



## 8. ③定休日タイルの配置

曜日ボード上のお店タイルは定休日を表しています。曜日ボードにある今日が定休のお店タイルを参考し、定休日タイルを街のすべてのカードにある休みのお店の上に配置していきます。定休日タイルが置かれたお店は次の「④プレイヤーの活動」において利用することができません。すべて置き終わったら次の「④プレイヤーの活動」に移ります。

月曜日の例：曜日ボードの今日のお店が「バー」の場合であれば、街の「バー」すべてに定休日タイルを置く。



## 9. ④プレイヤーの活動

各プレイヤーはプレイヤーの活動1～4の順番で活動を行います。自分のプレイヤー駒を時間を消費しながら移動させ、「朝の時間」は家から中央の都市へ、「夜の時間」は中央の都市から家に移動します。移動しながら途中にあるお店を利用しハピネストークンを獲得していきます。



### 時間が足りない？

「夜の時間」で家にたどり着く前に時間が無くなってしまい、それ以上の移動が不可能になった場合、プレイヤーはペナルティを受けます。移動を終了した街カードから最寄りの誰かの家カードまで、最短距離で必要な移動数を数えます。そして1移動につき2ハピネスを失います。ただしハピネスはマイナスにはなりません。睡眠時間が減ると健康に影響します。しっかり時間内に自分が誰かの家へ帰りましょう。

※所有者の居ない家カードへ向かう事はできません。

### 中央の都市に行けない？

「朝の時間」で時間を使い切り中央の都市へ移動できなかったプレイヤーはゲームから脱落します。勤労は国民の義務であり、適度な労働は幸福につながります。しっかり稼いでハピネスを獲得しましょう。

## 10. ⑤次の日の準備

「プレイヤーの活動4」が終了したら、スタートプレイヤーマーカーを左隣のプレイヤーへ渡します。そして、曜日ボード上にある今日の曜日のお店タイルを裏返し、街に配置されているすべての定休日タイルを取り除きサプライに戻します。これらの処理が終わったら、1日が終了し「①曜日ごとの時間の補充」へ戻って次の1日を始めます。

1日目の例：月曜日が終わったら（月）のタイルを裏返します。次の日は火曜日になります。



## プレイヤーの活動1「朝の時間」

スタートプレイヤーから時計回りの順番でプレイヤー駒の移動を行います。プレイヤーは下図のルールで家から中央の都市に移動します。中央の都市まで移動したら次のプレイヤーが移動します。

※ゲーム開始時には自分の家から移動しますが、ゲームの途中で他プレイヤーの家に帰った場合、次の日は帰った家から移動を開始します。

※プレイヤー駒をカードが置かれていらない方向へ移動させ、街の外に出る事はできません。

### プレイヤー駒の移動のルール

・プレイヤー駒を隣のカードに移動するごとに個人ボード上の時間を1時間消費します。（最短距離で中央の都市に向かっても計3時間を消費します。）

・次のカードに移動するごとに、そのカードに有る営業しているお店は好きな順番で1度ずつ利用できます。

・1～3人プレイの時、所有者の居ない家カードの上を移動することは可能です。

移動の例：緑のルートで「中央の都市」へ移動した場合5時間を使います。移動の途中で、移動したカードにある営業中のお店はコストを払い、1度ずつ利用できます。

お店の利用をするには、お店のアイコンに書かれているお金や時間を個人ボード上のマーカーを動かして消費します。その後、お店に表示されている数のハピネスをサプライから獲得します。

※1枚のカードに複数のお店がある場合、好きな順番で1度ずつ利用できます。

※公園はお金も時間も消費しません。公園のあるカードに移動しただけでも1ハピネスを獲得出来ます。

例：「ジム」を利用する場合、所持金4を個人ボードのお金トラックのマーカーを少ない方へ動かして支払い、サプライから4ハピネス分のハピネスタイルを獲得します。



## 11. 目的カードの達成

プレイヤーはゲームの準備で選んだ3枚の目的カードを達成できます。これにより、お店を利用した時に得られるハピネスとは別に、ゲーム終了時に追加のハピネスを得ることが出来ます。目的カードは1日の間の「朝の時間」と「夜の時間」のどちらかでカードに記されたお店を順番通りにすべて利用することで1度だけ達成できます。この時、「目的カード」に書かれた順番の間に他のお店を利用した場合は達成となりません。ただし複数枚連続でつなげて目的カードを達成することは可能です。達成した目的カードは裏返し、ゲームが終了するまで裏向きで手元に置いておきます。

例：あなたは目的カード「たまにはバーット」と「原作履修」と「感想戦で盛り上がる」を所持しています。水曜日の「朝の時間」で「デパート」を利用し、「夜の時間」で「映画館」→「コンビニ」→「ボードゲームカフェ」を利用しました。「デパート」は「朝の時間」、「映画館」は「夜の時間」と異なる時間帯で利用した為、「たまにはバーット」は達成となりません。また、「映画館」と「ボードゲームカフェ」の途中に「コンビニ」を利用しているため、「原作履修」も達成となりません。



### 所持している目的カード



次の木曜日の「夜の時間」に、あなたは「映画館」→「バー」→「ボードゲームカフェ」→「バー」と利用しました。この時、「映画館」→「バー」という両方の順番で利用しているため、「原作履修」と「感想戦で盛り上がる」どちらも達成となります。



## 12. ゲームの終了

金曜日の「プレイヤーの活動4」が終わったらゲームは終了します。各プレイヤーは以下の通りハピネスを計算します。

- ・ゲーム中に獲得したハピネスタイルのハピネスの合計
- ・達成した目的カードのおもて面右上に書かれたハピネスの合計
- ・所持金3金につき1ハピネス

これらを合計し、最も多くのハピネスを獲得したプレイヤーが勝者となります。複数のプレイヤーが該当する場合、勝利を分かち合ってください。

### ゲームに慣れてきたら・・・

ゲームに慣れてきた場合は、「朝の時間」と「夜の時間」もプレイヤーが全員同時にやって構いません。ただし他のプレイヤーがどのお店に入ってどんな風に過ごしているのか、注目してみるのもオススメです。

## プレイヤーの活動2「中央の都市でお金を稼ぐ」

全員同時にいます。全員が中央の都市についていたら、中央の都市でプレイヤーは時間を消費して、お金を稼ぐことが出来ます。しなくても構いません。お金を稼ぐには早見表のレートに従って時間をお金に変換してください。



※お金の所持上限は18です。たとえ所持上限を超える額のお金を変換しても、所持できるお金は18までです。

※4時間以上を1度に変換しても10よりも多くのお金稼ぐ事はできません。

※自宅に帰るには最低でも3時間は必要です。3時間は残すように変換しましょう。

## プレイヤーの活動3「夜の時間」

全員がお金を稼ぎ終わったら、スタートプレイヤーから時計回りの順番でプレイヤー駒の移動を行います。各プレイヤーは中央の都市から自分の家または他プレイヤーの家に移動します。移動のルールに関しては「朝の時間」と同様です。家についたら次のプレイヤーが移動します。



この時、他プレイヤーの家カードで移動を終えた場合、その家の持ち主のプレイヤーは、泊まった他プレイヤー1人にさしあげられ1ハピネスを獲得します。1-3人プレイにおいて、持ち主が居ない家カードで移動を終えることは出来ません。

## プレイヤーの活動4「家でお金を稼ぐ」

全員同時にいます。全員がいずれかの家に着いたら、プレイヤーは残っている時間をすべて消費して、お金を稼ぎます。時間は次の日へ持ち越すことが出来ないので余った時間は全てお金に変換します。お金を稼ぐには早見表のレートに従って時間をお金に変換してください。



※お金の所持上限は18です。たとえ所持上限を超える額のお金を変換しても、所持できるお金は18までです。

※4時間以上を1度に変換しても10よりも多くのお金稼ぐ事はできません。

## 13. ソロルール

1人プレイをする際は、1人で街を探索してハピネスをより多く稼ぐ事を目指します。ゲームの準備の際に2人プレイの時と同じように街カードの初期配置を行いますが、以下の点が異なります。

- ・「ゲームの準備」で自分1人分のプレイヤー駒を受け取り、個人ボードの準備や目的カードや手札の配布などは1人分だけ行います。
- ・「ゲームの準備①、④、⑥」で2人プレイの時と同様に2人分の家カードと初期街カード2枚、中央の都市カードの配置を行います。ただし、所有者の居る家カードは自分が選んだ色の家カード1枚のみです。
- ・「ゲームの準備⑧」で山札から2枚ではなく3枚のカードを引いて手札として持ちます。
- ・「②街カードの配置」で手札から1枚ではなく2枚のカードを配置してから山札から2枚のカードを引きます。そのためソロルールでは手札は常に3枚です。

その他のルールは2人プレイ時のルールに準じますが、「④プレイヤーの活動」では1人で街の探索を行います。

ゲーム終了時のハピネスの合計によって以下の称号が与えられます。プレイヤーたちがこの週末どのように過ごすのかが決まるのです。

- ・0～60点 ユージュアル・ウィークリーエンド
- ・61～70点 ハッピー・ウィークリーエンド
- ・71～80点 スーパーハッピー・ウィークリーエンド
- ・81点～ ノンストップ・フルスロットル・ウィークリーエンド

イツツファイブピームの更新情報・新製品情報等は下記TACTICAL GAMESのWEBサイトから確認できます。  
<http://tactical-games.net>

クレジット

企画・制作:TACTICAL GAMES

ゲームデザイン:戸塚 中央

ビジュアルデザイン:鈴木 太陽

ルールブック校閲:鈴木 唯由

@TacticalGamesJP

お問い合わせ:CS@tactical-games.net

ご注意(必ずお読みください)  
誤飲の危険性がありますので、3歳未満のお子様には絶対に与えないでください。  
変質の恐れがありますので、高溫多湿の場所に放置しないでください。  
変質・火災の原因になりますので、火に近づかないでください。

TACTICAL GAMES

©TACTICAL GAMES, 2021, All rights reserved.