開的小紫控制點比玩家A高，小紫的行動確定為接近小黑。

以上是簡易版的控制點宣告規則，大多數情況均可適用。有關更詳細的控制點宣告規則，請參閱附錄。

各行動的規則

接近

這個行動會增加主動女孩與目標女孩間的好感度。宣告接近行動的同時須指定接近的對象。此行動會使主動接近的女孩與目標女孩之間的好感度+1。

如果進行「接近」的女孩或對象女孩已有其他的伴侶關係，則每對現存伴侶之間的不滿度+1。

好感度和不滿度分開計算。例如，如果在好感度4的狀態下不滿度+1，那麼好感度不會降到3，而是變成同時有好感度4和不滿度1的狀態。

請將「關係卡」放置在角色卡之間，標示角色之間的好感度/不滿度。

告白

這是可以讓女孩和女孩成為伴侶的行動。當下沒有其他伴侶關係的女孩才能提出告白。宣告告白行動的同時須指定告白的對象。

i. 判定被告白的女孩是否同意。如果同意，告白的女孩和被告白的女孩將成為伴侶，行動結束。

ii. 至於被告白的女孩是否同意，則是由當下擁有該女孩控制權的玩家決定。這時所有玩家都可以即時公開控制點數，爭奪控制權，由公開控制點最高的玩家決定是否同意告白。假設沒有任何玩家公開控制點數，此次告白則視為不同意。

ii. 若被告白對象不同意成為伴侶，則進行擲骰判定：

- i. 骰子點數低於好感度，則直接成為伴侶（不論被告白對象是否同意）。
- ii. 骰子點數大於好感度，則雙方互相好感度+1。

以上任何情況，已與其他人有伴侶關係的女孩，只要同時又與其他女孩成為新伴侶，則和原本的伴侶間不滿度+1。

新成為伴侶的女孩之間，請放置「尚未進行誓約之吻」的伴侶標示卡（藍色面）。即使是曾經成功進行過「誓約之吻」的伴侶，也一樣是以「尚未進行誓約之吻」的狀態成為伴侶。

已經有伴侶的女孩，還是可以被其他女孩告白。如果因此形成新的伴侶關係，就會產生所謂的「雙重關係」。

戰術談判

這是女孩們之間的戀愛戰略，將透過全員的八卦討論，決定某兩位女孩是否應該成為伴侶。宣告戰術談判行動的同時須指定兩位女孩作為對象。發起行動的女孩自己不能作為對象之一，已經是伴侶關係的兩位女孩也不能同時作為對象（已經有其他伴侶的女孩也可以作為本行動的對象）。發起行動後，將由其他女孩投票決定對象的兩位女孩是否成為伴侶。

1. 除了被發起談判的兩位女孩外，其他女孩們全員進行「贊成」或「反對」的投票。

由當下擁有女孩控制權的玩家決定贊成或反對。若女孩當下沒有任何玩家控制，則視為投下反對票。

發起戰術談判的女孩必須自己投下贊成票。其他女孩依照行動順位依序投票，直到除目標的兩位女孩外都完成投票。

2. 若贊成票數過半，進入以下環節（若反對票過半則什麼也不會發生）

- i. 依照行動順序，被發起戰術談判的兩位女孩依序聲明是否願意成為伴侶。
- ii. 若雙方都同意，則視同告白成功成為伴侶（若當事人同時有別的伴侶，則與原伴侶間不滿度+1）。
- iii. 若雙方有人不同意，則對象的兩位女孩間不滿度+1。

不行動

擁有控制權的玩家可以選擇不讓女孩進行任何行動，直接跳過至下一位女孩。沒有玩家公開控制點，而無人擁控制權的女孩，視為不行動，跳過至下一位女孩。

所有女孩都依序完成行動後，進入下一階段。

伴侶處理階段

對遊戲場上每一對伴侶進行擲骰判定，根據「骰子點數-不滿度」的數值，對伴侶進行以下處理：

小於0 伴侶分手（恢復成非伴侶的狀態）

1~2 不滿度+1

3以上 不進行任何處理

骰子擲出6時，好感度直接+1

（骰子擲出6時，覆蓋「骰子點數-不滿度」的判定）

執行完上述判定後，不滿度達到6的伴侶將會分手。分手的伴侶間好感度、不滿度均歸零。

執行完上述判定後，好感度達到6的女孩將成為伴侶。若女孩以此方式成為伴侶，與前述進行告白行動等的狀況不一樣，成為新伴侶的女孩與原伴侶之間的不滿度並不會增加。

誓約之吻階段與勝負判定

對遊戲場上每一對伴侶，進行誓約之吻成功與否的判定。判定方式為擲骰子，「骰子點數+好感度-不滿度」的數值為4或以上時，誓約之吻成功。遊戲第一回合時，請不要針對遊戲初始設定的伴侶進行誓約之吻判定。

成功時請將誓約成功的伴侶標示卡翻至「誓約之吻成功」（紅色面）；誓約之吻失敗的伴侶，則讓伴侶標示卡維持「尚未完成誓約之吻」（藍色面）。

已是誓約之吻成功狀態的伴侶，若再判定誓約之吻成功一次的話，該對伴侶則成為「命運的伴侶」，並進入這局遊戲的勝負判定階段。若遊戲場上同時有多對伴侶，在此階段同時進行「誓約之吻」的判定。若前一回合產生多對「誓約之吻」成功的伴侶，

此階段也同時進行「誓約之吻」的再一次判定。若有多對伴侶「誓約之吻」成功兩次，則誕生多對「命運的伴侶」。

若前一回合的「誓約之吻」成功，但此回合的「誓約之吻」判定失敗的話，則請將伴侶標示翻回到「尚未完成誓約之吻」（藍色面）。為了讓主推的女孩們成為「命運的伴侶」，必須連續成功兩次「誓約之吻」！

命運的伴侶產生時，由玩家計算對各對伴侶的支援點合計值，並以此決定勝負。**計算合計值時，初期狀態分配的支援點只能累加至5點**。由於規則可以設定為可重複支援同一對伴侶，反覆累加支援點會對勝負產生影響，所以在此規定累計值上限為5點。另外在第六回合、第九回合追加的支援點同樣計入分數中，且不受前述限制全部累加。

若玩家的支援點合計值相同，則以對組成伴侶的兩位女孩的公開控制點數**合計較小者**勝出。公開控制點合計相同的情況下則平手。

例1：第三回合小白和小綠成為「命運的伴侶」。玩家A跟玩家B對白綠的支援點各是4。因為雙方支援點相同，於是計算雙方對伴侶的控制點。玩家A對小白跟小綠的公開控制點分別是3、4；玩家B對小白跟小綠的控制點分別是1、5，玩家A的公開控制點合計為7，玩家B的公開控制點合計為6，由數值較小的玩家B勝出。

例2：第五回合小赤和小紫成為「命運的伴侶」。玩家A初期狀態重複支援赤紫，支援點分別為4、3；玩家B初期狀態赤紫的支援點為5。第三回合結束時，玩家A並未將追加支援點加在赤紫上；玩家B則選擇追加1點在赤紫。勝負判定時玩家A的支援點累計為5（雖然原本是4+3，但同一組伴侶有累計上限值為5的限制），玩家B為5+追加支援點1，總計6點，故由玩家B勝出。

百合重婚結局

「誓約之吻」判定後，在沒有任何「命運的伴侶」誕生的情況下，可以先判定是否有「百合重婚」。

「百合重婚」的定義為：「三人及以上的女孩間，每位女孩各自之間都有伴侶關係。」

例1：赤白、白黑、赤黑皆是伴侶的狀態下，小赤、小白、小黑為百合重婚。

例2：空綠、綠黃為伴侶，但小空與小黃不是伴侶的狀態下，三者不算百合重婚。

例3：紫赤、紫黑、紫白、赤黑、赤白、黑白皆是情侶的情況下，小紫、小黑、小赤、小白四人為百合重婚。

已經有伴侶關係的女孩不能主動告白，所以百合重婚的情況照理無法藉由告白行動達成。

百合重婚成立時，由對該組女孩所含的伴侶的支援點合計最高者取得勝利。若多位玩家的支援點合計相同，則與「命運的伴侶」誕生時同樣，以公開控制點進行計算，由合計值最小者取得勝利。

在百合重婚的情形下進行勝負判斷時，由於支援的不同伴侶可能同時在百合重婚的組合內，所以所有支援點都可以累計（只有重複支援同一組伴侶才有5點上限，百合重婚時可以累計超過5點）。

達成九回合結局

若經過了九個回合，但「命運的伴侶」、「百合重婚」都沒有成立的情況，則由對遊戲場上存在的伴侶的支援點合計最大的玩家取得勝利。若多位玩家的支援點合計相同，則與「命運的伴侶」誕生時同樣，以公開控制點進行計算，由合計值最小者取得勝利。

如果經過了完整的九個回合，遊戲場上仍然一對伴侶也沒有，則視為平局。

其他規則・Q&A

- 每對女孩之間的好感度・不滿度的最大值均為6。
 - 遊戲過程中，關係卡或伴侶標示卡可能會不夠用，但本遊戲不希望卡片數量影響遊戲規則的執行。意即玩家可以另外找物品當作指示物，替代不夠的卡片。
- Q. 第一回合中，除了遊戲開始時設定的伴侶外，有新的伴侶產生了。請問這對新伴侶能在第一回合執行「誓約之吻」嗎？
A. 可以執行。第一回合僅有遊戲開始時設定的伴侶不能進行「誓約之吻」。另外到了第二回合後，遊戲開始時設定的伴侶與其他伴侶相同，都可以進行「誓約之吻」。
- 本遊戲的正式版支援3~4名玩家同時遊玩，扮演7名女孩進行遊戲。使用本遊戲的擴充包「うつろひ」後，則可支援5名玩家同時遊玩。

民間似乎流傳一些非正規的，並非藉由控制點數獲取女孩控制權方法。甚至傳聞有透過百合角色論戰（解釈バトル）來判定控制權的非官方規則。進行角色論戰連帶的一切風險，本遊戲官方恕無法協助控管。

附錄：控制點公開競技規則

本章專門為想要認真爭奪控制權，嚴密執行「控制點公開」規則環節的玩家所準備

用語

行動－女孩的任意行動。除了行動階段能選擇的三種行動外，接受告白、不同意告白、「戰術談判」的投票，也都算是一種行動。

優先權－只有當下擁有控制點之優先公開權的玩家，才能在女孩進入行動階段時公開控制點。若當下擁有優先權的玩家放棄優先權，即進入下一步驟。

控制者－對某位女孩的公開控制點最高的玩家。

規則

在每位女孩進行行動時，由以下1~2階段來決定女孩的行動控制權。

1. 控制點公開階段

- 由擁有女孩控制權的玩家左側那位玩家開始，輪流移轉公開控制點的優先權。若該玩家選擇不公開控制點的，優先公開權將繼續往左側的玩家移轉。
- 當某玩家公開較大的控制點數時，將從該玩家左側開始，再一次進行a步驟，直到沒有更大的控制點數出現。
- （包含a步驟時擁有控制權的玩家在內）所有玩家若都選擇不公開控制點，則進入下一階段。

2. 行動宣言階段

- 控制者必須發起女孩的行動宣言
 - 包含「不行動」在內，控制者必須發起至少一項行動宣言
 - 當該行動需要指定對象時，也必須同時宣言行動對象
- 發起某項行動的宣言後，從控制者的右側玩家開始，依序擁有控制點的優先公開權。
 - 若除了控制者外，沒有其他玩家公開控制點，則該行動確定進行
 - 若有其他玩家公開控制點，則回到控制點公開階段

若有女孩還沒有任何玩家控制

- 由該女孩的行動階段開始前，行動順位最近的女孩的控制者將成為假想的控制者，進行控制點公開階段。
 - 請輪流依序進行（1→2→...→7→1→2）
 - 遊戲剛開始時，若沒有任何玩家公開控制點，則請自行決定行動順位第1的女孩的假想控制者。
 - 例如：這週內百合看得最少的人之類的…

遊戲設計者筆記

「爭取控制角色」、「爭奪控制權最大的密技就是保持秘密、階段性公開點數」「隱藏自己的真實的控制點數會比較有利」

這些遊戲機制，基本上與 Urs Hostettler 所作的《克里姆林宮》相同。我在思考如果《克里姆林宮》的遊戲機制加上百合元素，會產生怎麼樣的火花呢？於是製作了《百合紅》這個作品。

《克里姆林宮》是一款帶有共產主義色彩的桌遊，該作有發行日文版，但似乎沒有發行台灣繁體中文版本。如果你玩過《百合紅》，但還沒玩過《克里姆林宮》的話，請務必嘗試看看作為靈感泉源的這款桌遊！

繁體中文版後記：

大家好！このたび百合紅 - ゆりくれ - 中文版を提供できることになりました、大変嬉しく思っています。この中文版は、台北のイベントで偶然出会った台湾の協力者の皆さんに翻訳をして頂くことで世に出ています。

台北でのイベントに当初は中文版の用意もせずに「行けば何とかなるだろう、なるといいな」くらいの気持ちで臨んだのですが、流石に何ともならず自身の見込みの甘さを噛み締めました。そこで神頼みの気持ちで「翻訳者募集」のポップを立てて、文字通りの神待ちをしていたところ、なんと本当に翻訳を買って出てくれる台湾の方が降臨しました。初の訪台で意外の恵みとしか言いようがなく、また百合というジャンルの強さを改めて感じました。

百合紅の正式な翻訳は、この繁体中文版が初となります。近年は中文圏から日本まで届く百合コンテンツも増えており、地域全体で百合ジャンルが盛り上がっているように思います。漫画や小説だけではなく、ゲームシステムという形でも百合は表現できるということをお届けすることで、盛り上がりの一助になれば幸いです。

百合紅（ゆりくれ）第三版 2019/3 發行
網站：<http://yurikure.wr-inst.org/>

規則、支援點計算用 app 等情報皆公開在網站上
製作：世界革命研究社 <http://wr-inst.org/>
遊戲設計：tackman (Twitter: @tackman)
聯絡窗口：info@tackman.info

繁體中文版 2024/7
翻譯：協力 丁佳欣 & 郭少亭 / 王永翔
校正：レイアウト 軒轅封

スペシャルサンクス：
off-boxのみなさん / 土井づい やがもん くまり らっきょ
ex いずこな けんぽー

吉村敦（シュレディンガーゲームス） もあいやん

印刷・協力 王道エンターテイメント