

明日、  
休みだったら  
いいのに



10~15 min.



3~5人



8才~

## 勝利条件

手札（アクションカード）を交換して、4枚の合計温度が最も高い人の勝ちです。



(平熱) 36.0度 + 0.2度 + 0.3度 + 0.5度 + 0.5度 = 37.5度

ただし！

手札の合計温度が38.1度以上の場合、  
病院行きで失格となるので注意しましょう。

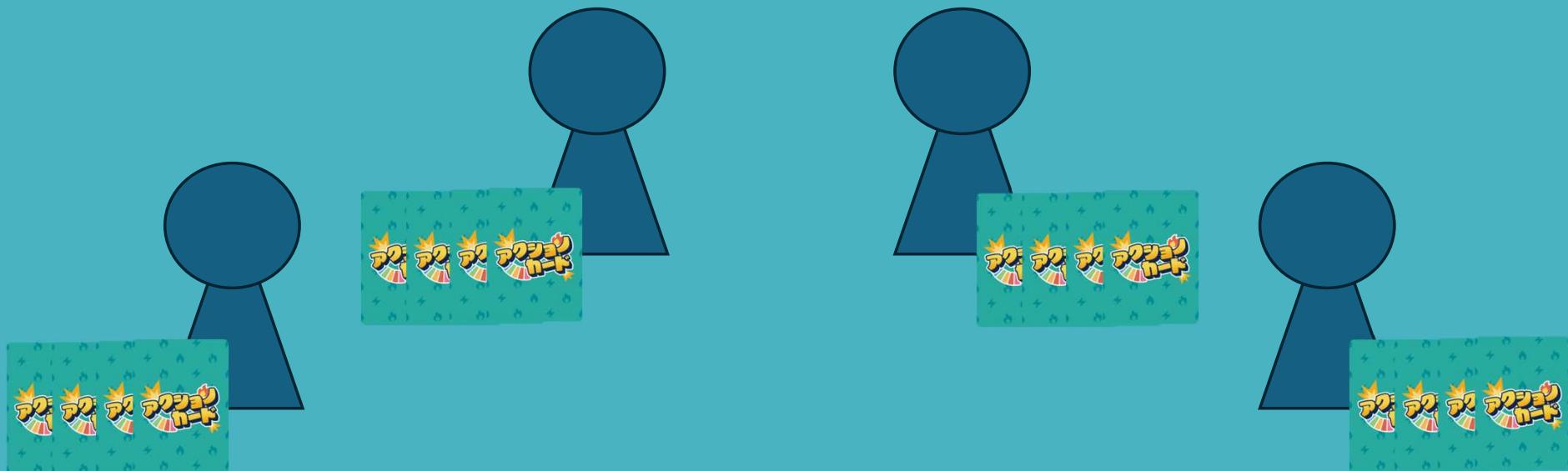


(平熱) 36.0度 + 0.2度 + 1.0度 + 0.5度 + 0.5度 = 38.2度

ゲームを始める前に。

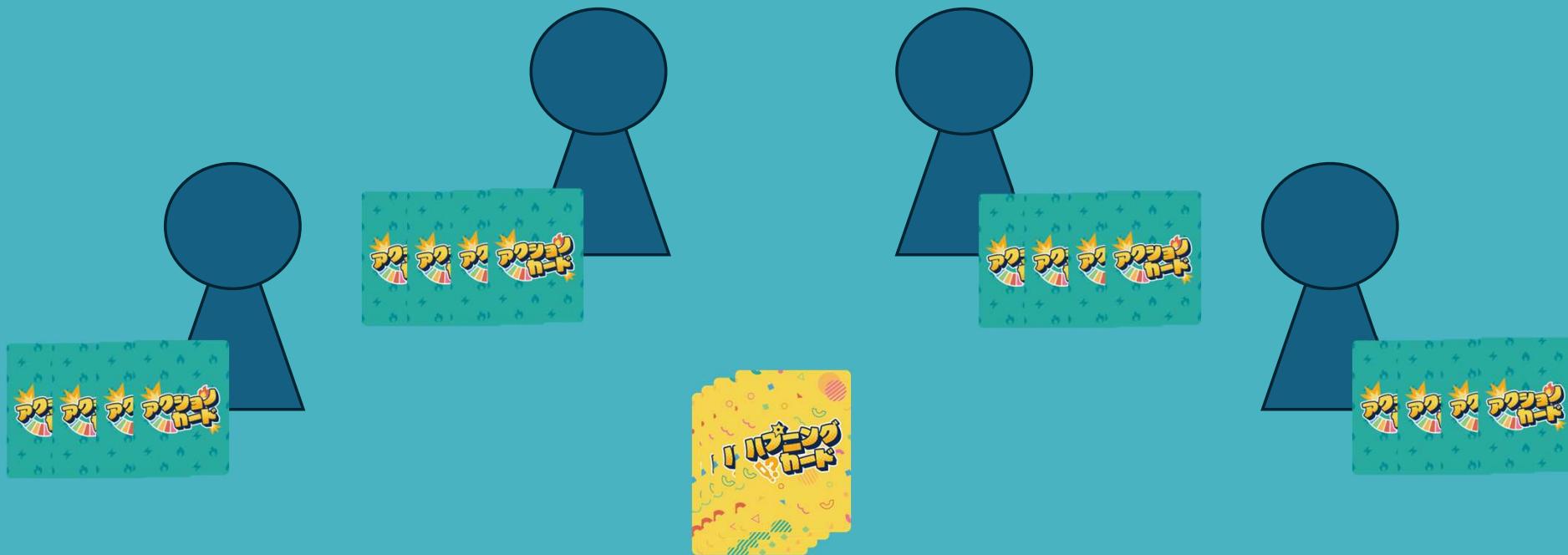
## 準備

1. シャッフルしたアクションカードを裏向きで4枚ずつ配ります。



## 準備

2. シャッフルしたハピニングカードを裏向きで重ねて中央に置きます。





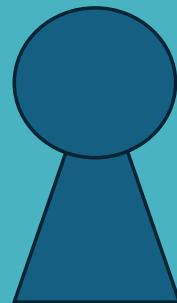
これで準備OK。  
さあ、あの手この手で体温を上げていきましょう。



## 手札交換

じゃんけんなどで順番を決め、毎ターン1番の  
プレイヤーから手札の交換を行います。

1番



2番



3番



4番



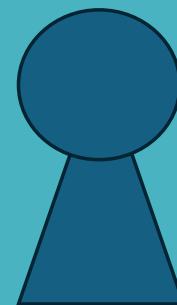
ちなみに

プレイヤーは全員、兄弟である設定です。  
1番目から順に長子～末っ子になります。

長男or長女



次男or次女 三男or三女

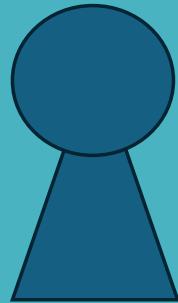


末っ子



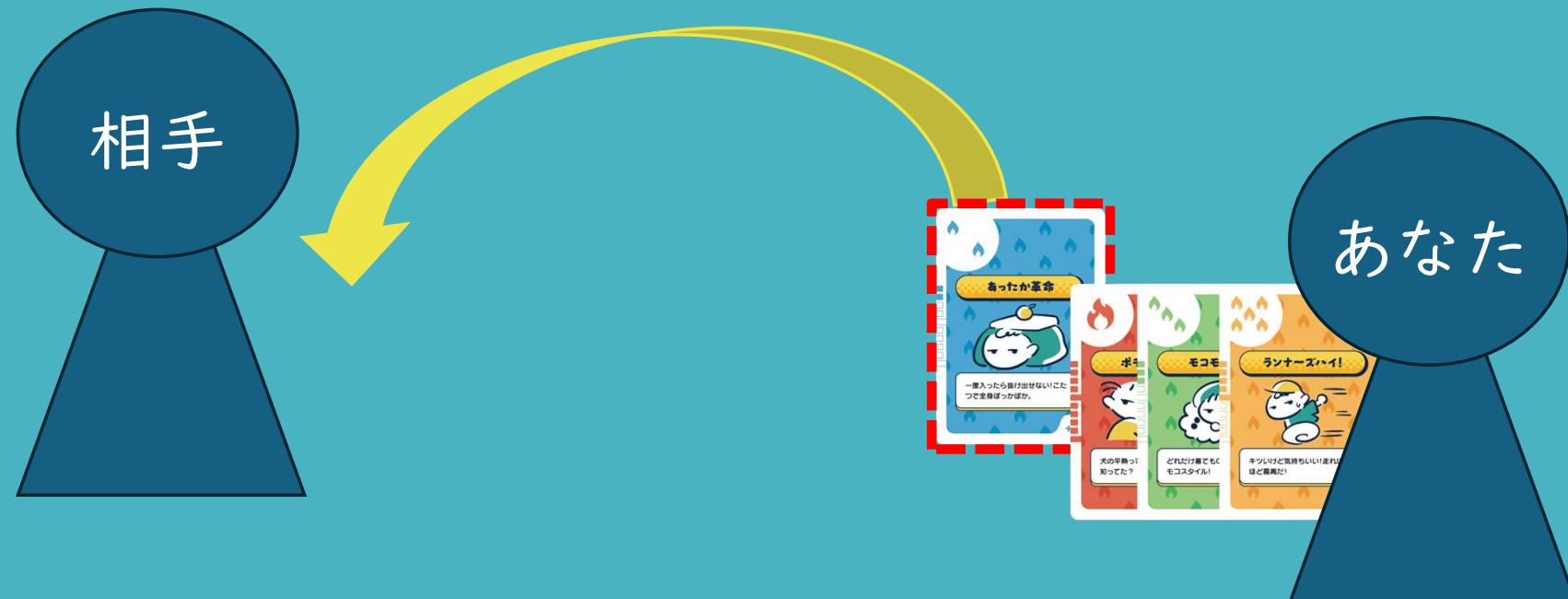
## 交換方法

1. カードを交換したい相手を指名します。



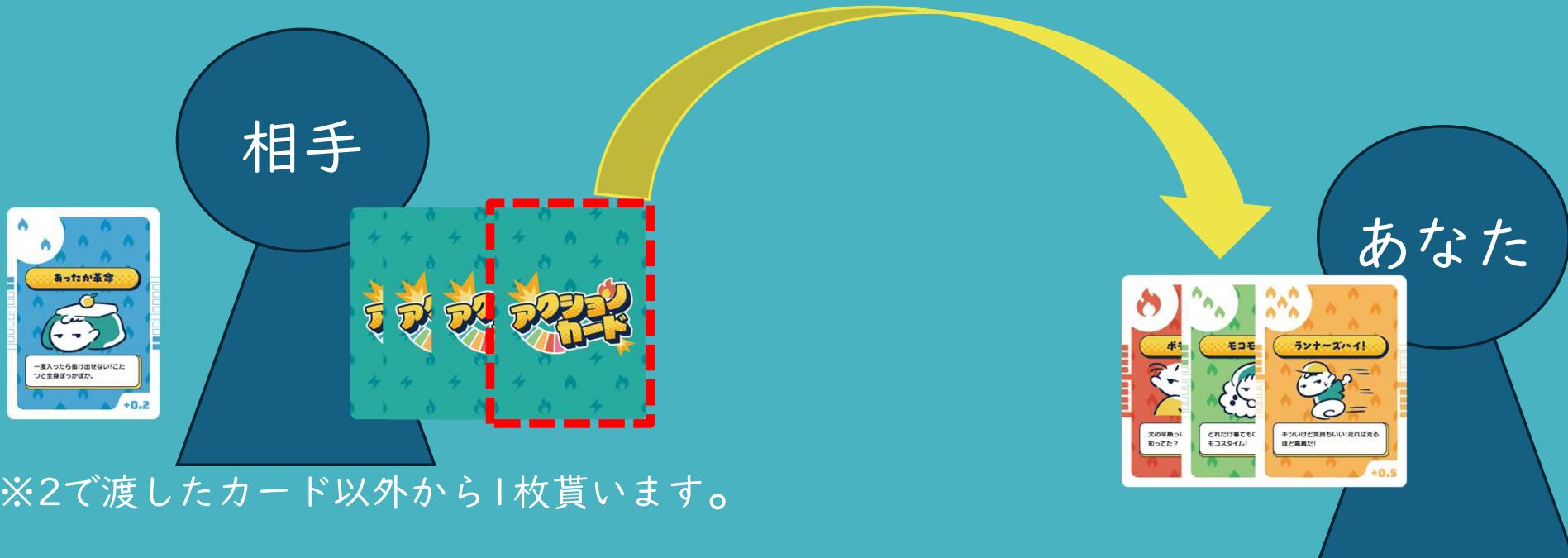
## 交換方法

1. カードを交換したい相手を指名します。
2. 手札から好きな1枚を相手へ渡します。



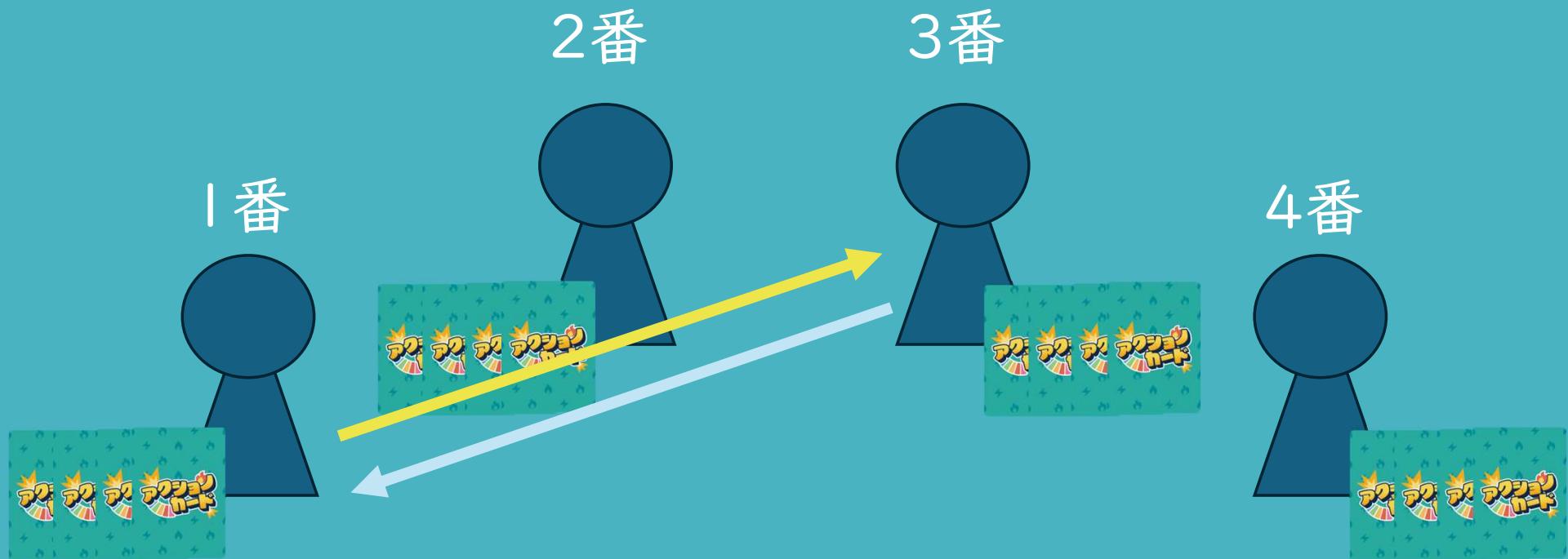
## 交換方法

1. カードを交換したい相手を指名します。
2. 手札から好きな1枚を相手へ渡します。
3. 相手からランダムで1枚カードを貰います。



以降は

この交換の繰り返しです。どんどん好きな手札を指名した相手へ押し付けていきましょう。



以降は

この交換の繰り返しです。どんどん好きな手札を指名した相手へ押し付けていきましょう。

1番



2番



3番



4番



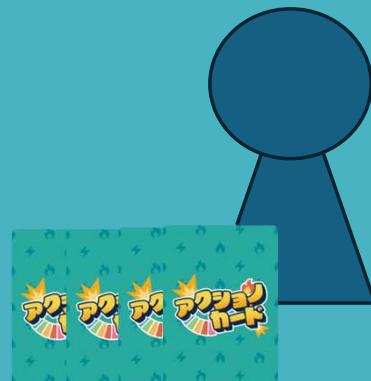
以降は

この交換の繰り返しです。どんどん好きな手札を指名した相手へ押し付けていきましょう。

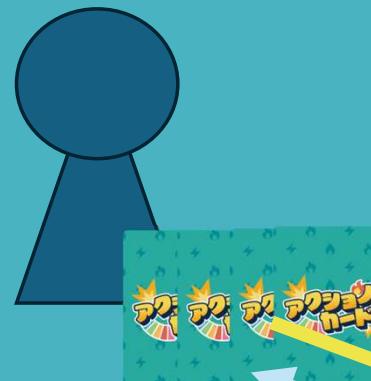
1番



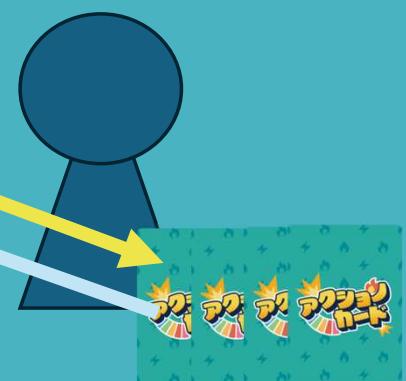
2番



3番

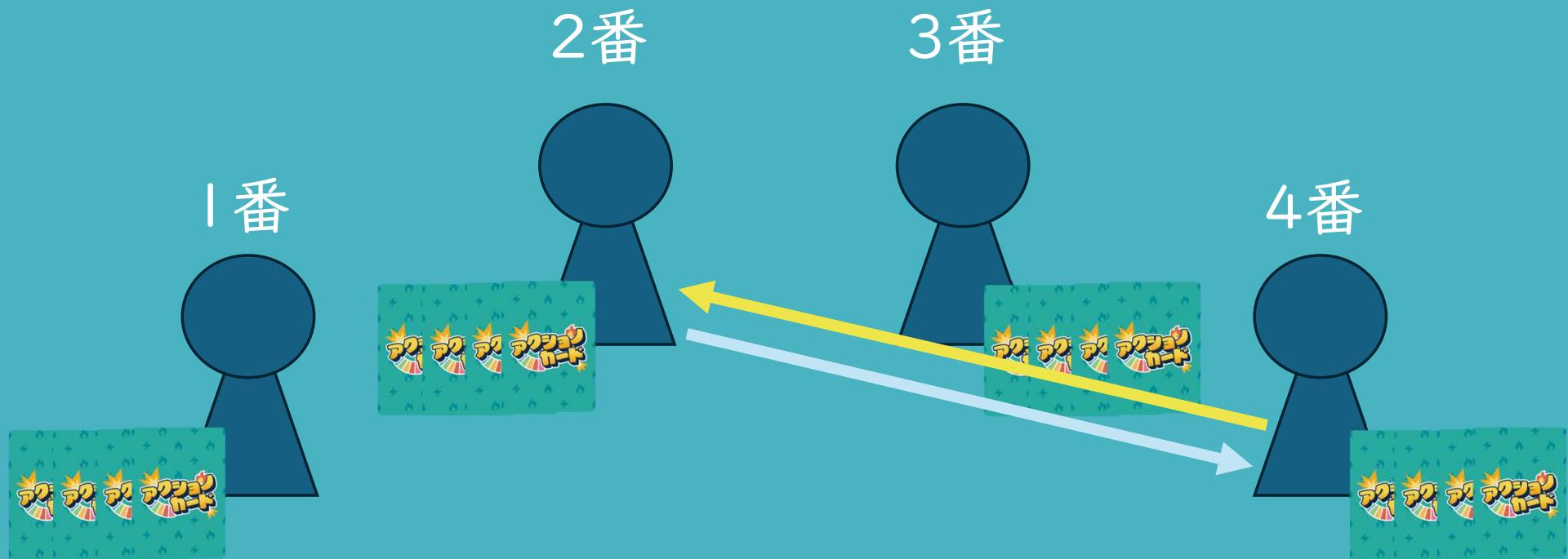


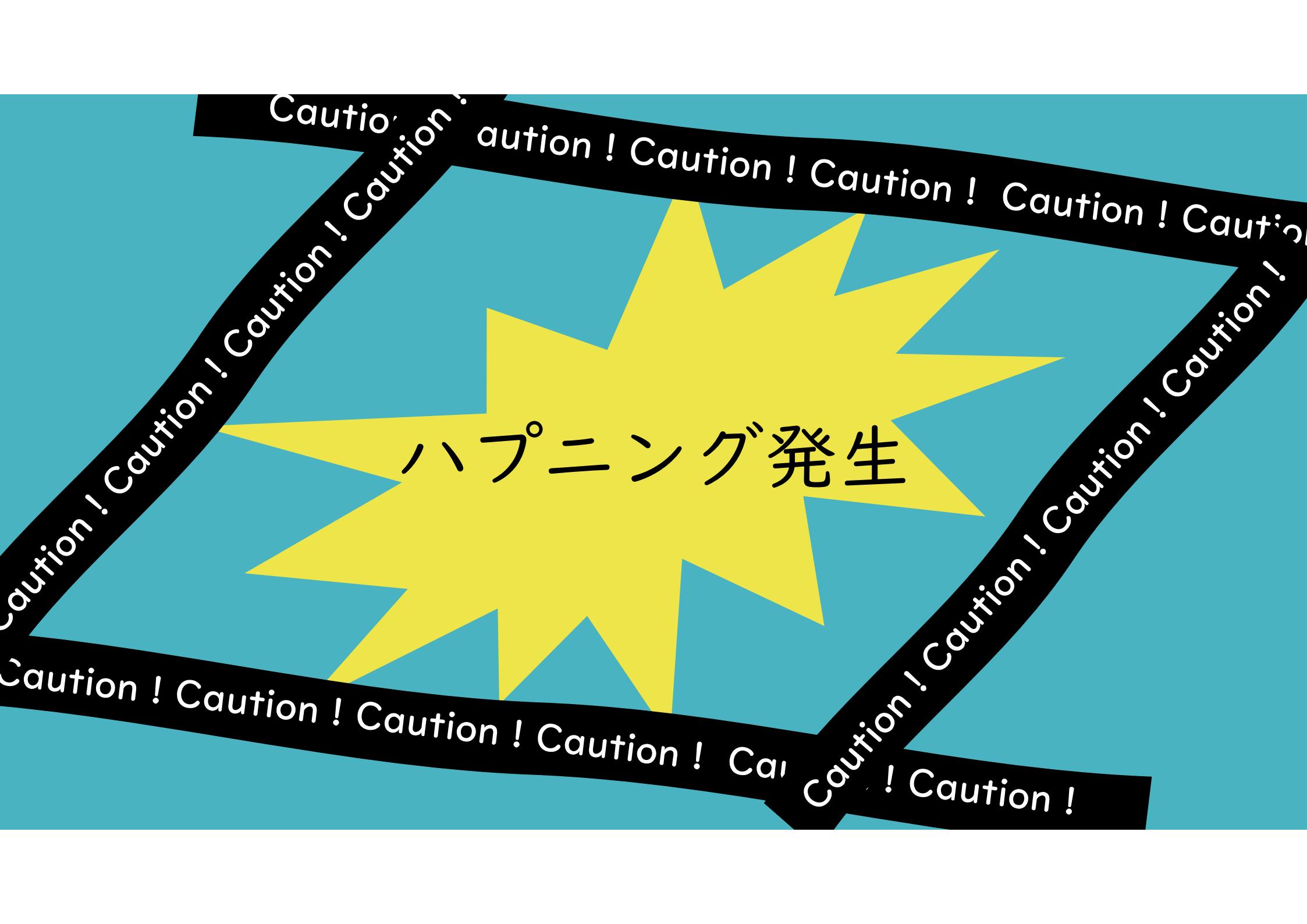
4番



以降は

この交換の繰り返しです。どんどん好きな手札を指名した相手へ押し付けていきましょう。





ハプニング発生

# 日常には数々のハプニングが潜んでいます。



## ゲーム開始時

裏向きでシャッフルしたハピニングカードを  
場の中央に重ねて置き、山場を作ります。



全体を通して

ターン毎の最初、手札交換する前にハプニングの内容は更新されていきます。



## 1ターン目

- 1番上のカードをめくって表向きにします。
- このめくったカードの内容は次のターンで追加ルールとして適用されます。



1ターン目で  
ハプニングは  
起こりません。

2ターン目以降

1. 前ターンでめくったカードを横に置きます。



隣に  
横向きにして  
置きます。

## 2ターン目以降

1. 前ターンでめくったカードを横に置きます。
2. 新たに山場の1番上のカードをめくって表向きにします。



2枚、表向きのカードがある状態になります。

ここで

ハプニング発生！  
横向きカードの内容が今ターンで適用されます。



適用例) 暑がりの意地  
→「あつたか革命」と「モコモコ装備」が使えなくなる。※今ターンのみ。



以降は

この更新の繰り返しです。縦向きは次ターン、  
横向きは今ターンに効果が発動します。

次のターンで効果  
を発動します。▼



◀今このターン  
で効果が発動  
します。



親が来た！

## 終了条件

ハッピングカードをめくっていると、親カードが出現します。これが終了への合図です。



## 終了条件

親カードが発動する次ターンで、手札交換を1周すると、ゲームは終了します。

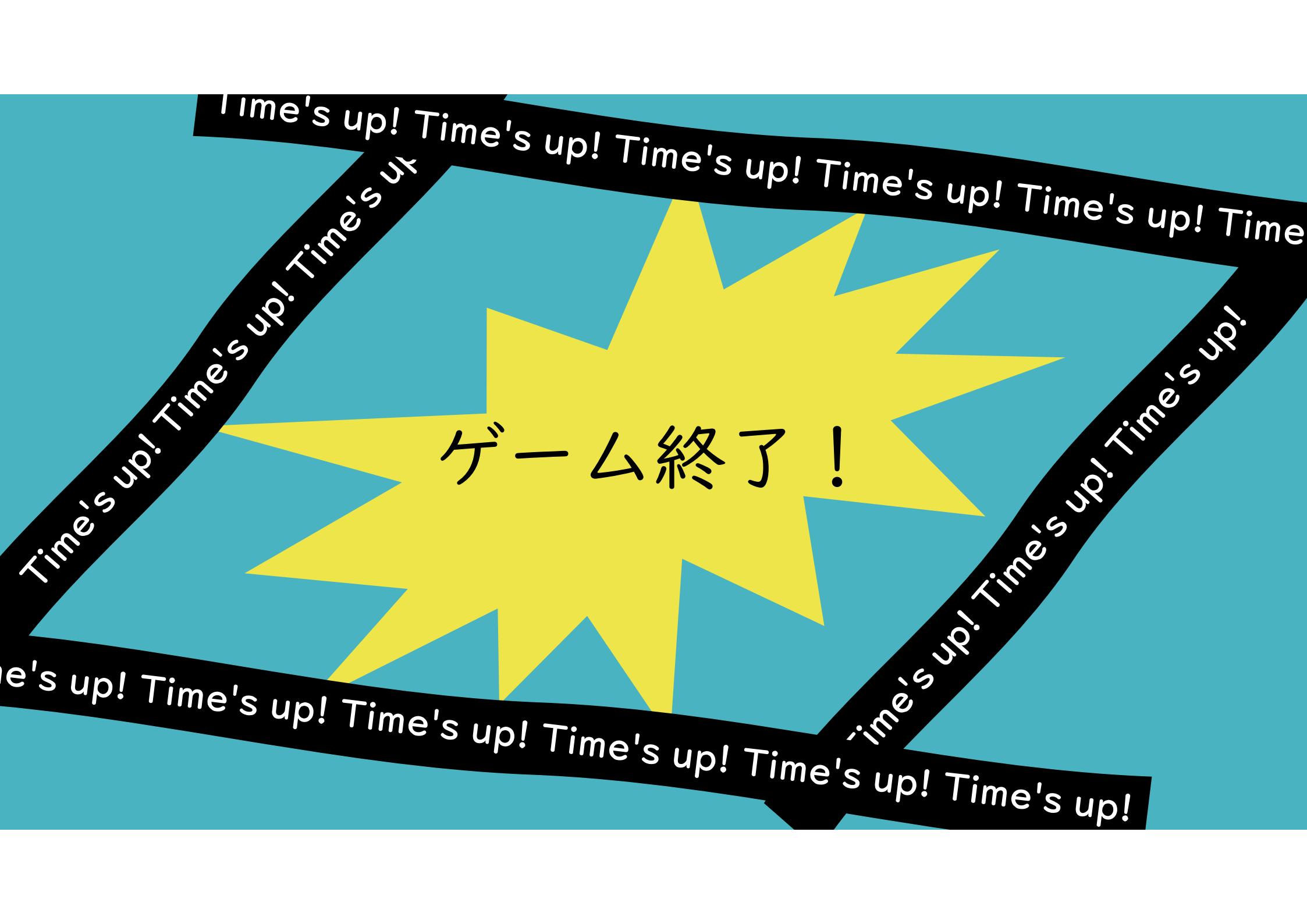


## 注意！

親カードが出現したとき、  
横向きで効果を発動しているカードは、  
ゲーム終了後の体温計算時にも適用されます。



◀ 勝敗を分ける  
重要なカード  
です。



ゲーム終了！

## 終了後

手札のアクションカードに書かれている温度を計算して、合計温度で勝敗を決めます。



+0.2



+0.2



+1.0



+0.5

## 計算方法

I. 平熱36.0度に手札の合計温度を足します。



(平熱) 36.0度 + 0.2度 + 0.2度 + 1.0度 + 0.5度 = 37.9度

## 計算方法

1. 平熱36.0度に手札の合計温度を足します。
2. 親カード出現時に効果発動していたハプニングの内容が適用されます。



◀ 勝敗を分ける  
重要なカード  
です。

## 計算方法

1. 平熱36.0度に手札の合計温度を足します。
2. 親カード出現時に効果発動していたハプニングの内容が適用されます。



$$(平熱) 36.0 \text{度} + \cancel{0.2 \text{度}} + 0.2 \text{度} + 1.0 \text{度} + 0.5 \text{度} = 37.7 \text{度}$$

## 計算方法

ここまで合計温度が  
病院行き判定（基本：38.0度※）以下の場合、  
問題はありません。※終了後に適用されるハピニングカードで変わります。



$$(平熱) 36.0\text{度} + \cancel{0.2\text{度}} + 0.2\text{度} + 1.0\text{度} + 0.5\text{度} = 37.7\text{度}$$

## 計算方法

ここまで合計温度が  
病院行き判定（基本：38.0度※）を超えた場合、  
失格です。※終了後に適用されるハピニングカードで変わります。



(平熱) 36.0度 + 0.5度 + 0.2度 + 1.0度 + 0.5度 = 38.2度

勝敗

1番高熱※かつ病院行き判定以下の人人が勝ち！

※終了後に適用されるハピニングカードで変わります。

36.8度



37.6度

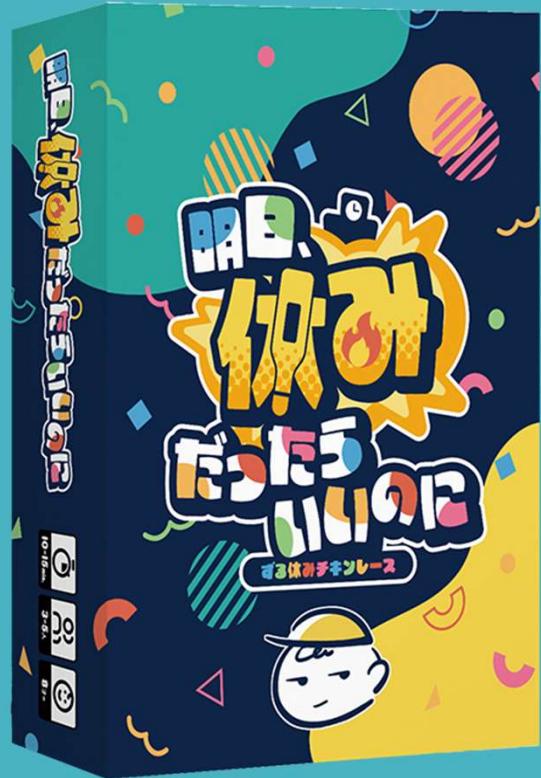


38.2度



37.8度





最新&詳しい情報は  
こちらをチェック！

Re-one  
X



Re-one  
HP



ゲーム  
該当ページ





制作者  
Re-one

ゲームデザイン：春日利津(@kasuga\_ritsu)、なごる

グラフィックデザイン：ゆに(@unitary\_\_)

制作協力：soraKING、きのぴー

初版発行日：2025/05/17

初回出展：ゲームマーケット2025春【土-M01】

