

マッド・ナイト

- Maison de NIGHTMARE -

説明書







ここは「ハロウィンタウン」——

感情が“通貨”として使われる、ちょっぴり不思議で、にぎやかなお化けの街です。

この街には、世界に数校しかない“お化け娘”の学校「国立ナイトメア女子高等学校」があります。

この学校には、少し変わった伝統がありました。

生徒たちは校内に存在する“ホラーハウス”の中から、それぞれの個性に合った一棟を割り当てられ、そこを寮として暮らすのです。

生徒は寮で暮らしながら、感情の集め方や社会での立ち振る舞いを学び、一人前の“ナイトメアレディ”を目指していく——それが、この学校の日常でした。

そんな中にひとつ、特別なホラーハウスがありました。

その名も【メゾン・ド・ナイトメア】。

かつては「伝説の恐怖寮」として名を馳せ、数々の悲鳴を生み出してきたとか、こないとか……。

しかし今ではその面影もなく、ただのオンボロ寮に。

集められたお化け娘たちはみんな、怖がらせるのが苦手なへっぽこ揃い。

のんびりゆる〜い現代生活にすっかり染まって、毎日だらけた日々を送っています…。

メゾン・ド・ナイトメアは「怖くないお化けたちの寮」として、街ではすっかり有名になってしまい、とうとう世話役の屋敷幽霊・コロンでさえ愛想が尽きたとばかりに出て行ってしまいました。

ついに寮の管理人さんから寮の取り壊しの話が出たとき、お化け娘たちは立ち上がったのです！

「ちょっとまった！怖いのもう古い！

このホラーハウスを改築しているんな感情を稼いじゃおう！」

さらに、改築後に管理人さんが最も「ナイトメアレディ」としてふさわしいと思った子には管理人さんが（できる範囲で）なんでも願いをかなえてくれる約束までついて大賑わい！

ちょっと不器用だけど、愉快なお化け娘達のホラーハウス経営と改築が今、始まります！

ようこそ、恐怖とドタバタが交差する、最高にハチャメチャなお化け屋敷（ホラーハウス）

——メゾン・ド・ナイトメアへ！



もくじ

プロローグ	2
内容物	4
ゲームの概要	6
ゲームの準備	6
キャラクターボードの準備	6
プレイヤーボードの準備	7
ケンチクカードの準備	7
部屋タイル&チップの準備	8
黒コロン勝利点ボードの準備	8
手番の決定	8
初期部屋タイルの配置	9
ゲームの流れ	9
手番の流れ	9
移動	9
アクション	10
アクション【ケンチク!】の進め方	10
部屋タイルを配置する場合	10
装飾チップを配置する場合	11
ケンチクカードの見方	13
アクション【トリトリ!】の進め方	14
フリーアクションについて	14
ボードの見方	15
プレイヤーボードについて	15
キャラクターボードについて	16
固有のタイル/チップ/キューブを持つキャラクターの詳細	17
黒コロン勝利点ボードについて	18
アイコン一覧	19
ゲーム終了の条件	20
ゲーム終了(得点計算)	20
エキスパンションルール(追加ルール)	20
短縮ルール	20
フィニッシュマーカーのマス変更について	20
大部屋ケンチクカードの追加	21
管理人さんのご要望	21
FAQ	22
キャラクター紹介&ショートストーリー	23
ミスト・ザッハトルテ	24
ライカ・ビスコッティ	24
メイ・シュガーソルト	25
カーブス・カヌレ	25
アムネジア・マカロンの	26
ベルフェ・ガトーショコラ	26
リリス・ティラミス	27
クロ・ラングドシャ	27
管理人さん	28
短編小説「あるハロウィンのほろちゅーぶ事情」	29
クレジット	32
ご支援くださった皆様	32
エピローグ	35



内容物

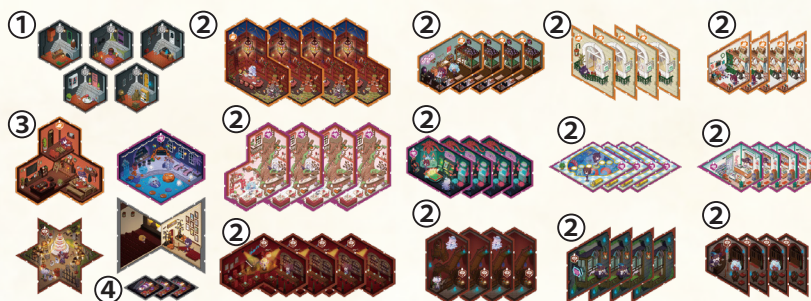
タイル	
①初期部屋タイル	5 枚
②部屋タイル(12 種×各 4 枚)	48 枚
③大部屋タイル	4 枚
④棺桶タイル	3 枚
カード	
⑤基本ケンチクカード	24 枚
⑥上級ケンチクカード	24 枚
⑦大部屋ケンチクカード	4 枚
⑧装飾ケンチクカード	18 枚
⑨管理人さんのご要望	9 枚
⑩配置補助シート	1 枚
駒・チップ類	
⑪キャラクター駒	9 個
⑫キャラハートチップ(3 枚×9 種)	27 枚
⑬キャラスコアチップ	9 枚
⑭騒霊チップ	2 枚
⑮エナジードリンクチップ	3 枚
⑯テンションキューブ	1 個
⑰黒猫チップ	4 枚
⑱装飾チップ	18 枚
⑲拡張ストレージチップ	5 枚
⑳フィニッシュマーカー	1 個
㉑ファーストプレイヤーマーカー	1 個
㉒キューブ	20 個
㉓魔導書チップ	35 枚
㉔お菓子チップ	75 枚
㉕ハートチップ	30 枚
ボード類	
㉖プレイヤーボード	5 枚
㉗キャラクターボード	9 枚
㉘黒コロン勝利点ボード	1 枚
説明書類	
㉙説明書	1 冊
㉚サマリー	5 枚
㉛得点計算メモ	1 冊
㉜メゾン・ド・ナイトメア前日譚(漫画)	1 冊



内容物 (図)



タイル



カード



駒・チップ類



ボード類 & 説明書類





ゲームの概要



あなたは、ホラーハウス【メゾン・ド・ナイトメア】に暮らす、お化け娘のひとり。
寂れてしまったこの屋敷を改築して活気を取り戻し、出ていった屋敷幽霊【コロン】たちを呼び戻すことが、あなたの目標です。
お菓子をを使って部屋タイルの【ケンチュク!】を行い、自分のボードを拡張したり、コロン（勝利点）を獲得していきましょう。
お菓子が足りなくなったら、【トリトリ!】で部屋に集まったお菓子を回収して、次の【ケンチュク!】に備えます。
これらのアクションをくり返し、ゲームの終了時に最も多くのコロンを集められたプレイヤーが、ゲームの勝者となります！



ゲームの準備



⑤ 5人プレイでのセッティング例

- ①キャラクターボード
- ②プレイヤーボード
- ③黒コロン勝利点ボード

- ④ケンチュクカード山札
- ⑤ケンチュク場

※本作はタイルを多く使用します。机の上に縦 60cm × 横 40cm ほどのスペースを確保していただくと、スムーズにゲームを進行できます。



キャラクターボードの準備



1. 全てのキャラクターボードを用意します。
2. 各プレイヤーはランダムにキャラクターボードを受け取ります。
【リス・ティラミス】、【クロ・ラングドシャ】、【管理人さん】はボードゲームに慣れた中級者以上向けのキャラクターです。
初心者の方と遊ぶ場合は以上の3キャラクターを除いたキャラクターボードからランダムに選ぶことをオススメします。
3. 各プレイヤーは、選んだキャラクターに対応したキャラクターボード等を受け取ります。

▶キャラクターボード	1枚	▶キャラクター駒	1枚
▶キャラハートチップ	3枚	▶キャラスコアチップ	1枚
4. 各プレイヤーはキャラクターボードに『START』効果があれば処理します。



TIPS!

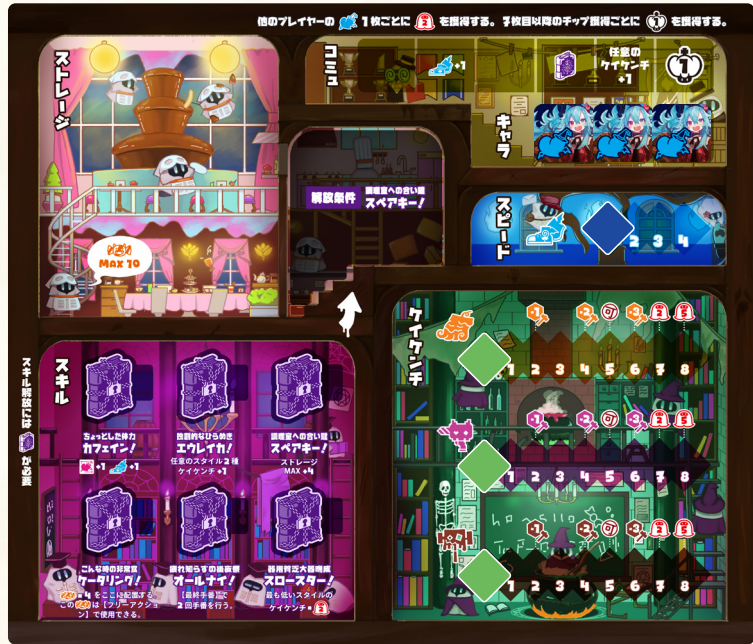
ここではランダムにキャラクターボードを選ぶ方法を紹介したけど、遊ぶメンバーで話し合ってから好きなキャラクターボードを選んで遊んでも大丈夫だよ～
皆でハロウィンらしく愉快に遊ぶのが一番楽しい遊び方だから、色々なやり方で楽しんでね～



プレイヤーボードの準備



1. 各プレイヤーはプレイヤーボード、拡張ストレージチップ、キューブ4個を受け取ります。
2. プレイヤーボードをキャラクターボードの隣に置き、キューブ4個とキャラハートチップ3枚を図のように配置します
3. ストレージの拡張部分に拡張ストレージチップを配置してください。



ケンクカードの準備



ケンクカードは以下の4種類になります。

- ▶ 基本ケンクカード
- ▶ 上級ケンクカード
- ▶ 大部屋ケンクカード
- ▶ 装飾ケンクカード

1. 大部屋ケンクカードを全て表向きにして配置してください。
2. 残りのケンクカードを種類別に分けよくシャッフルし裏向きの山札にしてください。
3. 装飾ケンクカードの山札から3枚、基本ケンクカードと上級ケンクカードの山札からそれぞれ4枚をめくり図のように表向きで配置してください。



TIPS!

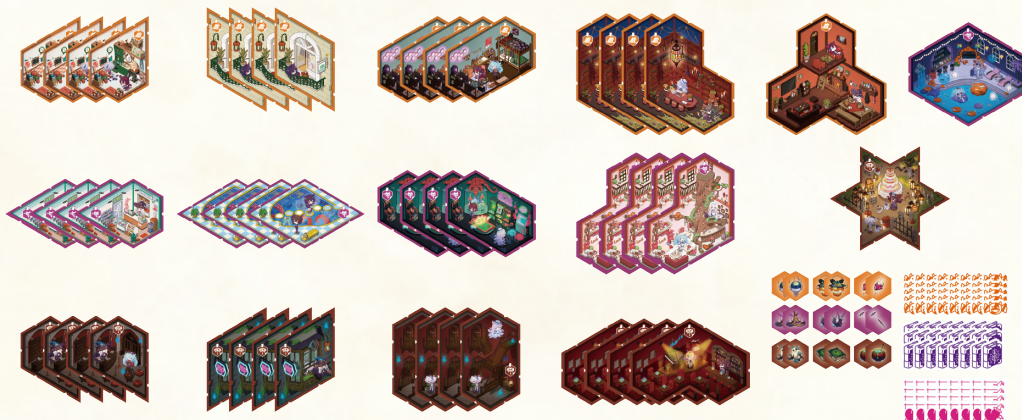
エキスパンションルールで新たな大部屋カードの追加が選択できるぞ。
詳細はエキスパンションルール【大部屋ケンクカードの追加】 p.21を確認だ。



部屋タイル&チップの準備



図のように、同じ種類の部屋タイル、チップをまとめて、各プレイヤーが取りやすい位置に配置してください。



黒コロ勝利点ボードの準備



1. ゲーム開始時、すべてのプレイヤーは0の位置に自身のキャラスコアチップを1枚配置してください。
2. フィニッシュマーカを黒コロ勝利点ボードの25点のマスのマスに配置してください。



TIPS!

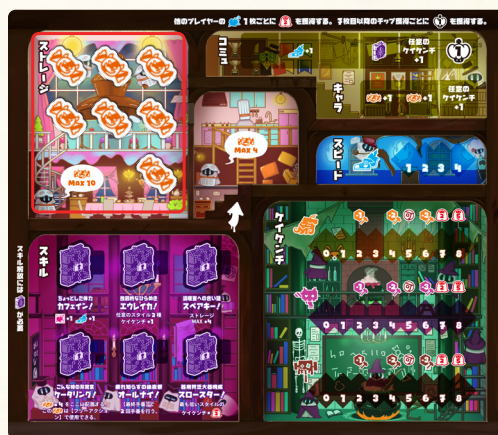
もし、ボードゲームをあまり遊んだことのない初心者さんなら短縮ルールがおススメだよ！
短縮ルールで遊べば1時間ぐらいでメゾン・ド・ナイトメアをプレイできるよ！
エキスパンションルール【短縮ルール】p.20を参照してね！



手番の決定



1. じゃんけんなど任意の方法で手番を決めます。
最初の手番のプレイヤーはファーストプレイヤーとなり、ファーストプレイヤーマーカーを受け取ります。
ファーストプレイヤーから時計回り（右回り）に各プレイヤーは手番を行います。
2. お菓子チップを獲得し、右図のようにプレイヤーボードのストレージエリアに配置してください。
この際、獲得できるお菓子チップは手番順により異なり、以下のような個数となります。
▶ファーストプレイヤー — 7個
▶2～3番手のプレイヤー — 8個
▶4～5番手のプレイヤー — 9個





初期部屋タイルの配置



ファーストプレイヤーは初期部屋タイルアイコンのついた初期部屋タイルを受け取り、ケンチュ場（※ p.6 セッティング例参照）の中央に配置してください。その後、自身のキャラクター駒を配置したタイルの上に置いてください。

キャラクター駒の配置が終われば、次の手番のプレイヤーから順に、同じように初期部屋タイルを受け取り【ケンチュ！】の【タイルの建築条件】の【①マークを合わせて配置する。】を満たす様に配置し、キャラクター駒を置いてください。（p.10 参照）

これをすべてのプレイヤーがキャラクター駒を置くまで繰り返します。

※初めて本作遊ぶ際は、ケンチュ場の中央に配置補助シートを置き、その上に初期部屋タイルを配置して、シートに記載されたタイルの建築条件を参考にしながら部屋タイルを配置すると、プレイの助けとなります。



ゲームの流れ



メゾン・ド・ナイトメアでは、プレイヤーが順番に手番を行い、さまざまなアクションを通じてコロン（勝利点）を獲得していきます。これを繰り返し、いずれかのプレイヤーがフィニッシュマーカーを獲得し、ファーストプレイヤーの手番まで進むと最終手番となります。

その後、全プレイヤーが手番を終えたらゲーム終了です。最終的な得点を集計し、勝者を決定します。

STEP 1

ファーストプレイヤーマーカーを持つプレイヤーから手番を始め、時計回り（右回り）に順番に手番を行う。

STEP 2

黒コロン勝利点ボードにあるフィニッシュマーカーをいずれかのプレイヤーが獲得したら、次のファーストプレイヤーの手前まで手番を続け、ファーストプレイヤーから最終手番を始める。

STEP 3

すべてのプレイヤーが最終手番を終えたら、ゲームを終了し、得点計算を行う。

以上の流れでゲームを進みます。

黒コロン勝利点について

ゲーム中に獲得できる勝利点です。獲得した際は黒コロン勝利点ボードのスコアキャラチップを動かして管理します。（ゲーム中は魔導書チップやフィニッシュマーカーの獲得に関係します）

赤コロン勝利点について

ゲーム終了時に加算される勝利点です。獲得しても黒コロン勝利点ボードのスコアキャラチップは移動させず、最後の得点計算のタイミングで黒コロン勝利点と合算します。



手番の流れ



手番では、自身のキャラクター駒を移動させ、その後、アクションを行います。アクションは【ケンチュ！】か【トリトリ！】かのどちらかを選択し行います。その後、行えることが無くなれば次のプレイヤーに手番が移ります。



移動



自身のキャラクター駒は、プレイヤーボードにあるスピードの数まで部屋タイルを移動することができます。

他のプレイヤーのキャラクター駒がいるタイルには移動できません。ただし、通り抜けることは可能です。

また、他のタイルへの移動を行わず、自身のキャラクター駒のあるタイルで移動を終えることもできます。

⑤ 例：スピードが2ある場合、自身のキャラクター駒は左の○の範囲に移動することができます。



アクション



手番のプレイヤーは移動を終えた後、【ケンチュ!】か【トリトリ!】のどちらか片方のアクションを選んで行うことができます。



アクション【ケンチュ!】の進め方



【ケンチュ!】はお菓子チップを支払い、部屋タイルや装飾チップをケンチュ場に新たに配置して、プレイヤーボードの拡張や勝利点を獲得するアクションです。

基本ケンチュカード・上級ケンチュカード・大部屋ケンチュカードでは部屋タイルを、装飾ケンチュカードでは装飾チップを配置します。部屋タイルと装飾チップで配置のステップが異なります。



部屋タイルを配置する場合



【ケンチュ!】で基本ケンチュカード・上級ケンチュカード・大部屋ケンチュカードによりケンチュ場に配置する場合、以下のステップを順に行います。

STEP 1

場に公開されているケンチュカードから1枚選び、コストに書かれたお菓子を支払って獲得します。
(STEP2の建築条件を満たせないケンチュカードは獲得できません)
基本もしくは上級ケンチュカードを獲得したら、即座に次のケンチュカードを同じ山札から引いて場に公開してください。



STEP 2

獲得したカードに描かれている部屋タイルを受け取り
以下の【タイルの建築条件】に従ってケンチュ場に配置します。



STEP 3

獲得したカードの獲得時に書かれたすべてのボーナスを獲得します。



STEP 4

配置した部屋タイルに自身のキャラクター駒を移動させ、そのタイルに連結した部屋タイルの数だけ黒コロ勝利点を獲得し、アクションを終わります。

【タイルの建築条件】

1. マークを合わせて配置する。

部屋タイルの辺には3種のマークが描かれています。
このマークが、ケンチュ場にある部屋タイルのマークと同じマーク同士で繋がるように配置してください。同じマーク同士でタイルとタイルが繋がることを【連結】と呼びます。
ケンチュ場では必ずすべてのタイルが連結するように配置してください。



正しい例



④ 図のようにスタイルアイコンが同じ向きになるように配置してください。正しく配置できると同じマーク同士が繋がります【連結】します。



ダメな例



④ マークは正しく配置するための補助を担当します。
図のように、タイルを回転させると同じマーク同士が繋がらなくなります。
マークをよく見て配置してください。



④ タイルのマークはの3 + ● ■ 種類です。

2. 自身がいるタイルと連結するように配置する。

ケンチク場に新しいタイルを配置する際、必ず自身のキャラクター駒が配置されたタイルと連結させて配置してください。また、ほかのタイルと重ならないように配置してください。

④ ダメな例：図のように自身のタイルと連結していないタイルはケンチク!することはできません。



3. ケンチクカードに書かれた追加条件を満たす。

大部屋ケンチクカードは、【ケンチク!】の際に追加の条件があります。追加条件も満たすようにタイルの配置を行ってください。



TIPS!

【ケンチク!】をするときはなるべく多くのタイルと連結するようにしたほうがいいぜ！
建てたい部屋がパズルのようにぴったりとハマって勝利点が稼げると爽快だよな！
あと序盤に連結の数が少ない【ケンチク!】ばかりしていると進めるタイルが無くなって身動きが取れなくなってしまうかもしれないから…！注意しろよ～！



装飾チップを配置する場合



【ケンチク!】で装飾ケンチクカードによりケンチク場に装飾チップを配置する場合、以下のステップを順に行います。

STEP 1

場に公開されている装飾ケンチクカードから1枚選び、コストに書かれたお菓子を支払って獲得します（STEP2の建築条件を満たせないケンチクカードは獲得できません）。装飾ケンチクカードを獲得したら、即座に次のケンチクカードを同じ山札から引いて場に公開してください。

STEP 2

獲得したカードに描かれた装飾チップを受け取り、自身のいる部屋タイルに【チップの建築条件】に従って配置してください。

STEP 3

装飾チップを置いたそのタイルと連結した部屋タイルの数だけ黒コロソ勝利点を獲得し、アクションを終わります。

チップの建築条件

1. チップが配置されていない部屋タイルに配置する。

既に装飾チップが配置された部屋タイルには、装飾チップは配置できません。装飾チップが配置されていない部屋タイルで【ケンチク!】を行い、装飾チップを配置してください。



④ 正しい例：装飾チップが配置されていない部屋タイルには、装飾チップを配置することができます。

④ ダメな例：既に装飾チップが配置されている場合は装飾チップを新たに配置できません。

2. 装飾ケンチクカードに書かれた追加条件を満たす。

装飾ケンチクカードには追加の条件があります。【ケンチク!】する際は、カードに書かれた追加条件も満たすようにチップを配置してください。

★装飾チップの追加条件について

装飾ケンチクカードに記載されている「追加条件」は、以下の内容ですべて共通となります。

- ▶ 装飾チップは、同じ「スタイル」(p.13の装飾ケンチクカードの見方を参照)を持つ部屋タイルの上にのみ配置できます。
- ▶ 装飾ケンチクカードを【ケンチク!】する際、その装飾チップを配置するタイルに連結しているタイル上にキャラクター駒または他の装飾チップがある場合、それら1つにつき追加でお菓子を1個支払う必要があります。

例：お菓子を支払う際に連結したタイルにいるプレイヤーが1人、装飾チップが2つの場合



- ⑩ ミストが自身がいるタイルで【クロ猫のブーツ】を【ケンチク!】する場合、連結したタイルにプレイヤーが1人と装飾チップが2つあるため、追加で3個お菓子の支払いが増えます。【クロ猫のブーツ】はコストが6なので、9個のお菓子を支払います。装飾チップの配置を終えたらミストは4つの部屋タイルと連結している部屋タイルにいるので、黒コロソ勝利点を4得ます。



基本ケンチクカード / 上級ケンチクカード / 大部屋ケンチクカードの見方



- ① カード名
ケンチクカードの名前です。
- ② コスト
このケンチクカードを獲得するために必要なお菓子の数です。
- ③ 獲得時
このケンチクカードを獲得すると即座に得られるボーナスです。
- ④ 終了時
このケンチクカードを獲得するとゲーム終了時に加算される勝利点です。



- ⑤ 配置できる部屋タイル
この色と形の部屋タイルをケンチク場に配置します。
(SD キャラの有無など、差分のあるタイルも同じタイルとして扱います。)
- ⑥ スタイル
このケンチクカードが持つスタイルです。チルオレンジ、エンタメピンク、ホラーブラウンの3種があり、ケケンチエリアの効果や追加条件などで参照されます。
- ⑦ 追加条件
このケンチクカードを獲得するために必要な追加条件です。
- ⑧ フレーバーテキスト
作品のフレーバーテキストが書かれています。ゲームには影響しません。



装飾ケンチクカードの見方



- ① カード名
ケンチクカードの名前です。
- ② コスト
このケンチクカードを獲得するために必要なお菓子の数です。
- ③ 終了時
このケンチクカードを獲得するとゲーム終了時に加算される勝利点です。
- ④ 配置できる装飾チップ
この色と形の装飾チップをケンチク場に配置します。
- ⑤ 追加条件
このケンチクカードを獲得するために必要な追加条件です。
- ⑥ フレーバーテキスト
作品のフレーバーテキストが書かれています。ゲームには影響しません。
- ⑦ スタイル
このケンチクカードが持つスタイルです。チルオレンジ、エンタメピンク、ホラーブラウンの3種があり、ケケンチエリアの効果や追加条件などで参照されます。



アクション【トリトリ!】の進め方



【トリトリ!】は【ケンチュ!】などに必要なお菓子チップを獲得するアクションです。
アクション【トリトリ!】は以下のステップを順に行います。

1. キャラクター駒が置かれた部屋タイルに連結している部屋タイルの数に応じた数のお菓子を獲得する。

自身のキャラクター駒が置かれた部屋タイルに連結している部屋タイルの数×2のお菓子を獲得します。ただし自身のキャラクター駒が置かれた部屋に装飾チップが置かれていた場合、獲得できるお菓子は連結した部屋タイルの数×1になります。

※ゲーム開始時点でプレイヤーが所持できるお菓子の数は最大10個までです。プレイヤーボードのスキルを解放することによって最大14個まで持つことができますようにります。

- ④例: ①クロのいる部屋には4つの部屋が連結しているので、8個お菓子を手に入れます。
②ミストのいる部屋には1つの部屋が連結していますが、同じ部屋に装飾品があるためお菓子は1個しか手に入れることができません。



2. ハートチップを獲得する。

ハートチップを1枚獲得し、左詰めでコミュエリア (p.15 参照) に配置します。自身のキャラクター駒がいる部屋タイルに連結した部屋タイルに他のプレイヤーのキャラクター駒がいる場合、ハートチップの代わりに、そのプレイヤーのキャラハートエリア (p.15 参照) からキャラハートチップを1枚獲得できます。キャラクターが2人以上いる場合は、1人を選んでキャラハートチップを獲得することができます。

- ④例: ①リリスが【トリトリ!】を行った場合、②ライカからキャラハートチップを獲得することができますが③メイのタイルとは連結していないため、メイからはキャラハートチップは獲得できません。

※他プレイヤーのキャラハートチップは、1枚につき2点の赤コロソ勝利点になります。

※キャラハートエリアにチップが無いプレイヤーからはキャラハートチップを獲得できません。



ハートチップの受け渡しについて



他プレイヤーの【トリトリ!】によって自身のキャラハートチップが獲得された場合、自身のキャラハートエリアの左端からキャラハートチップを渡してください。キャラハートチップを渡したプレイヤーは即座に対応するマスに記載されたボーナスを獲得します。

これで【トリトリ!】のアクションは終了します。



TIPS!

装飾チップを置くとコロソは帰ってきやすくなるけど、そのぶんお菓子はちょっと手に入りにくくなっちゃうんですね。ケンチュ!のタイミング、よく考えなきゃです……!



フリーアクションについて



【フリーアクション】は自身の手番なら好きなタイミングで何度でも行えるアクションです。一部のキャラクターの【タレントスキル】や【スペシャルスキル】などは【フリーアクション】として使用することができます。



ボードの見方



プレイヤーボードについて



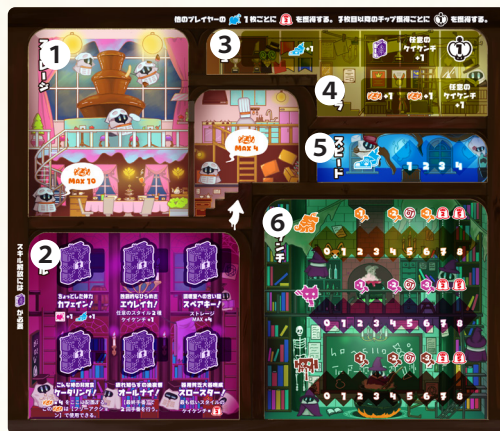
① ストレージエリア

プレイヤーが獲得したお菓子チップを管理するためのエリアです。ゲーム開始時、プレイヤーは最大10個までお菓子チップを所持できます。それを超える数のお菓子チップは獲得できません。

スキル【スベアキー！（調理室への合い鍵）】を解放することで、はめ込まれた拡張ストレージチップを取り外して、所持上限を最大14個まで引き上げることが可能です。

② スキルエリア

獲得した魔導書チップを配置することでスキルを解放・発動できるエリアです。魔導書チップを任意の空いているスキルに配置することで、そのスキルに記載された効果がただちに有効になります。



スキルの効果

【カフェイン！（ちょっとした体力）】

解放時、ハートチップ+1とスピード+1を即座に獲得します。

【ケータリング！（こんな時の非常食）】

解放時、お菓子4個をスキル【ケータリング！】スキルの上に重ねて置きます。
ここに置かれたお菓子はいつでもコストとして使用できます。

【エウレイカ！（独創的なひらめき）】

解放時、任意のスタイル2種のケイケンチを+1ずつ上昇させます。

【オールナイ！（疲れ知らずの後夜祭）】

このスキルを解放すると、【最終手番】で手番を終えた後、もう一度追加の手番を行うことができます。
最終手番中にこのスキルを解放した場合でも、その手番の直後に追加の手番を得る効果は有効になります。

【スベアキー！（調理室への合い鍵）】

解放時、ストレージエリアの最大所持数が10から14に増加します。

【スロースター！（器用貧乏大器晩成）】

このスキルを解放後、「ゲーム終了時にケイケンチエリアにある最も低いスタイルのケイケンチ」×2の赤コロン勝利点を得ます。

③ コミュエリア

獲得したハートチップおよびキャラハートチップを管理するためのエリアです。獲得した各チップは、左端から順番にこのエリアに配置してください。

配置したマスにアイコンが描かれている場合は、そのアイコンに対応するボーナス効果をただちに獲得します。また、このエリアに配置されたチップ（ハートチップもしくはキャラハートチップ）は、キャラクターのスペシャルスキルを使用するためのコスト（必要コミュ）としても扱います。

エリアがチップで埋まり新しいチップを配置できない場合チップが6枚以上となり、コミュエリアに新たなチップを配置できない場合、以下の処理を行ってください。

- ▶ 黒コロン勝利点を1点獲得します。
- ▶ その後、獲得したチップはエリアに配置せず、自分の手元に置いてください。

※このように配置できなかったチップは、スペシャルスキルのコストとして使用することはできません。ただし、キャラハートチップを獲得した場合は、ゲーム終了時に赤コロン勝利点として換算されます。

④ キャラハートエリア

自分のキャラクターのキャラハートチップを配置するエリアです。他のプレイヤーが【トリトリ！】を行い、あなたのキャラハートチップを獲得する場合は、このエリアの左端から順にチップを渡してください。

キャラハートチップを渡した際には、対応するマスに描かれたボーナスアイコンの効果をただちに獲得します。

※ゲーム終了時に残っている自分のキャラハートチップは勝利点になりませんのでご注意ください。

⑤ スピードエリア

プレイヤーが持つスピード（移動力）を管理するためのエリアです。ゲーム開始時の初期スピードは1で、スピードの最大値は4です。

タイルを移動する際は、現在のスピード値と同じ数まで部屋タイルを移動することができます。

スピードを獲得するたびに、スピードエリア上のキューブを右に1マス移動させ、現在のスピード値を示すようにしてください。

⑥ ケイケンチエリア

このエリアは、プレイヤーが獲得したケイケンチを管理するためのエリアです。

ケイケンチは、【ケンチク】などによって獲得できます。ケイケンチには以下の3つのスタイルがあります。



チルオレンジ エンタメピンク ホラーブラウン

各スタイルのケイケンチを獲得すると、そのスタイルでの【ケンチク！】時に支払うお菓子の軽減など、スタイルごとにさまざまな効果が得られます。

ケイケンチを獲得したら、対応するスタイルのキューブを右に移動し、現在のケイケンチを表してください。

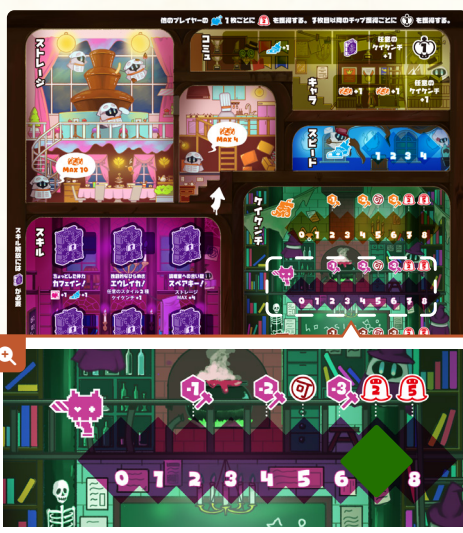
ケイケンチによって得られる効果について

- ▶ スタイル別に、ケイケンチに応じてさまざまな効果(例: コスト軽減、スキルの強化など)が適用されます。
- ▶ 同じ種類の効果が複数発生する場合は、効果は重複せず、最も効果が大きいもののみが適用されます。

ケイケンチの効果一覧

ケイケンチを獲得することで、スタイルごとに以下のような効果を得ることができます。

ケイケンチ	効果内容
2/4/6	対応するスタイルのケンチクカードを獲得する際、支払うお菓子チップが-X (最大-3) されます。
5	対応するスタイルの大部屋ケンチクカードを獲得できるようになります。
7/8	赤コロソ勝利点をX点(最大5点)獲得します。



効果の例: エンタメピンクスタイル: ケイケンチ7の場合
エンタメピンクスタイルのケイケンチが7のプレイヤーは、以下の効果を得ます。

- ▶ エンタメピンクのケンチクカードを獲得する際、お菓子の支払いが-3される
- ▶ 大部屋ケンチクカード(エンタメピンク)を獲得可能になる
- ▶ 赤コロソ勝利点を2点獲得する



キャラクターボードについて



各キャラクターはゲーム開始時に獲得する【スタートスキル】と、ゲーム中使用できる【タレントスキル】、【スペシャルスキル】の3種類のスキルを持っています。

① スタートスキル

ゲーム開始時に獲得できるボーナスです。

② タレントスキル

常に効果を発揮するスキルです。発動条件を満たしたときに発動できます。

③ スペシャルスキル

自身の手番に発動できるスキルです。発動条件を満たしたとき、コミュエリアにある表向きのチップ(ハートチップ、キャラハートチップどちらでも可)を、このスキルに書かれた必要コミュだけ裏返すことで発動することができます。

※得点計算時には獲得した他のプレイヤーのキャラハートチップは、表向き、裏向き問わず赤コロソ勝利点2点になります。

★スペシャルスキルの発動条件について

スペシャルスキルには以下のように発動タイミングに応じた発動条件があります。また、発動したスペシャルスキルの効果は、表記がない限りその手番の終了時まで続きます。

▶ フリーアクション

必要コミュを支払うことで、自身の手番の好きなタイミングで発動できます。

▶ ケンチク!

アクション時に必要コミュを支払うことで、【ケンチク!】の代わりにスペシャルスキルの効果が発動します。



固有のタイル / チップ / キューブを持つキャラクターの詳細



一部のキャラクターは、他のキャラクターと異なり、専用のタイルやチップ、特殊効果を持ちます。以下に、代表的なキャラクターの例を紹介します。



ミスト・ザッハトルテ



固有：棺桶タイル

ミストは、固有タイルとして「棺桶タイル」を所持しています。スペシャルスキル《吸血鬼のケンチュお城》により、アクションを消費せずに棺桶タイルをケンチュ場に配置できます。

棺桶タイルは以下の特性をもつ特殊なタイルとして扱います。

- ▶すべての辺にあらゆるマークがあるタイルとして扱います。
- ▶回転させて配置することができます。
- ▶スタイルを持たないタイルですが、他のタイルと同様に全プレイヤーがアクションを行うことが可能です。



カープス・カヌレ



固有：エナジードリンクチップ

カープスは、ゲーム開始時に裏向きの「エナジードリンクチップ」を所持しています。スペシャルスキルの発動により、これを表向きにすることができます。

エナジードリンクチップは以下の効果を持ちます。

- ▶表向きのチップは、お菓子コストを支払う時に1枚を裏返すことで、そのお菓子コストを3個分軽減します。
- ▶1回の支払いに使用できるのは1枚までとなります。

★カープスのスペシャルスキル使用後の効果について

カープスがスペシャルスキルを発動した場合、以降のゲーム中、【トリトリ!】で獲得できるお菓子チップの数が半分（端数切り上げ）になります。



アムネジア・マカロン



固有：騒霊チップ

アムネジアは、固有チップとして「騒霊チップ」を所持しています。タレントスキルの効果により、場に公開されているケンチュカードのうち、最大2枚までに騒霊チップを配置することができます。

騒霊チップが置かれたケンチュカードが獲得された場合、その騒霊チップはプレイヤーの手元に戻ります。



リリス・ティラミス



固有：テンションキューブ

リリスは、固有キューブとして「テンションキューブ」を所持しています。このキューブは、キャラクターボード上にあるテンションゲージに配置して、テンションの増減を管理します。（上限は6）

テンションの上昇条件

- ▶リリスが他のキャラクター駒と連結しているタイルで移動を終了した場合、テンションが+1されます。
 - ▶複数のキャラクター駒と隣接していた場合でも、テンションの上昇は+1までに制限されます。
 - ▶自身が1マスも移動しなかった場合でも、条件を満たしていればテンションは+1されます。
- リリスはタレントスキルにより、テンションを消費することでさまざまなフリーアクションを行うことができます（使用できるフリーアクションの内容は、キャラクターボードを参照）。

クロ・ラングドシャ



固有：黒猫チップ

クロは、固有の装飾チップとして「黒猫チップ」を所持しています。

黒猫チップは装飾チップとして扱われますが、タレントスキルやスペシャルスキルの効果によって、すでに他の装飾チップが配置されているタイルにも配置することが可能です。

その場合は、既に置かれている装飾チップをゲームから取り除き、その後、黒猫チップを新たに配置してください。





黒コロ勝利点ボードについて



黒コロ勝利点ボードは、プレイヤーが獲得した黒コロ勝利点を管理するためのボードです。黒コロ勝利点を獲得したら、その獲得数に応じて自身のキャラスコアチップをボード上で進めてください。25点を越えて獲得した場合、ボードを1周して黒コロ勝利点を管理します。



フィニッシュマーカー



いずれかのプレイヤーのキャラスコアチップが黒コロ勝利点ボード上でフィニッシュマーカーの置かれた得点に到達した場合、そのプレイヤーはフィニッシュマーカーを獲得します。フィニッシュマーカーはゲーム終了時に赤コロ勝利点1点になります。

魔導書チップの獲得

各プレイヤーは、黒コロ勝利点が5点または12点に到達したとき、それぞれ魔導書チップを1枚獲得します。獲得した魔導書チップは、スキルの解放、及び管理人さんのタレントスキルに使用します。詳細は「スキルエリア」を参照してください。(p.15)





アイコン一覧



ゲーム内で使用される各種アイコンは以下となります。



黒コロン勝利点

ゲーム中に獲得できる勝利点です。獲得した際は黒コロン勝利点ボードのスコアキャラチップを動かして管理します。ゲーム中は魔導書やフィニッシュマーカールの獲得に関係します。



赤コロン勝利点

ゲーム終了時に加算される勝利点です。獲得しても黒コロン勝利点ボードのスコアキャラチップは移動させず、最後の得点計算のタイミングで黒コロン勝利点と合算されます。



お菓子チップ

獲得したお菓子チップは、プレイヤーボードのストレージエリアに配置して管理してください。お菓子チップは主に各ケンチクカードを獲得するときなどに、コストとして支払われます。



魔導書チップ

獲得した魔導書チップはプレイヤーボードのスキルエリアにある効果を選択して配置することで、対応するスキルを解放することができます。



ハートチップ

キャラクターのスペシャルスキルを発動するために使用するチップです。獲得したハートチップはプレイヤーボードのコミュエリアに左詰めで配置されます。



キャラハートチップ

ハートチップと同様にキャラクターのスペシャルスキルを発動するために使用するチップです。条件を満たした状態で【トリトリ!】を行うことで他プレイヤーボードから獲得できます。獲得したキャラハートチップはプレイヤーボードのコミュエリアに左詰めで配置されます。ゲーム終了時に2点の赤コロン勝利点になります。



コミュチップ

コミュエリアにある表向きのハートチップとキャラハートチップ両方を示すアイコンです。スペシャルスキルを発動する場合、あなたのコミュエリアに配置されているコミュチップを必要な数だけ裏返すことで発動することができます。



初期アイコン

ゲーム開始時に配置する初期部屋を示します。このアイコンが書かれた部屋タイルには、【ケンチク!】で装飾チップの配置ができません。



チルオレンジ (部屋)

「チルオレンジ」スタイルの部屋タイルを示します。このアイコンが書かれた部屋タイルにはチルオレンジの装飾チップの配置ができます。



エンタメピンク (部屋)

「エンタメピンク」スタイルの部屋タイルを示します。このアイコンが書かれた部屋タイルにはエンタメピンクの装飾チップの配置ができます。



ホラーブラウン (部屋)

「ホラーブラウン」スタイルの部屋タイルを示します。このアイコンが書かれた部屋タイルにはホラーブラウンの装飾チップの配置ができます。



チルオレンジ

チルオレンジのケイケンチを示します。獲得することで、チルオレンジの【ケンチク!】に役立つ能力を獲得します。



エンタメピンク

エンタメピンクのケイケンチを示します。獲得することで、エンタメピンクの【ケンチク!】に役立つ能力を獲得します。



ホラーブラウン

ホラーブラウンのケイケンチを示します。獲得することで、ホラーブラウンの【ケンチク!】に役立つ能力を獲得します。



スピード

獲得することで、あなたの手番に移動できる部屋タイルの数が増加します。



お菓子コスト軽減アイコン

ケンチクカードを獲得する際に、各スタイルに応じて支払うお菓子コストを減らします。数値はアイコンに表示されます。



○可アイコン

対応するスタイルの大部屋ケンチクカードの【ケンチク!】が可能になることを示します。



ゲーム終了の条件



いずれかのプレイヤーのスコアキャラチップが初めてフィニッシュマーカ―が配置されたマスに到達した場合、そのプレイヤーはフィニッシュマーカ―を受け取ります。いずれかのプレイヤーがフィニッシュマーカ―を獲得したら、ファーストプレイヤーマーカ―を持つプレイヤーの手番の手前までゲームを続け、その後最終手番を開始します。全てのプレイヤーが最終手番を終えたらゲームが終了します。



ゲーム終了（得点計算）



ゲームが終了したら、各プレイヤーは以下の項目に従って勝利点を集計し、最終得点を計算します。

得点となる要素

- 1. 黒コロ勝利点ボードの得点**
ゲーム中に獲得した黒コロ勝利点をそのまま得点として加算します。
- 2. 獲得したケンチュカードの赤コロ勝利点**
所持しているすべてのケンチュカードに記載されている赤コロ勝利点を合計します。
- 3. プレイヤーボード&キャラクターボードで得られる赤コロ勝利点**
以下の点数を赤コロ勝利点に換算し、合計します。
▶ ケイケンチエリアで得た点数
▶ スキルエリアによる効果（スロースター！）
▶ タレントスキルによる得点（恐怖屋敷の管理人）
- 4. 獲得した他プレイヤーのキャラハートチップ**
1枚につき赤コロ勝利点2点として加算します。※裏返されたチップも含みます。
- 5. フィニッシュマーカ―**
所持している場合、1点の赤コロ勝利点として加算します。
- 6. エキスパンションルール（管理人さんのご要望）による赤コロ勝利点**
該当する内容がある場合、指示に従って加算してください。

得点集計は、付属の「得点計算メモ」を使用し、全プレイヤーの最終スコアを記録してください。

すべての得点を合計し最も勝利点が高かったプレイヤーが――

「メゾン・ド・ナイトメア」の再建に最も貢献し、そして何よりハロウィンを最も満喫した「ナイトメアレディ」の称号を得て、このゲームの勝者となります！

（もし同点だった場合は、素敵な勝利を仲良く分かち合いましょう！）

きっと、管理人さんが“できる範囲で”――

あなたの願いをひとつ、かなえてくれることでしょう。



エキスパンションルール（追加ルール）



短縮ルール



本作はフィニッシュマーカ―を配置するマスを自由に変更して遊ぶことができます。

短時間で遊びたい場合や初心者と遊ぶ場合などは、フィニッシュマーカ―を黒コロ勝利点ボードの20点のマ스에配置すると、ゲームを手軽に楽しむことができます。



フィニッシュマーカ―のマス変更について



フィニッシュマーカ―を置くマスを決める方法として、6面のサイコロを2回振る方法があります。1回目の出目を25から増減させる数字として、2回目の出目が奇数なら25に先ほどの出目を足し、偶数なら25から先ほどの出目を引いて、そのマ스에フィニッシュマーカ―を配置します。

例1 サイコロを振って1回目の数字が6、2回目の数字が6の場合、 $25-6=19$ 点にフィニッシュマーカ―を配置します。

例2 サイコロを振って1回目の数字が4、2回目の数字が3の場合、 $25+4=29$ 点にフィニッシュマーカ―を配置します。



大部屋ケンチクカードの追加



ゲームの追加要素として新たな大部屋ケンチクカード『シアター 666【シテ・ラディユーズ】映画館』を加えてゲームを遊ぶことが出来ます。

対応する部屋タイルとケンチクカードをゲームに加えて、4枚目の大部屋ケンチクカードとしてゲーム開始時に公開してください。このカードが加わることで、本作に慣れた後でも、新しいゲーム体験が遊べます。

★『シアター 666【シテ・ラディユーズ】映画館』について

【ケンチク！】するためには3種類のケイケンチが全て2以上である必要があります。

また、【ケンチク！】する際には3種類それぞれのスタイルのコストを軽減する効果を合計して適用します。

シアター 666【シテ・ラディユーズ】映画館のタイルは、初期部屋タイルと同じようにスタイルを持ちません。



TIPS!

もしボードゲームに慣れたプレイヤー同士で遊ぶなら、いっちょ初回プレイから大部屋ケンチクカードを追加しても面白いかもしれねえな！
初回から戦略の幅が増えて、そういうのが好きなメンバーで遊ぶなら楽しめると思うぜ！



管理人さんのご要望



ゲームの追加要素としてゲームの準備（p.6 参照）に【管理人さんのご要望】を追加します。

★「管理人さんのご要望」追加の仕方

< 準備 >

1. 管理人さんのご要望カードを山札にします。
2. 用意した山札をシャッフルし、異なるアルファベットのカードが2枚出るまで上から順に公開します（同じアルファベットの2枚目以降は使用しない）。

ゲーム終了時、管理人さんのご要望に書かれた獲得条件を満たしている場合、上段、下段それぞれで赤コロン勝利点を獲得できます（同じプレイヤーが両方獲得しても構いません）。

※獲得条件が最多の場合、その内容が全プレイヤーの中で最多だった場合に勝利点を獲得できます。もし、最多のプレイヤーが複数いる場合は、当該プレイヤー全員が獲得できます。



- ① カードの右下にアルファベットが記載してあります。
異なるアルファベットを参照する際は、こちらを参照してください



FAQ



 コミュエリアに置けなくなった7枚目以降のハートチップまたはキャラハートチップは、スペシャルスキルのコストにすることができますか？

いいえ、できません。スペシャルスキルのコストに使用できるのは、コミュエリアに表向きで置かれたチップだけです。

 フィニッシュマーカをファーストプレイヤーが獲得した場合、即座に最終手番が始まりますか？

いいえ、始まりません。フィニッシュマーカをファーストプレイヤーが獲得した場合、次のファーストプレイヤーの手番から最終手番になります。

 30点、37点の黒コロソ勝利点を獲得し、黒コロソ勝利点ボード上を周回して再び魔導書チップが書かれているマスに到着しました。この場合、魔導書チップは獲得できますか？

いいえ、できません。魔導書チップを受け取れるのは黒コロソ勝利点が5点、12点に到達した時のみです。

 ライカ・ビスコッティがトリトリ！を行った時に、隣接しているキャラクター駒が1個だった場合、タレントスキルで貰えるチップはどのようにになりますか？

隣接したキャラクター駒のキャラハートチップ1枚とハートチップ1枚、またはハートチップ2枚を獲得できます。

 メイ・シュガーソルトが装飾ケンチュカードをケンチュ！した場合、タレントスキルは発動しますか？

はい、発動します。装飾チップを配置した部屋タイプを参照してタレントスキルの効果が発動します。

 カーブス・カヌレがスペシャルスキルを2回発動した場合、どのような処理になりますか？

すべてのエナジードリンクチップが表向きになります。また、【トリトリ！】で得られるお菓子の数がさらに減ることはありません。ゲーム中、【トリトリ！】で獲得できるお菓子チップの数が半分（端数切り上げ）の状態でゲームを進行してください。

 クロ・ラングドシャのタレントスキルで黒猫チップを配置した時に、即座にスペシャルスキルでその黒猫チップを移動させることはできますか？

いいえ、できません。クロ・ラングドシャのタレントスキルは発動した時点で手番が終了するため、黒猫チップの配置後にスペシャルスキルを使用することはできません。したがって、配置した黒猫チップを対象にできるのは次の手番からになります。

 黒猫チップのある部屋タイプに既に他のキャラクター駒があるとき、クロ・ラングドシャのスペシャルスキルを発動して黒猫チップを動かさずにボーナスを獲得することはできますか？

はい、できます。スペシャルスキル発動時、他のキャラクター駒と黒猫チップが同じ部屋にあった場合、移動しなくてもボーナスを獲得します。

 クロ・ラングドシャのスペシャルにより、黒猫チップがある部屋に別の黒猫チップが移動した場合、どのような処理が行われますか？

既に部屋タイプに配置されている黒猫チップがゲームから除外されます。除外された黒猫チップをタレントスキルなどで再配置することは出来ません。

 管理人さんのご要望でコミュチップの数を比較する場合、コミュエリアに置かれていないハートチップ、またはキャラハートチップはカウントしますか？

いいえ、カウントしません。コミュエリアに置かれたチップのみをカウントします。

 【ケンチュ！】によって基本ケンチュや上級ケンチュ、装飾ケンチュカードの山札が無くなり新たに公開できなくなった場合、どうなりますか？

カードの新たな公開は行わず、場に公開されているケンチュカードでゲームを進行してください。



キャラクター紹介

キャスト

キャラクター紹介&ショートストーリー

ミスト・ザッハルト



学 校 名	国立ナイトメア女子高等学校	種 族	ヴァンパイア
生 年 月 日	魔歴 1160 年 10 月 28 日	学 部	普通お化け学部
所 属 寮	メゾン・ド・ナイトメア	学 籍 番 号	A2303004n
好きなモノ	市販のトマトジュース、友達と過ごすこと		
趣 味	クロスワードパズル 懸賞のシール集め←送るまでセット ハロウィンラジオ『サーティーンフライデー』の投書企画にハガキを送ること		

ショートストーリー

ミスト・ザッハルトはハガキ職人である。
採用率は2割5分、野球のバッターとしてはやや心もと無いくらいか？
ミストはハガキを送り始めて以来、どんなハガキが読まれやすいかを研究している。
この企画では盛り上げるハガキが読まれる、こっちの企画ではオチを担当するハガキが読まれるなど。
要は需要と供給なのだ、「ふっふっ、今週のは会心作…!」
同室のライカはそんな趣味にふける友人の姿を楽しそうに見守っている。ライカにはその面白さはわからないが、何かに夢中になれることはいいことだと思っている。この後ライカはいつものように今回の自信作についての話を聞いてみるのであった。

学 校 名	国立ナイトメア女子高等学校	種 族	狼娘
生 年 月 日	魔歴 1160 年 7 月 12 日	学 部	普通お化け学部
所 属 寮	メゾン・ド・ナイトメア	学 籍 番 号	A2303005n
好きなモノ	音楽活動！ 友達と過ごすこと、 ワクワクしそうなことに参加すること		
趣 味	バンド活動！ フェスやお祭りに参加すること！ ゲームをやりこむこと！←死にゲーとか FPS とか！ ハロウィンタウンにない最新のモノを所持すること！		

ショートストーリー

「あちい…なんだってこんな日に、」
朝起きて夜に寝る、お化けにとって不健康な生活サイクル。そんな生活を送るライカにとって朝日は見慣れた光景だった。だが今日は残念なことに秋晴れの空で日差しがまぶしい。日光は美肌の天敵だというのに、日差しを避けずにライカは若さだけで街からとほとほと帰宅していた。右手には大量のエナジードリンクが入った袋、これも不健康で文化的な生活には欠かさない。ヘッドホンからは、音楽がシャカシャカと漏れる。いつものライカお気に入りナンバーだ。屋敷に続く急な坂を登る、ぐっしょりと汗がしたり落ち制服を濡らす。

体がダルい、朝夜逆転の生活をやめようか？ いやいや…。「はあ、もうひと踏ん張りっと…」左手には大量の建材が入った袋。メゾン・ド・ナイトメアは改築中、早朝にライカはみんなのために買い出しに出ている。メンバーは連日徹夜の作業中、この差し入れを届けられはきっと誰もが驚くだろう、ライカは頑張るみんなの驚く姿を楽しみに坂を登っていた。

ライカ・ビスコッティ



メイ・シュガーソルト



学 校 名	国立ナイトメア女子高等学校	種 族	魔女
生 年 月 日	魔歴 1161 年 3 月 3 日	学 籍 番 号	D1304061n
学 部	高等錬金術学部		
所 属 寮	メゾン・ド・ナイトメア		
好きなモノ	母親から送られた魔女の帽子（生きてる）、世間的な常識、余裕のある納期、自作のお菓子		
趣 味	お菓子作り みんなで過ごすこと お菓子魔法（トリック&トリート）の勉強		

ショートストーリー

メゾン・ド・ナイトメア寮 237 号室のうちの一室、メイ・シュガーソルトとカープス・カヌレはルームメイトである。ルームメイトとは同室で寝食を共にする者たちのことであり、たとえば相方が部屋の中で爆散していたとしても、それは覆らない。

「な、なにやってるんですか——！！！！？」

部屋中にゾンビの欠片が散らばり、緑色のドロドロが天井に張り付いている。惨事をかろうじて避けた魔女帽子は、自身の布地をくちゃくちゃにして不満を露わにしている。

惨劇の中心では、ゲームのコントローラーを握ったままのカープスの腕が転がり、すべてを間近で浴びたであろうライカが爆笑していた。

「いやー、格ゲーで負けたほうが、コーラボトルの一気飲みって罰ゲームして

たらさあ」

「俺のカラダが炭酸の圧力に耐えられなかったみてえでさ！」

「「ギャハハハハハ！！！」」

やっちゃったぜという様に笑う狼娘と、生首と化したゾンビ娘。

そして、もう一度メイの怒りのお菓子（魔法）が炸裂するのであった。

「…もう…、なにを、やってるんですかああああ！！！！！」

学 校 名	国立ナイトメア女子高等学校	種 族	ゾンビ
生 年 月 日	魔歴 1161 年 5 月 25 日	学 籍 番 号	E1304033n
学 部	映像研究学部		
所 属 寮	メゾン・ド・ナイトメア		
好きなモノ	映画批評、TCG、Twitt〇r、エナジードリンク		

趣 味	映画を鑑賞すること←ジャンルはパニックホラーだぜ！ カードゲームで相手の動きを妨害すること。←誘発あります カァ？徹夜で作業すること！		
-----	---	--	--

ショートストーリー

「…よし！ ここで手札から【トリプルヘッド・シャーク】を召喚！ 召喚時効果ですべてのフィールドに出ているクリーチャーを破壊する！」

「はい、呪文【パニック・ルーム】。アタシのクリーチャーはこのターン中破壊されないぜ」

「うわああ！ わたしの盤面がぁ!？」

談話室の片隅、にぎやかな声が上がっている。カープスとベルフェが興じているのは、最近ハロウィンタウンで流行している TCG【ホラー・バレット】。

「召喚酔いでそいつは動けねえのでターンをもらうぜ。そして先輩のターンはこネェ！ オレのターン！ ドローッ！！ キタァ！！ 生贄3払って儀式【夏至の踊り】。先輩の手札と生贄を一枚ずつ墓地に送るぜ！」

「きゃあ！ 最後の手札がっ！」

「さらに生贄6で儀式【ウィッカーマン】を発動。【トリプルヘッド・シャーク】を墓地へ。これでアタシの【ロメロ・ゾンビ】と【ゾンビ<トライオキシシ245>】でとどめだが、なんか誘発ありますかァ!？」

「ぐ、くうううっ…！ くそっ！ おまえのデッキ性格悪すぎだ！ もう一回、もう一回だぁ!!」

「ギャハハ！ いいぜ、アタシの『ゾンビウィルス』デッキで、また何もできないままゴコしてやんぜえ!!」

その後、手札も場も丸裸にされ、ぶるぶる震えることしかできないベルフェと、爆笑しつつデッキを回すカープスの笑いが響くのだった。

カープス・カヌレ



アムネジア・マカロン



学 校 名	国立ナイトメア女子高等学校	種 族	ゴースト
生 年 月 日	魔歴 1159 年 12 月 17 日	学 籍 番 号	A3302091n
学 部	普通お化け学部		
所 属 寮	メゾン・ド・ナイトメア		
好きなモノ	インスタント食品（油の強い麺系）、午後のティータイム、実家では禁止されていた事に挑戦すること		
趣 味	コンビニで新しい食品を探すこと（主にインスタント食品）友人とお茶会をひらくこと 迷惑を掛けない範囲で自由気ままに過ごすこと		

ショートストーリー

「からおけ…ですか？」
「私、よくは知らないのですが、そこは何か歌謡曲を歌う場所なのでしたっけ」
「しかも繁華街にあるようなお店。不良の方もたくさんいるとか」
「そもそも学校の帰りに寄り道だなんて…。先生方に見つかれば、怒られてしまいませんか？」
「え、危なくない？みんな行ってる楽しいお店？」
「…皆さんが行かれるのであれば、私も一緒にさせてもらおうかしら？」
このようなやり取りを経て、アムネジア・マカロンは下校途中にあるカラオケ店でマイクを握っている。
「どうでしょう、私あんまり最近の流行曲は知らなくて…。あ、この歌なら、音楽の授業で習ったから知ってます。ああ、ライカさん、この曲を入力してもらっていいかしら」

「フードの注文？ではこの『フライドポテト&ポテトチップスの盛り合わせ』がいいわ。ミストさんが注文してくださるの？ありがとう」

「カーブス。この曲、デュエット曲なんですって。一緒に歌いましょう」

こうして、今日もまた新しい遊びを覚えた、アムネジアお嬢様なのでした。

「何のかんの言いながら、一番楽しそうなんだから、ワルいことも教え甲斐があるってもんだぜ、ギャハハハ！」

学 校 名	国立ナイトメア女子高等学校	種 族	ガーゴイル
生 年 月 日	魔歴 1159 年 8 月 1 日	学 籍 番 号	I3302002n
学 部	図書研究学部		
所 属 寮	メゾン・ド・ナイトメア		
好きなモノ	知識、大人悪魔の威厳（いつか欲しい…！）、自分の知識が誰かの役に立つこと		
趣 味	読書など知識を集めること。自分なりの大人っぽいを試すこと（背を伸ばすとか、バーとかやってみたい…！）友人に合いそうなオススメの本を紹介すること		

ショートストーリー

「あれー、ベルフェ先輩だー、こんなとこで珍しいね！」

「げ、リリス・ティラミス…」

ある休日の夜更け。ショッピングモールの大型書店に本を買いに来ていたベルフェは、同僚の後輩、リリス・ティラミスとばったり出くわした。

「先輩、寮の図書室からなかなか出てこないから、外で見るのってなんだか新鮮ー」

「新鮮ってお前…、わたしだって外にくらいは出かけるさ」

ベルフェは決してリリスのことが苦手なわけではない。むしろ、いろんなことにチャレンジする姿勢を好ましくすら思っている。しかし、少し、いやほんのちょっとだけ強引なところがあるのも事実なのだ。

「あ、そうだ。先輩今からヒマー？ちょっと服見に行こうよ！」

「お、おいわたしは…、ちょっ！わしゃわしゃするなあー！先輩だぞ！！」

やっぱり苦手かもしれん…。

その後、リリスの SNS には、カフェでフラベチーノを飲むサキュバス娘とガーゴイル娘のツーショットがアップされたのであった。

ベルフェ・ガトーショコラ



リリス・ティラミス



学 校 名	国立ナイトメア女子高等学校	種 族	サキュバス
生 年 月 日	魔歴 1161 年 5 月 1 日	学 籍 番 号	Z1304001n
学 部	タレント学部		
所 属 寮	メゾン・ド・ナイトメア		
好きなモノ	はろちゅーぶ活動、自分が目立ってバズる事！ 心からアガる楽しい事！女優になるための修行。		
趣 味	はろちゅーぶチャンネルの運営と企画作成すること 楽しいこと探しをすること（理性がとんじゃうくらい！） 筋トレとか資格の勉強		

ショートストーリー

「え、悩み相談？ワタシに～!?」
「そうなの、相談できる相手があまりなくて…」
ここはリリスの自室、そう深刻そうに話すミスト・ザッハトルテにリリス・ティラミスは驚いた。
「まじまじ？ワタシ、ミスト先輩の役に立てるなら何でもきよー☆!」
親身になろうとするリリスにミストが意を決して話し出す。
「あのね、ワタシもはろちゅーぶ始めようと思うんだ!クロスワード系かハガキ職人系はろチューバーがバズると思うんだけどどっちがいいかな!?」
啞然とするリリス、あー…という以外に言葉が出ない、返事を待たずに早口でミストが続ける。
「あのね!ワタシって存在感がないからろチューバーを始めた方がいいと思うんだ!それでクロスワードとハガキ職人のろチューバーはまだいないから狙い目で!」
「あ、あの～ミスト先輩…、先輩って実は個性強…じゃなくて十分にキャラ立てると思うし、はろチューバーの方向性も怪し…」

「いや、リリスちゃん!聞いてほしい!ハガキ職人って結構大変でまずパーソナリティのことを調べたり放送作家さんの嗜好を考えたりとかが大事で、前に読まれたやつとか…」

「あー、まあ、いっか」

リリスは思う。ちょっとだけバズるけど多分、長続きはしないな～と。チャンネル運営は大変なのだ。

(失敗も成長!何事もチャレンジですよ!センパイ!)

学 校 名	国立ナイトメア女子高等学校	種 族	ゾンビ
生 年 月 日	魔歴 1161 年 11 月 11 日	学 籍 番 号	C1304001n
学 部	映像研究学部		
所 属 寮	メゾン・ド・ナイトメア		
好きなモノ	黒猫一族と大魔女様が住む実家、メイお嬢様、クロ猫、 ネコパンチ! ご飯を一人で食べないこと		
趣 味	お昼寝、お散歩、黒猫にウンチクを語ること		

ショートストーリー

シュガーソルト家お付きの黒猫娘、クロ・ラングドシャの一日は、おひさまが沈むと同時に、さわやかな目覚めから始まる。メイクたる大魔女様に代々お仕える侍女として、モハン?たる振る舞いですね。

「クロー、そろそろ起きなさい!」

…まあ、お寝坊する日もあります。

「休みの日だからってゴロゴロしないの」

メイお嬢様の厳しいお言葉に、ボクはしぶしぶベッドから這い出します。

あれ、メイお嬢様、どこかへお出かけですか?このユウシュウなボクを置いていても大丈夫なのでしょうか?心配ですよね…?

「リリスと勉強会よ。クロも来る?」

…いつまでもボクが傍にいては、メイお嬢様も一人前の魔女様になれませんかからね。ここは涙を吞んで、仕方なく、お嬢様をお見送りしましょう。

「…はあ、また、ベッドに戻ってるし、まあ、休日だからいいけど、クロ、宿題はちゃんとしておくのよ?」

大丈夫ですよお嬢様!クロはユウシュウですから、シュクダイなんてなんとなかなります!たぶん!

さて、今日もいい夜だから、夢に向かってお散歩に行きましょうか…zzz

クロ・ラングドシャ



管理人さん



職業	メゾン・ド・ナイトメア管理人
好きなモノ	ドラマの再放送、掃除、洗濯、世話焼き
趣味	むかしに出来なかった普通の事をすること。 寮生の生活を見守ること。 かつての出演作品を見返すこと。

ショートストーリー

「あの、管理人さんの本名って誰か知ってる人ませんか〜？」
 食堂にあつまってお化け娘たち、その中でメイ・シュガーソルトが何気なく質問をする。
 「管理人さん…？ああ、大家さんのことか、あの人の名前は、そういえば…、知らないぜ」
 「え、管理人さんって、ああランタンの寮母さんですね、あいにく存じませんわ」
 「ジャックオーランタンのお姉さんのことか？本名は聞いたらわかるんじゃないか？」
 おかしい…。メイは首を傾げる。本名だけでなく、なんなら呼び方すら全員違う。これはもはや魔法の類では？
 「なんだい〜、メイちゃん、私の名前が気になるのかい〜？」
 遠くでコーヒーを飲んでいた大家さんが急に振り返る、本当に聞こえたのか？
 「ふふふ、これでも屋敷の管理人で大家だからね、どんなことでも気づくものさ〜」
 ……。私の心の驚きに答えなくて欲しい。
 「あの、母に管理人さんの人柄を伝えようと手紙を書いていまして、けど無理して本名まで書かなくても…」
 「いいよ、いいよ、別に隠してるわけじゃないよ〜、なんならナイトメア寮の子は私の呼び方が定まらなさすぎてこっちもびっくりするくらいだったよ」
 なぜか、自信気で茶目っ気たっぷりの顔でこちらを見る管理人さん。

「けど、私の名前を聞いておどろいちゃあ、ダメだよ〜なんてたって有名人だからね？」

「そう〜、私の名前は…」

ドカーン!!とすさまじい爆音と共に、メイド喫茶の方で黒煙が上がる、部屋からは煤まみれのミスト・ザッハトルテが…

「ごめーん、お客様に提供する感情たっぷりオムライス爆発させちゃった…!誰か作るの手伝って〜」

「すみません、管理人さん、ちょっとってきますね …!何やってるんですかー!ミスト先輩!!」

「……また話せなかった〜、残念。案外だれも気づいてくれないものだね〜」





短編小説

あるハロウィーは
はなとちやうぶ事情
——。

【あるハロウィンのほろちゅーぶ事情―】

黒い背景に、色彩強めの桃色で描かれたアイコンが浮かび上がる。ふっくらとした蝙蝠の羽付きハートマークに魔女帽子を被せた意匠で、それがくるくると回転している。

○待機―

○お待機ですのー

○ wktk

軽快で、少し間の抜けた BGM。画面の右端、『コメント欄』に次々とコメントたちが表示され、流れていく。

やがて画面が切り替わる。映っているのは、一人の少女。とろけるようなキャラメル色のブロードヘア。若く瑞々しい、しなやかな小鹿を思わせる肢体が、多少心もとない面積の布地で包まれている。小悪魔的な顔立ちに、元気いっぱいいな茶目っ気を浮かべて、彼女は今日も配信を始める。

「こんばんハロ☆ハロ! はろちゅーぶ☆オンタ―イム!! みんなー! 来てくれてありがとー! 今日雑談枠! チャンネル登録と高評価、よろしくねー♡!!」

アップテンポな BGM に切り替わり、観覧数を示すカウンターがくるくる回る。

○こんばんわー!

○今日もかわいい!

○こんハロー!!

次々流れてゆくコメント。画面に舞い踊るスタンプ。サキュバスの少女は笑顔を振りまく。

「じゃあ♡、今日の話題は〜★☆☆〜」

サキュバス娘リリス・ティラミスの HalloTube チャンネル、「ティラミス TV」は、この日も大いに盛り上がり、沢山のコメントや投げ銭が飛び交ったのであった。

ここはオバケたちが暮らす街、ハロウィンタウン。住民達は誰かを驚かせることで感情を生み出し、その感情を<お菓子>に変える。そうやって出来た<お菓子>を、通貨やエネルギーとして利用している。

そんなこの街も、近年娯楽が多様化している。ニンゲンの世界から取り入れた技術を使い、再現した通信網上で配信されているサービス、HalloTube もその一つだ。様々なオバケたちが動画を投稿し、<感情>を稼いでいる。

国立ナイトメア女子高等学校の寮、メゾン・ド・ナイトメア寮に所属しているサキュバス娘、リリス・ティラミスも、そんな配信者<ハロ Tuber>の一人である。

「はい。というわけで、配信企画定例会議を始めていきます」

静まり返った談話室にいつのまにか置かれているホワイトボード、そこには『第一回☆配信会議』の文字。

「???」突然始まったリリスの発言に、ミスト・ザッハルトの脳内には疑問符が浮かぶ。

「あ、あの一、リリスちゃん...? 私たちなんの会議に集められたんだっけ?」

ここはお化け娘たちが住む寮、メゾン・ド・ナイトメア。その談話室に、メゾンの住人全員が集まっていた。みんな暇なんだろうか?

「ミスト先輩、議題は先ほど伝えましたよ?」

リリスがやれやれとため息をつく。

いや、私は何も聞いてないのだから…、影が薄いのか…?

「てか、会議中だとマジでキャラが違うのな」

ジャーキーを口にくわえながら行儀悪く、机に脚を投げ出しているのは狼娘のライカ・ビスコッティ。

「それよりハラへったぜえ! なんかないのかよー」

ゾンビ娘のカープス・カヌレが不服そうに、取り外した己の腕をガジガジとかじる。

「お菓子なら、ご自身で用意されればよろしいのでは?」

手ずから淹れた紅茶のカップを優雅に傾ける、ゴースト娘アムネジア・マカロン。

「<感情>が無えんだよ! こないだ『大ゾンビの後片付け〜VS パンプキン・シャーク』の特典付き BOX 買ったからなあ! ギャハハ!」

何だろう、見てないのに映画のタイトルだけ聞いてお財布のエモを失った気がする…。

「巷では、そのような映画が人気なんですの?」

「……いや、先月号の映画雑誌では☆1すら付かない Z 級クソ映画だと酷評されていたぞ。わたしは観る気もなかったが」

隅のほうでじっと座りこんで本を読みながら周囲の会話に耳を傾けていたガーゴイル娘ベルフェ・ガトーショコラが、アムネジアの純粋な疑問にそれとなく、だが丁寧に補足する。

あ、話すの苦手で入れそうなタイミングをうかがってたな、この先輩。

「わざわざ見えてる地雷踏みに行くなんて、時間の無駄だらー」

「わかってねえなあ! クソみたいな作品に時間を使うってのが、最高に楽しいんじゃないか!」

ライカの「わかんねーな」という表情には、ワタシも同意する。やっぱりちょっと、腐っているのではなからうか、その何とはさすがにいわないが…センスとか?

わいわいと盛り上がっているが、肝心の議題がさっぱりわからない。とりあえず、隣でシュークリームをもしゃもしゃしている魔女メイ・シュガーソルトを軽く突つつく。ていうか、おいしそうだね、それ。先輩にも一個ちょうだい。

「リリスちゃんの相談内容ですか? はい、レジュメどうぞー」

そう言ってシュークリームと一緒に渡されたのは、数ページ分の紙の束。表題は『ティラミス TV』の今後の方針について。中身を捲っていくと、いくつもの表やグラフが載っている。メイちゃん、わざわざ作ったんだ……偉いね……。

リリスが開設した HalloTube 上でのチャンネル『ティ

ラミスTV』。登録者数100万人超えの人気チャンネルらしいのだが、最近動画の再生数や登録者数が伸び悩んでおり――

「新しい企画を考えてほしい、ってことみたいです」

いつの間にか会議が進んでおり、なんだか盛り上がっている。

「やっぱ企画がすべてだぜ！ 他のはろチューバーどもよりも、ド派手で、過激なやつをブチ上げねえと、後続の奴らに埋もれちゃうよナァ！！ ギャハハ！！」

「カーブスの言うこともだが、見た目のキャッチーさも重要だろ？ 今までのリリスのアーカイブを見たが、ちょっと最近のサムネイル画像、一辺倒過ぎやしねえか？ オープニングの画角もマンネリ気味な気がするぜ」

「いやー！ 企画だぜ！ 全部の予算ブッこんで、話題をかつさらちまえば再生数も登録者数も増えんだろ！ 客が見たいのはリアルを超えた過激でスプラッターなシーンに違いネェ！」

「うーん、あんまり派手にやりすぎるとアカBAN喰らっちゃって本末転倒、ってカンジになりかねないのよね……」

「リリスの言う『あかばん』はよくわからないけど、確かにやりすぎは良くないわ。怒られてしまうもの。もう少し学校の先生方や、お父様お母様の目を盗んで出来る、突飛なことを考えましょう」

「そ、それなら最近人気の『食べてみた』系ってのはどうだ？ 雑誌の人気の動画ランキングではかなり上位だったぞ。店も、本で読んだからいろいろ知ってるし……」

「ベルフェの案もいいですわね。もしくは『新作カップ麺食べ比べ』なんかどうでしょう、ちょうど私も食べたいものが……」

「食べ物系の企画は鉄板なんだがな……やっぱり絵面が……」

喧々諤々と会議が続いてゆく。正直、最近の流行に疎い私には、話の内容はさっぱりだ。というか同じくらい世間を知らないと思っていたはずのアムネジア先輩やベルフェ先輩が話についていけていることに何気にショックを受けている……。二人とも、こっち側じゃなかったんですか〜！ 裏切者ー！

「メ、メイちゃんは、こっち側だよねえー？」

情けないことを口にする私に、メイはジトツとした視線を向ける。

「確かに私も最新の機械とかは得意ではありませんが、リリスから時々相談を受けているので、少しは内容を理解してますよ。そもそもこのレジュメ作ったのも私ですし」

う、うわー、私だけが話についていけない……。結構、ショックかも……。

愕然としていると、不意にライカが話を振ってくる。

「なあ、ミストはなんかいいアイデアないか？ インパクトがあって、迫力もある企画」

そ、そんなこといきなり言われても！ まずこの会議が何なのかよくわかってないのに……。くそう……。！

だけど、ここは、なにか面白そうな事を言いたい……。！ 薄っぺらい威厳を守りたい……。！ 素っ頓狂なイベントだよね？ ええーい……。！

「……そうだ！ こんなのはどう？！」

それから、数日後。国立ナイトメア女子高等学校に突如として巨大化したコロンが出現し、そこはかたなく暴れまわるといふ事件が起こった。メゾン・ド・ナイトメア寮の寮生には反省文と1か月間の校内掃除が言い渡されたのであった。

おまけ

会議が終わり、みんなが解散した後。それまでぬくぬくと暖炉前のソファで丸くなっていた黒猫がもそもそと起きだした。

「メイお嬢様たちったら、ボクを構いもしないで、何やら楽しそうにしましたね……」

黒猫娘クロ・ラングドシャは不満げに鼻を鳴らす。みんな、幸せそうに丸くなっていたクロに氣を使って放置していたのだが、マイペースなクロネコにはお気に召さなかったようだ。

「なんか、ドウガ？とかいうものでオモシロいことをするって話でしたな」

内容は全く理解していないが、面白そうだということはある。

「よく分らないですが、ボクならもっとオモシロくできる気がします！」

内容は全く理解していないが、根拠のない自信だけはあはる。

「なんだって、ボクはユウシュウなんですから……！」

それから数日後。メゾン・ド・ナイトメア寮は、調子に乗って召喚しすぎた黒猫が溢れ、高所のものは落とすわ、壁で爪とぎするわ、お世話幽霊コロンを威嚇するわとやりたい放題。無限に溢れかえった黒猫たちはついに街へとなだれ込み、ハロウィータウンが大騒ぎになったのは別のお話……。

「うわーん！ もう、ハロチューブはこりこりだよー！！」

おしまい





クレジット



プロデューサー	ZUME
ゲームデザイン	蜂月
原作	オオタクウ
キャラクターデザイン	カーミン@よどみない
イラストレーション	yamamori いろひつ シエツ 別府さい
DTP	ぐみ キクラゲ ZUME ハシモト
DTP 監修	別府さい
ロゴデザイン	みなせしゅん
世界観設定	オオタクウ ぼすいぬ ニラタマ シルプレイ
テストプレイ	うえふい みためん ルーサス そら マカロニ



ご支援くださった皆様



※敬称を省略し掲載しています。

295min	Gyado56	Nos-Q
44Hiro	H.NAGAI	Nshima
7 s たん	Halycoma00	OCOY
Afisu	hamamaru	Orca_is_me
ag820	heika-	oretank
AGE& のんかつ	Hidetoshi Takayama	Ostwolke
Alice	hourglass	PONZA32
APP3	iscia	ques0942
Arioto	J A C K - O	Rain
ArmoredGAREA	Jackal	Rale
ash_penguin	Jacky 兄上	Reak
astrea	JuneS	REF_BG
AT	K-shin	REN6E
bairi	K.HARADA	Ricky_ 風花
Cameloor	Kai5162	roynin
Cerbera	kakeru7	Ryo
chiri@ctor	Kanaria	Ryo Kisugi
Ciei_Madre	katzedaze	RYO TERAMOTO
cieluru FJT	KEITA SATO	R ュー
Clark	KIYO	samyu
com.0	KoM	Sasato
curigen	komaro & kokomaro	sato
DD	Kur0	Scudo
dekoppa	KUROMA	shin'ichi shimizu
DEN	Kyo ⇄	Shinji Watanabe
do	LAZY	SNEV
Dual_Moon	maimai77	SS 改式
E.Q	May	Sua
e3	Mayukimi	Sunaba
ElZi	mihara kenichirou	suzusiki
enu_1341	Mioto_Picture	S み th
EthanEric	mizuchi	tabtab
Eungu	MK	teitoki
FFFSWHK	motiman	TETRA
Fogmatcha	Nam0mO	TicTac
Frail	nef	TokoTaku_R176
gaia-bell	nibishi	tomoyan
Gaku	NIMONIMO	TorotoroGameCH
Gozen	NO-NAME	Wesley Huang

W サイグサ
YF.Seto
ykizaaaa
YOHISUKE TODA
YOSHI
yoshi
YUKI_F.R.M
Yukke
Yukkey
Yuya Nishimura
yuzou
Z44
zizi
zk
あーす
藍
相川お手上げ
蒼
あおろい
あかね
赤目雷人
あかみと
斐月
浅葱
朝倉月華
アスト
アッカッカ
アヌビウエダ
アベドン★チャ
亜優那
アルケット
あると鉄火
イヴ
家永倫太郎
池粕(しばく会)
イクスレ
イコノノピース♪
いせゆういち
一般社団法人 REARV
イナツキ ナノイチ
岩見大資
いんて
うー!
ウォーハンマー&ボードゲームショップTORAYAMA
うさぎさんが失った何か
うたた寝
ウッチー
うなむ
うめくさもくじ
うらべ
うるら
永劫
エイト
えげゑむず
えすてる
扇彰
オーカ
オオカラス
おおさわ
大鳥
大家さん
丘-海苔

岡田 享
おくーん
おくさん
オクハラ
おでん
鬼沢直希
己我
臍豆腐
おまめさん
御神籤卵
おもくろや@千葉のボードゲームが遊べる店
かぁねる
会長
回路-大家さん推し-
加賀 蒼一
樫本 涼
カズヒロ
カット
カフウ
かみしろ
カミタカ
ガラス猫
鴉葉 (karasuba)
狩人ウサギ | Rabbit
軽葉るこ
かなな
缶バッチ
機関車エンテイ
きこよー
如月六六六
きしも。とけのち。からさん。
狐狐
黄の代理人
きばち
キミヤ
キャラメルフィナンシェ
キョウマ
きよぼん
きょん
桐島さくら
くさび
くじらいか
久世 龍之介
ぐのむ
凹
クマンドー (おかゆ帝国 / 熊ん堂)
くらーき
クラウド
くるるん
クレマ
クロ
クロイチナ
黒鷲
くろしろ
源内
高津勇星
蝙蝠傘
五右衛門
コーヒーごま風味
コガラス
午後くま
狐先ツガル

コッチ・ラッチ
ゴットマン
こめ (@kome_nerf)
こめだわら
小森 雄介
こんこんこ
斎藤幸一
最北のプリズケット
坂田ぶら
サキガケビト
佐倉 Trick
笹竹
ざふいえる
さぶれい
さんらーたん
じーの 23
ジェイド・ロス
ししょー
七月
柴田 隼人
志保義
しまねこ
メとろ
シャオシー
シュア
じゅで
上下上下上
しょうゆ男
浄瑠璃ソフト天遊団
爾来隠
白上スキュラ
しらくら
白波渚
しらまつ
白桜
スグ
鈴人
鈴悠
スマブラ SP 好評発売中
せお
せつら
瀬野隆介 ボドゲカフェ:フォルトゥーナ
セベ
縁石にももの
双魔陰之
卒業秘密 OB (GB21)
空上流一
それナッツ
ターヨコ
たかきち
岳兎
武内ヒロム
竹竿
たけのこ
凧芦
たこすけ
ただのうさぎ
谷内 雄亮
たつお
タナハ
たむ
近々々

ちひろさん
茶呑み狸
チョコレート陛下
チロルとリクガメ
月汐
でい一つ
出居ヒビキ
てえつう
てーとくフレンズ
てすたん
テッペイ
てとら★
天空 雉
トーマス
トーマヌ
石竜子
どこまでも
どすこいおにぎり
ドドンバ
トボロ
とまうえる
ともや @ かあこんず
トリコロ
内職ゴリラ
中澤岳史
なかじ
中谷育
中村 亮太⁹⁽⁴⁾
凧月ひなた
夏目教授
七海透
生あん
なみだめ

南無新
隠
成田ボドゲ部
なんでで
新潟のスズキさん
にうにう @ かにうチャンネル
ニシカゼ
二十面レイ
にゃー
にゃも a.k.a. さんのまえ
ぬぬ
ねく
ネコかぼちゃ
猫駒あきら
猫野みうち
眠男
のちるて
ばーまとすとれーと
ハイジ
はくしゅ
バシコ
パチソウ
はちみつ
ばないの
バナナ王
バブロッティ
はやひな
ハローちーたら日和
バローン
東の魔女ゆもり
光指す若林
ひずみ
ひふみん

ひよこの子
びよんのじ
ひろこた
廣瀬僚
ファミリア
ファンブル猫
ふいぼ
ふえーりねる
フクスケ
福田 潤耶
ふじ
ふな
吹雪
ふゆつきあおい
冬藤弼也
プラスチックマン
古尾
ヘルリ
変神
ボードゲームカフェ 7Gold
ボードゲーム好きうさぎ 🐰 ホッパー
ボードゲームスペース Blokus
ほかぞー
星野 亮二
ポチ・ザ・サード
ほっすん
ぼてこ
ボドゲ大好きお化け：神楽葵
まー
ま〜る
マイナス @ ベル君
マカロニ
ましわ

THANKS
TO
OUR BACKERS

マスラオ @ ヒノマルゲームズ
マッサー
松田
マッド
マフィン喰
魔法少女マッちょ
マレット
まろろF
マロン
ミア
みかね
みくろん
三都丸れん
光倫
ミト
みなと ゆうすけ
ミャーガセ・ボドゲスキー
宮野華也 (Mob +)
三輪一輝
みんと
ムそー
冥騎

めざし
めぞんどないと・めあ
メランコリック T/T
もぐわい @so_re_ha_na_ibg
もつ鍋御膳
元板金
モミジ
ももんがー
森 孝史
保田隆信
やと
矢場威
ヤマト・ジョーニース
ゆうきさんとあんりさん
ゆうだち & まゆお
ゆうによ
雪房
ゆさちん
ゆっきゅん
ゆっぺー
夢空
ゆらゆら

よしお
ヨシダユウタ
よたろー
よつばさぼてん
四凸屋
ライザー
ラオホルカ
ラギア
リニア
龍血騎デミル
りょうたる @ ボドゲブログ
りんご猫
ルヴ
ルサク
ルズィ
レンリ
れんれん
ロヘワユ
ロボタカ
わいるどあーす
わっきー @ ボドゲ垢
わとく



エピソード

お化け娘たちのカオスな改築によって、“愉快で恐ろしい屋敷”はついに完成！

屋敷のにぎわいに誘われて、出ていったコロンたちも次々と帰ってきます。

気づけば寮はお客でぎゅうぎゅう、屋根裏から床下まで、楽しくて、ちょっぴり怖くて、甘くてまったり——そんな感情で満たされていました。

そして、誰よりも頑張った寮生として「ナイトメアレディ」に選ばれたあなたに、管理人さんがそっと告げます。

「おめでとう～。さあ、願いはあるかい？ 私のできる範囲でね～！」

管理人さんの問いに、いつものあなたならきっと悩むでしょう。

けど、ここまで一緒に過ごしてきた、お化け娘たちの願いは同じでした。

「ねえ、ハロウィン・パーティーやろうよ!!!」

誰の声とも知れぬその叫びとともに、ホラーハウスはたちまち祝宴の渦へ！

魔女のケーキ、狼娘が頼んだ特大のビザ、ジャック・オー・ランタンのパイ！ 踊るゾンビに、歌うサキュバス、お湯を注ぐゴーストに、飛び跳ねるコウモリ、天井には悪魔の書物がガーランドのように飾られ、誰かが召喚した黒猫のカルテットがリズムを奏でます。

館内はまるでハロウィンタウンのテーマパークのよう！

屋根裏からコロンたちが楽しげに飛び出し、あちこちから笑い声と嬉しい悲鳴があふれ出す——

でも、誰もそれを止めようとはしません。

だって今夜は、ハロウィン・ナイトなんですから。

この特別な夜を、そしてみんなで作り上げたお化け屋敷を、誰もが心から祝っているのだから！

さあ、不気味で愉快な音楽も鳴らして——パーティーの主役「ナイトメアレディ」とその仲間達を讃えましょう！

「ハッピー・ハロウィーン!! メゾン・ド・ナイトメアへようこそ!!」

