



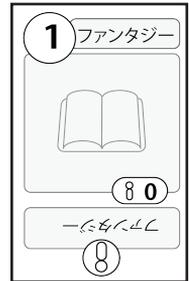
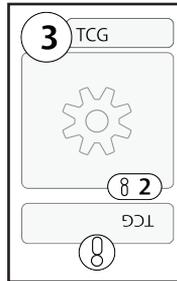
プレイヤー：3-4 人  
 年齢：12+  
 プレイ時間：15-30 分程度

ようこそ、ソシャゲ開発部へ  
 皆さんに新しいゲームを考案、開発するんだ  
 なぁにそんなに難しいことはありません、既存のゲームの仕組みを  
 組み合わせて、新しいようなゲームを作るだけ！  
 サービスはユーザーの数さえいれば何とかなるさ！  
 あとはここに、「プレイヤーがじゃぶじゃぶ課金したくなるような  
 射幸心を煽りまくる説明文章」と…

## 0. ゲームを始める前に

### 0-1. 内容物

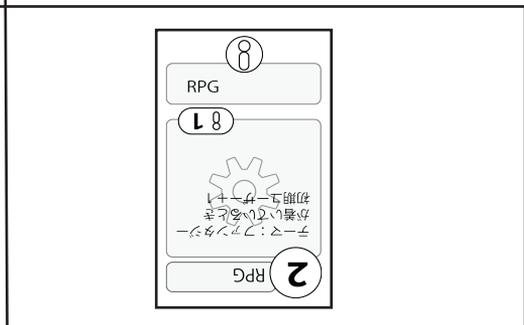
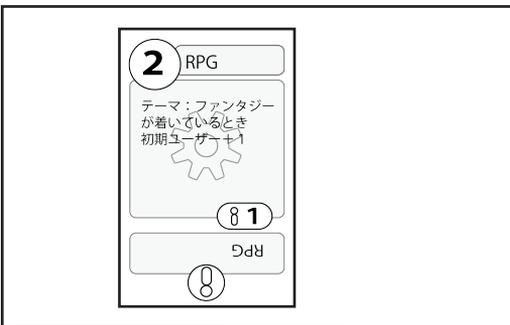
- カード 80 枚
  - システムカード 40 枚
  - テーマカード 40 枚
- 説明書 1 枚 (この紙)



システムカード  
(歯車マーク)

テーマカード  
(本マーク)

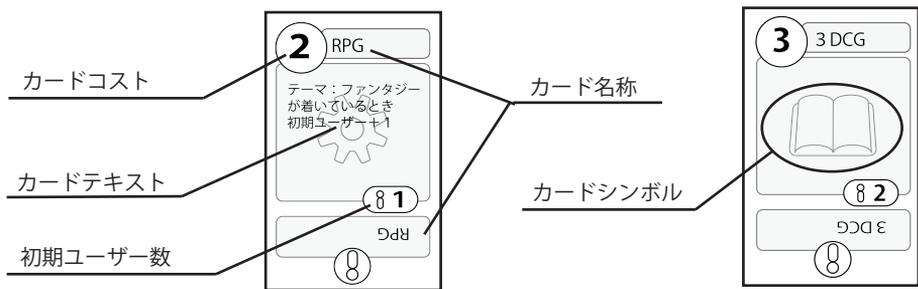
### 0-2. カードの向き



開発サイド  
 ソーシャルゲームの要素  
 を表します。

ユーザーサイド  
 ソーシャルゲームを遊んでいる  
 ユーザーを表します。

## 0-3. カードの見方



## 0-4. 用語の説明

**サービス**：システムカード 1 枚と 0 枚以上のテーマカードの組  
1 枚以上のユーザーが存在しなければならない

**ユーザー**：ユーザーサイドで場に公開されたカード

**捨て場**：各プレイヤーが捨てたカード置き場

## 1. 準備

### 1-1. 手札の準備

全てのカードをよくシャッフルし、  
各プレイヤーに 5 枚ずつ配ります。  
他のプレイヤーには見えないように持ちます。  
これを手札と呼びます。

### 1-2. 山札の準備

残りカードを一つの山にし、  
各プレイヤーが届きやすい位置におきます。  
これを山札と呼びます。

### 1-3. スタートプレイヤーの決定

一番最近ガチャを回した人がスタートプレイヤーです。

## 2. ターン処理

### 2-1. プロモーション

手札から一枚、自分の運営しているサービスにユーザーをつけることができます。

### 2-2. サービスの立ち上げ

#### 2-2-1. 開発

手札から、システムカード1枚と任意枚数のテーマカードの組み合わせを自分の場に出す。これらをサービスと呼ぶ。

出したカードの右上のコストを合計する。

同名カードが自分の場にある場合、コストを-1として計算する。  
コスト合計分の手札を捨てる。

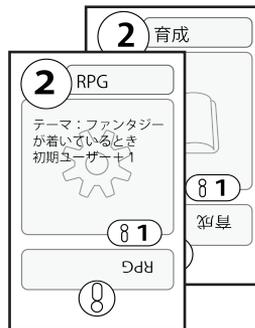
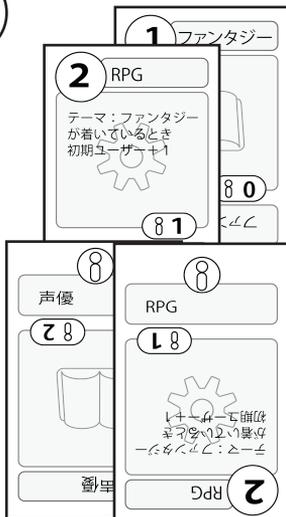
#### 2-2-2. 新規ユーザーの流入

出したカードの獲得ユーザーの合計分、山札からめくり、立ち上げたサービスにつけます。

#### 2-2-3. 他サービスからの流入

場に出したカード毎に最大1枚ずつ  
名前が一致するユーザーを他のサービスから  
今立ち上げたサービスに付け替えることができる。

例



新規サービス

コスト :

RPG (2-1)

※場にRPGがあるため

育成 2

$2-1+2=3$

ユーザー :

PRG 1

育成 1

$1+1=2$

## 2-3. サービスからの売り上げ

自分の場にあるユーザーサイドのカード枚数+1枚を山札より手札に加える。

山札がなくなった場合は、捨て札を切りなおし、山札とする手札が7枚以上の場合、7枚になるまで捨てる。

## 2-4. サービスの終了

自分の場にあるサービスでユーザーがいないサービスはすべて捨て場に置かれる。

## 3. 終了条件

ターン終了時、ユーザー数が10以上である場合、次にそのプレイヤーがターン終了後、ゲームを終了する。

## 4. 勝利条件

以下の条件を満たすプレイヤーが勝者となる。

- ・場にあるユーザーが多いプレイヤー
- ・ユーザが等しい場合、場にあるサービスが多いプレイヤー
- ・サービスも等しい場合、手札の数が多いプレイヤー

それでもなお、同数の場合、

今までソーシャルゲームに課金した額が多い方が勝者となる。

ルールの最新版は QR コード  
または以下の URL をご覧ください

[http://hlkt-kobo.net/works/social\\_network\\_game\\_here](http://hlkt-kobo.net/works/social_network_game_here)



制作・ゲームデザイン: ヘリくつ工房/天空 雑  
ホームページ: [hlkt-kobo.net](http://hlkt-kobo.net)  
twitter: @HLKT-kobo