



明日、
休みだったら
いいのに



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) $36.0\text{度} + 0.2\text{度} + 0.3\text{度} + 0.5\text{度} + 0.5\text{度} = 37.5\text{度}$

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。

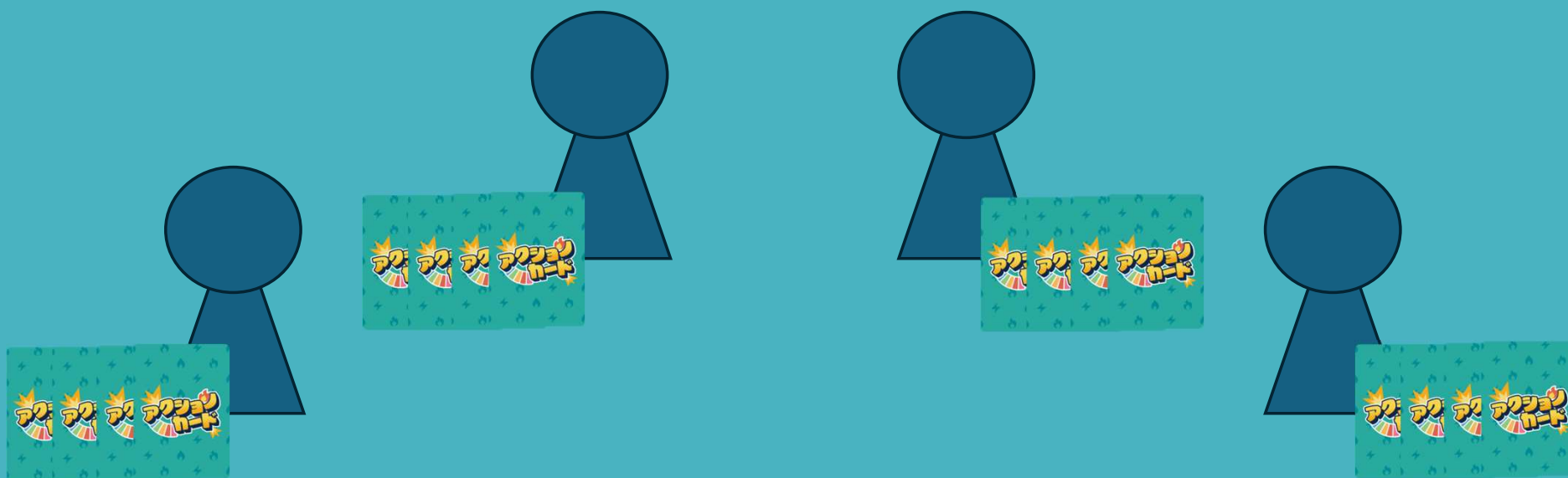


(平熱) 36.0度 + 0.2度 + 1.0度 + 0.5度 + 0.5度 = 38.2度

ゲームを始める前に。

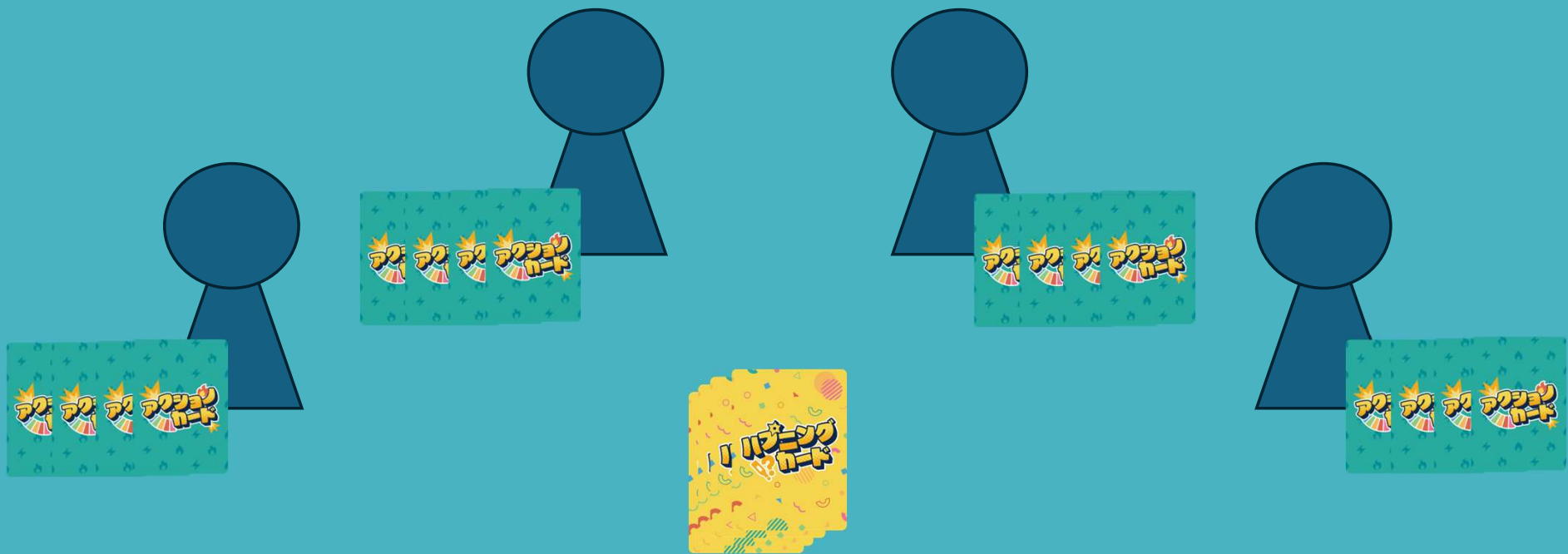
準備

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. シャッフルしたハプ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。

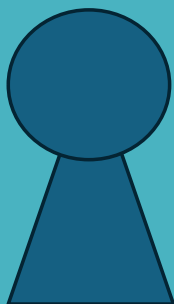
さあ、あの手この手で体温を上げていきましょう。



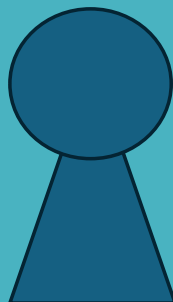
手札交換

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。

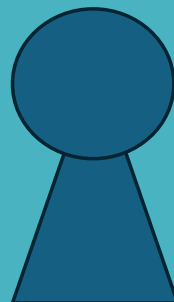
1番



2番



3番



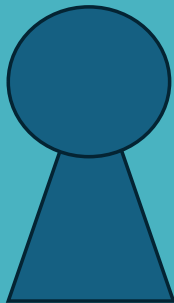
4番



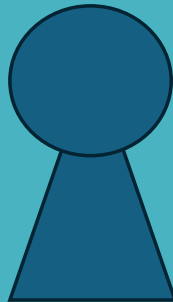
ちなみに

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

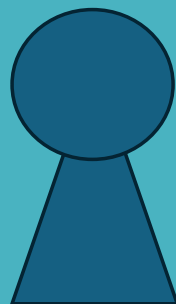
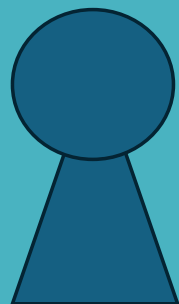


末っ子



交換方法

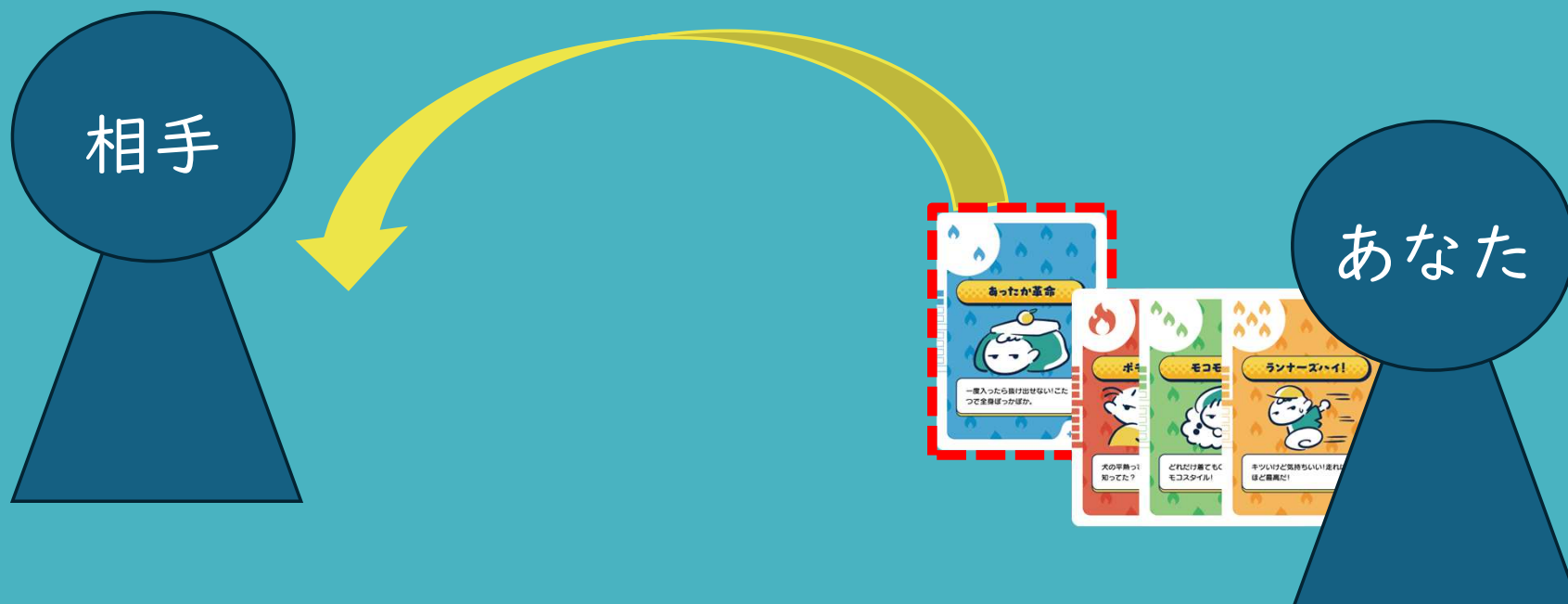
1. カードを交換したい相手を指名します。



あなた

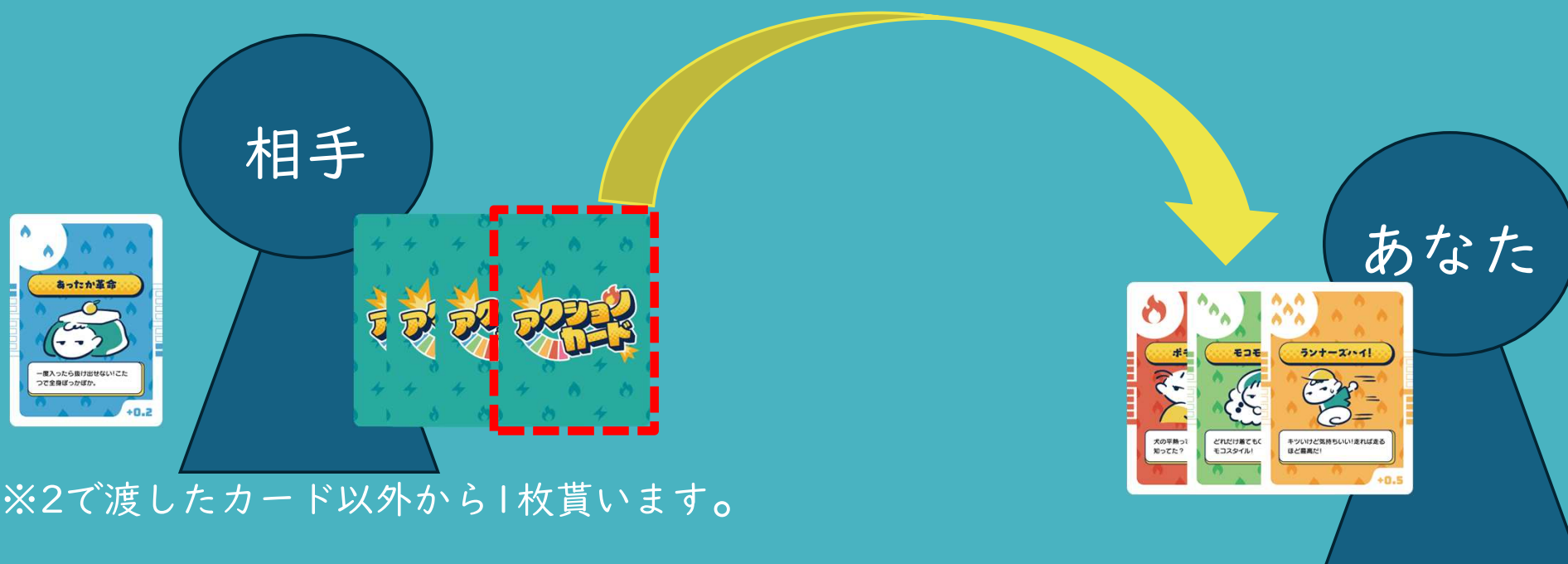
交換方法

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。



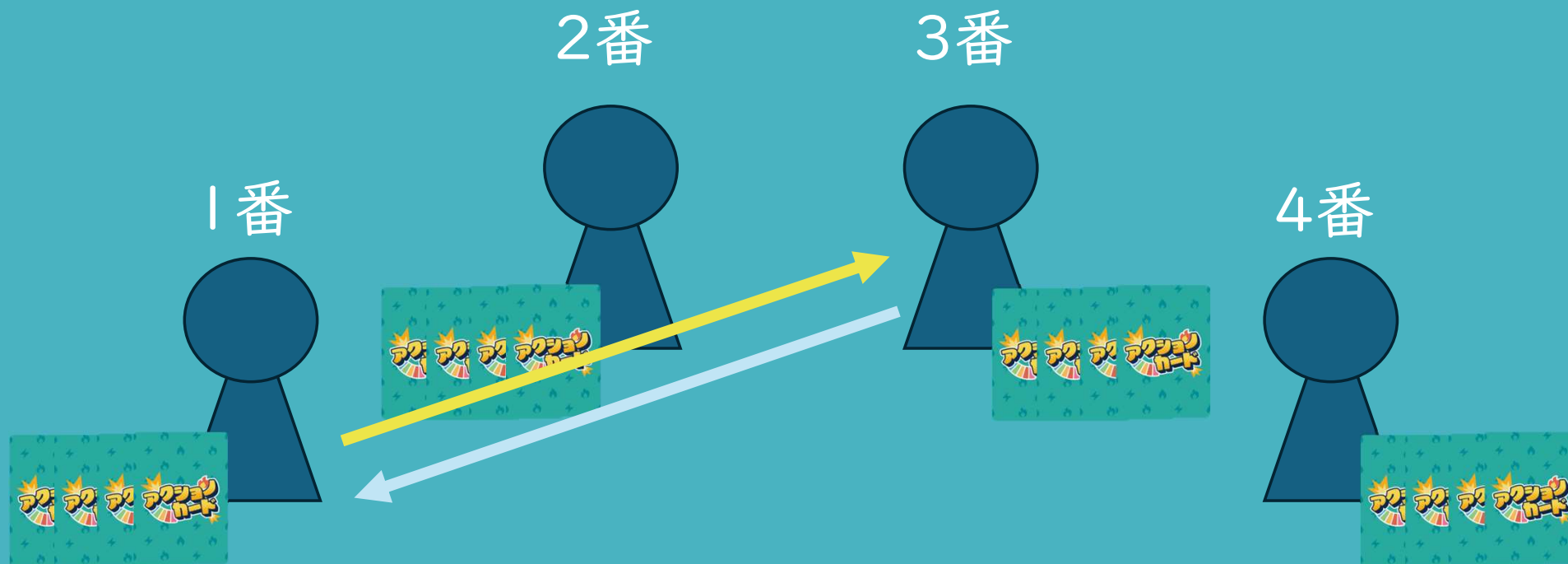
交換方法

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。



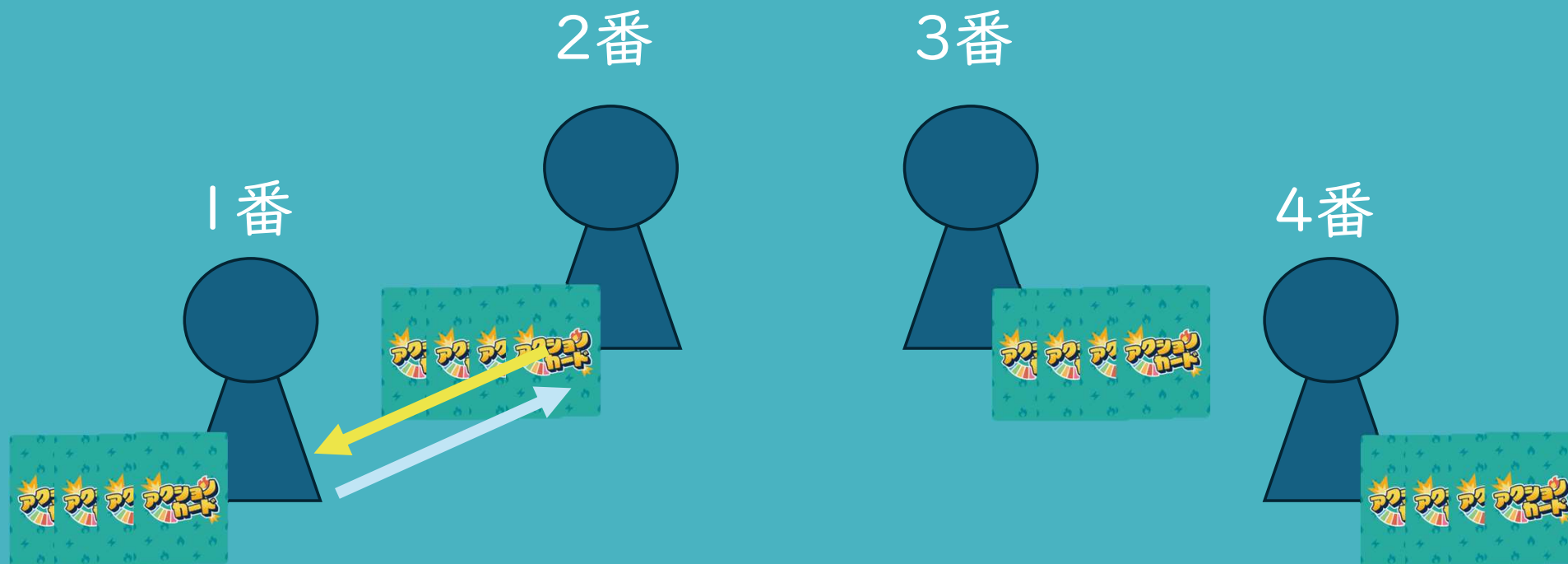
以降は

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。



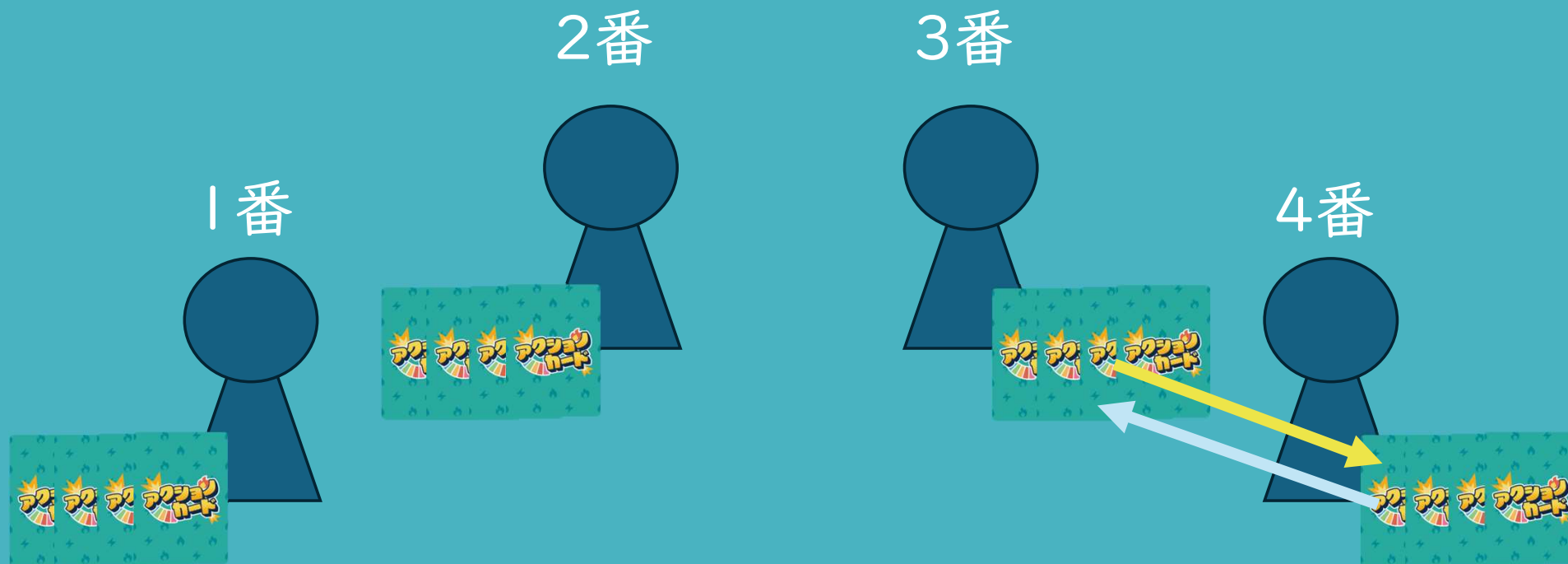
以降は

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。



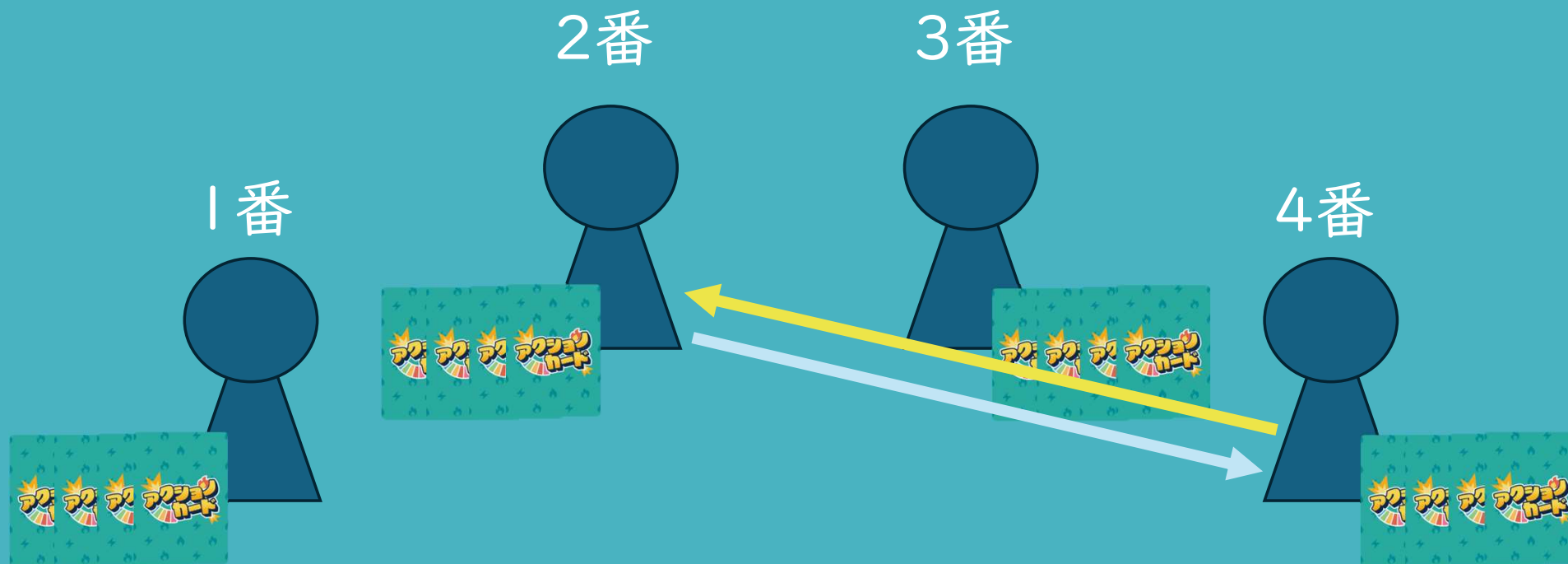
以降は

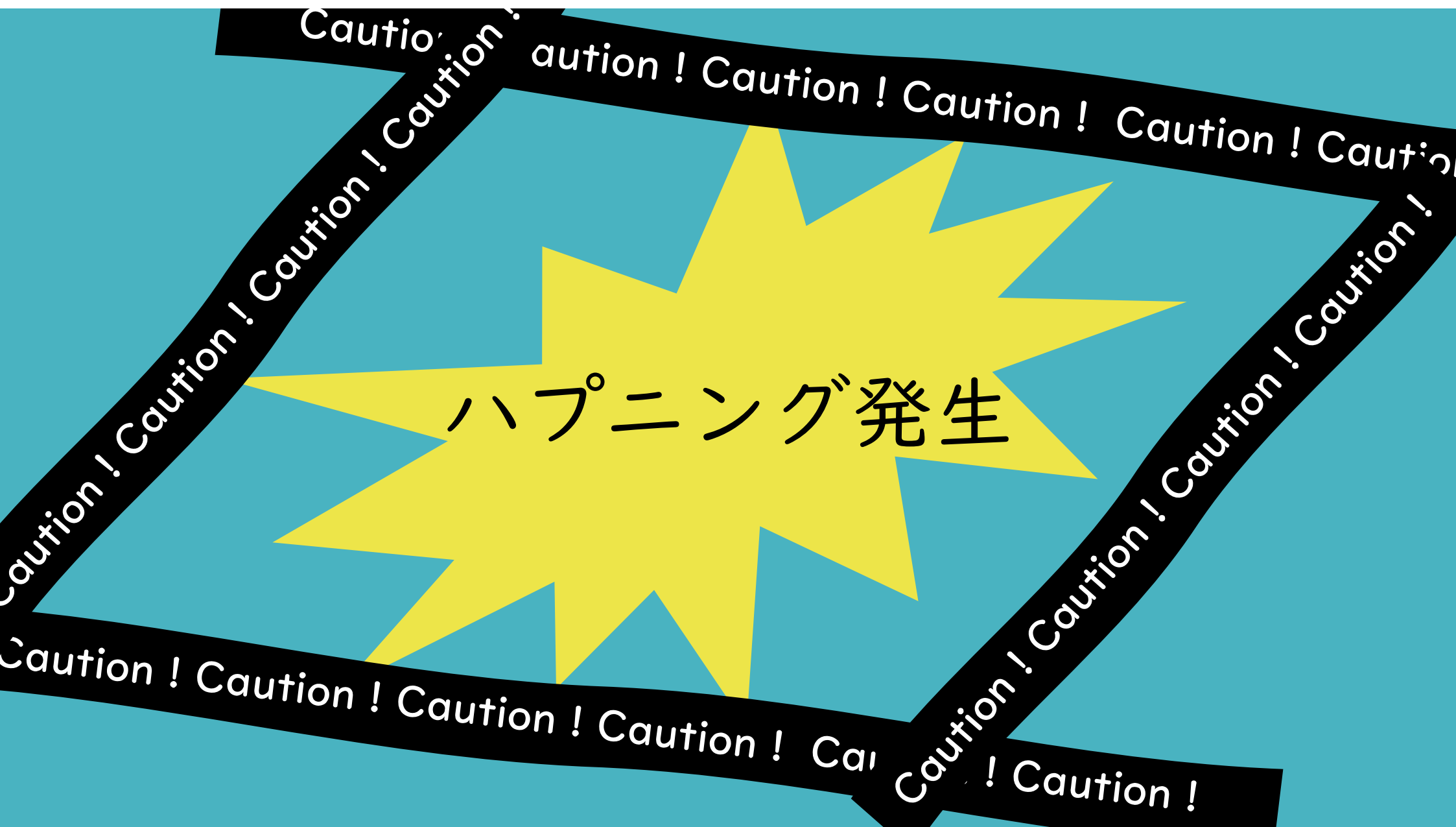
この交換の繰り返しです。どんどん好きな手札を指名した相手へ押し付けていきましょう。



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。





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。

インフル大流行



効果

病院行き判定が37.6度以上からになる。

熱がある? それインフルじゃない?

暑がりの意地



効果

「あったか革命」と「モコモコ装備」が使えなくなる。

そういえば、暑がりだったわ。

暴風警報発令中



効果

体温が一番低い人の勝ちになる。

体校! 元気な人だけゲームOK!

遅れるわよ〜?



効果

このターンでゲーム終了。

母さんが起こしに来た!

お腹いっぱい



効果

「ホットエナジー」と「火吹きカレー」が使えなくなる。

そういえば、小食だったわ。

運動めんどい



効果

「ダンスフィーバー」と「ランナーズハイ!」が使えなくなる。

そういえば、運動苦手だったわ。

ポチ行方不明



効果

「ポチのご加護」が使えなくなる。

ポチ〜! 出ておいで〜!!

早く起きなさい!



効果

このターンでゲーム終了。

父さんが起こしに来た!

ゲーム開始時

裏向きでシャッフルしたハプニングカードを
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. 1番上のカードをめくって表向きにします。
2. 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

→ 「あったか革命」と「モコモコ装備」が使えなくなる。 ※今ターンのみ。



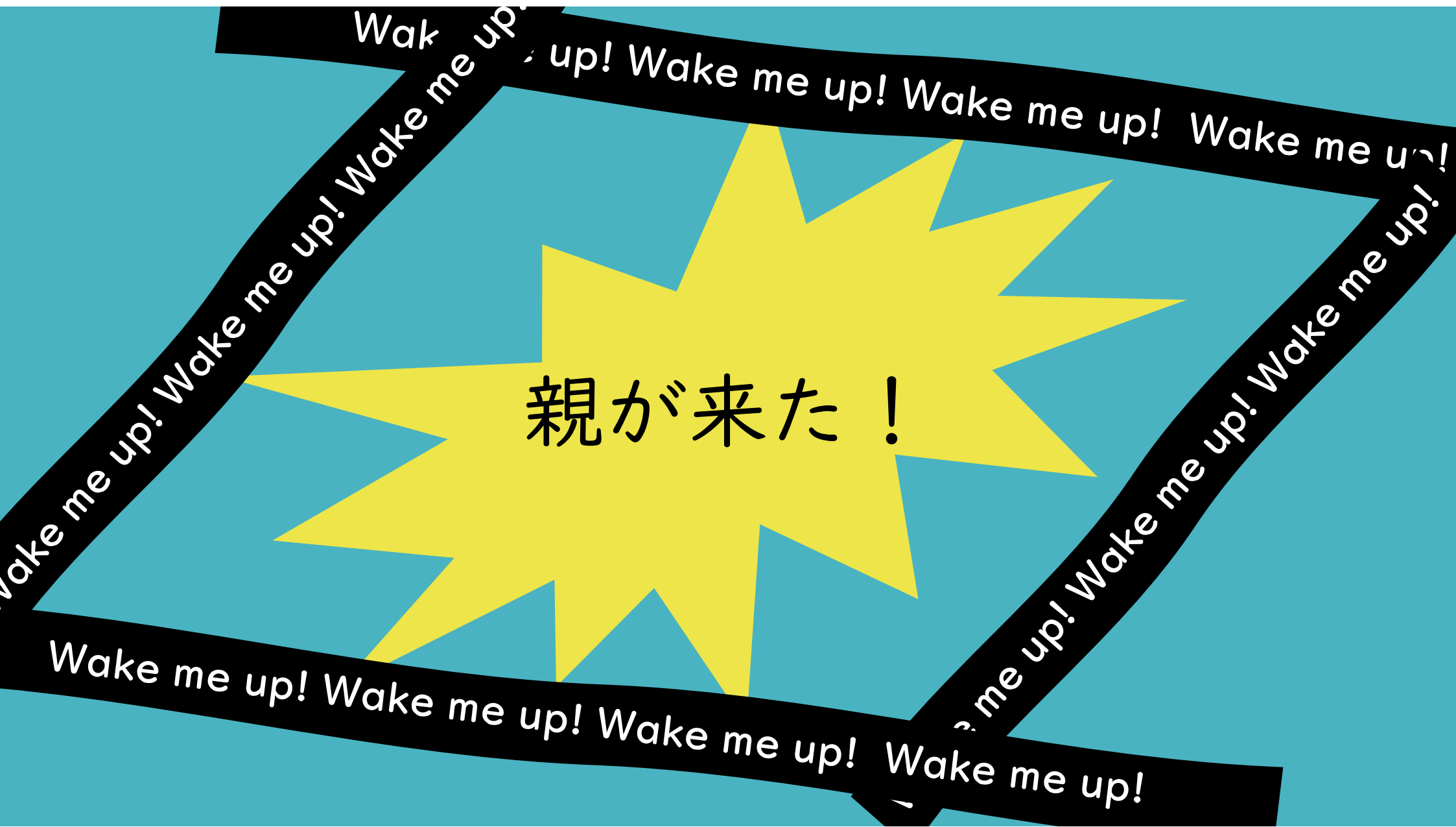
以降は

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。▼



◀今のターン
で効果が発動
します。



親が来た！

Wake me up! Wake me up! Wake me up! Wake me up!

終了条件

ハプニ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。

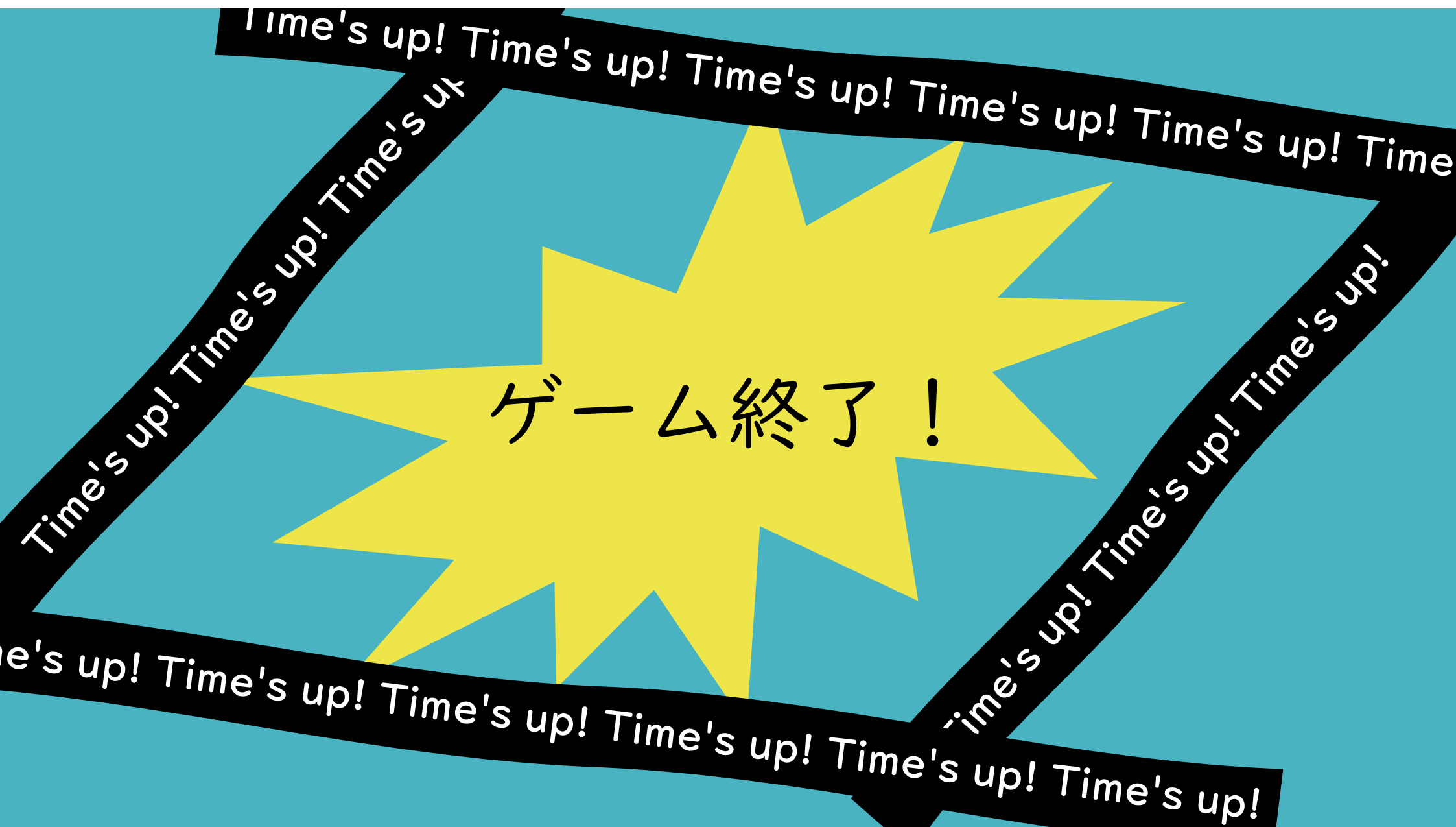


注意！

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

1. 平熱36.0度に手札の合計温度を足します。



(平熱) $36.0\text{度} + 0.2\text{度} + 0.2\text{度} + 1.0\text{度} + 0.5\text{度} = 37.9\text{度}$

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度 + ~~0.2度~~ + 0.2度 + 1.0度 + 0.5度 = 37.7度

計算方法

ここまでの合計温度が
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プニングカードで変わります。



（平熱） 36.0度 + ~~0.2度~~ + 0.2度 + 1.0度 + 0.5度 = 37.7度

計算方法

ここまでの合計温度が
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プニングカードで変わります。



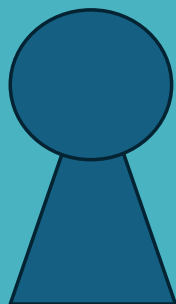
(平熱) 36.0度 + 0.5度 + 0.2度 + 1.0度 + 0.5度 = ~~38.2度~~

勝敗

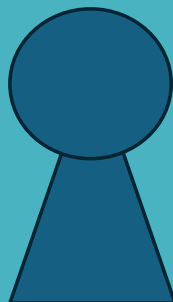
1番高热※ かつ 病院行き判定以下の人が勝ち！

※終了後に適用されるハプ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-MO1】

