



ENGLISH



日本語

The Joy of Encounter / Alchemy 1 出会いの喜び / 錬金術

Title	Players : プレイ人数										Time : 所要時間	ゲーム名	Page : 頁
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10 -			
 Soulmates: Destiny											5 - 15 minutes : 分	運命の人	4
 Secret Signs											10 - 20 minutes : 分	秘密のサイン	11

Base Games "The Trilogy of Time"

全巻共通「時間の三部作」

**Time of Happiness**

Untimed : 調整自由

幸せな時間

17

**Altar of Time**

15 - 30 minutes : 分

時の祭壇



20

**Promise of Reunion**

1 day + : 日 ~ ∞

再会の約束

28

Number of players supported with this set:  このセットを使って遊べる人数Player limit can be increased if other sets are used in combination:  他のセットがあれば、何人でも同時にプレイできます



▼ What is *Ars Combinatoria*?

Ars Combinatoria is a Latin phrase that means "the art of combination," which combines seemingly unrelated things to create something of value.

Alchemy, which ancient scholars believed could transmute simple base metals into valuable gold, is one example of *Ars Combinatoria*. Some have referred to alchemy as "divine marriage." Perhaps romantics might say that marriage, by which two lovers are united, is yet another example of *Ars Combinatoria*.

The cards in this set can be combined to play five different games. In that way, this set can be thought of as an *Ars Combinatoria* as well.

I hope that these games become catalysts that join people together. With this image in my mind, I decided to name this set of cards games *Ars Combinatoria*.

I hope that you and the people you are with have a wonderful time playing together.

▼ 『*Ars Combinatoria*』とは？

ラテン語で「組み合わせ術」という意味です。
一見何の関係もないと思われる要素を結びつけ、
価値あるものを生み出す方法。

ありふれた素材から金をつくりだす錬金術も
Ars Combinatoria (組み合わせ術) の一種です。
錬金術は「聖なる結婚」とも呼ばれます。
愛しあう人どうしを結びつける結婚もまた
ロマンチックな組み合わせ術と言えるでしょう。

このカードセットでは
5つのゲームを遊ぶことができます。
カードゲームの組み合わせ術というわけです。

そして、人と人をつなぎつけるアイテムになって欲しい。
その願いを込めて『*Ars Combinatoria*』と命名しました。

あなたとあなたの目の前にいる人が、
素敵な時間を過ごせますように。

▼ Cards in this Set

This set includes a total of 78 cards, divided into two suits: Sun and Moon. A card's suit is indicated by the image printed on each individual card. Depending on the game, you will need to use these cards in different combinations.

▼ このセットに入っているカード

このセットには、太陽と月の 2 種類、
合計 78 枚のカードが入っています。
使用するカードはゲームによって異なります。

Number Cards : ナンバーカード

Desire Cards : 願い事カード

SUN

Cards



太陽

枚数

MOON

Cards



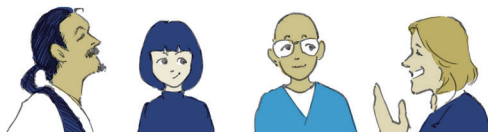
月

枚数

Soulmates: Destiny



運命の人



Players: 3 – 8

Time: 5 – 15minutes

▼ Overview

This game is a revised version of the popular card game PAAR.

In this game, you cannot win alone. Instead, you must find your Soulmate, and together emerge victorious.

As this game naturally leads to players pairing up, it is also known as The Matchmaking Game.

▼ Setting Up

To play this game, combine all Number Cards 1 – 5 to form a single deck, a total of 60 cards.

The cards in this set are divided into two suits: Sun and Moon. Use both when playing this game.

Return the cards not used in this game to the case.

プレイ人数：3～8人

所用時間：5～15分

▼ 概要

人気カードゲーム『PAAR：恋人たち』の『Ars Combinatoria』バージョンです。

プレイヤーは1人で勝つことはできず、必要なカードを持っている運命の人を見つけ出すことで勝利します。

自然な流れでカップルをつくれるため、「合コンゲーム」と呼ばれることもあります。

▼ このゲームで使うカード

1～5のナンバーカード（60枚）。

カードは太陽と月の2種類がありますが、両方を合わせて使います。

使わないカードはケースにしまっておいてください。

SUN Cards

太陽

MOON

月 枚数



Refer to this part of the card:  カードのこの部分を使います

▼ Winning the Game

The two players who, together, are able to assemble four consecutive Number Cards or four of the same Number Card win the game. In either case, these cards must all be of the same suit, Sun or Moon. You cannot win alone, even if you collect these four cards by yourself.

The fourth card must come from your Soulmate, and only together can you win the game.

▼ Starting the Game

Choose a player to deal the cards.

The chosen player shuffles the deck, and deals four cards face down to each player. These cards make up your hand. Take care that you do not show these cards to the other players.

Place the deck of remaining cards face down in the center of the table.

▼ 勝敗

同じマークの 4 枚の連番か、
同じマークの同じ数字を 4 枚そろえた 2 人が勝者です。
このゲームは、一人でカードをそろえても勝てません。

**4 枚目のカードを持っている運命の人と
2 人で一緒に上がるゲームです。**

▼ 始め方

カードを配る人を決めます。

かかりになった人はカードをシャッフルして、
一人に 4 枚ずつのカードを裏向きで配ってください。
配られたカードは各自の手札になります。

残りのカードを裏向きでテーブルの中央に置き、
山札にしてください。

Take the top card from the deck and place it face up, forming the discard pile.

On your turn, draw one card from the top of either the deck or the discard pile. Drawing from the discard pile can increase your chances of finding your Soulmate. As the cards in the discard pile are face up, you can confirm whether it will be of use to you or not. Furthermore, it can signal to the other players what cards you are attempt to collect.

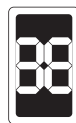
The player who dealt the cards goes first.

次に、山札の一番上のカードを表にして、捨て札の場をつくります。プレイヤーは自分の手番に、山札か捨て札の一番上のカードをどちらか 1 枚引くことができます。

捨て札からも引けるようにしたのは、チャンスを増やすためです。見えているカードを引くことで、確実なカードを手に入れられますし、自分が何を集めているかのアピールにもなります。

カードを配った人からゲームを始めましょう。

Deck : 山札



Discard Pile : 捨て札

▼ Playing the Game

Draw one card from the top of either the deck or the discard pile, then determine if you can Look for Love with the five cards in your hand. You can Look for Love when you have one of the following combination of cards in your hand:

▼ 進め方

手番の人は、山札か捨て札の一番上にあるカードを 1 枚引きます。5 枚になった手札でコールができるかできないかを判断します。コールができる状態は次の 4 通りです。

1



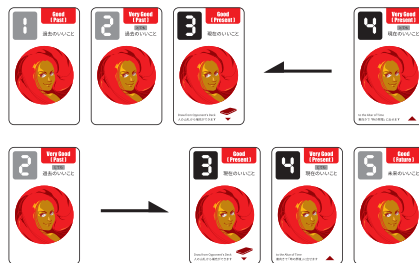
① Consecutive Middle

You can Look for Love if you have three consecutive Number Cards of the same suit in your hand. For example, you can Look for Love if you have a 2, 3, and 4 of the Sun suit. In this case, you are looking for another player that has a 1 or 5 of the Sun suit. Announce whether you are looking for a 1 or 5, and reveal your cards to the other players.

① 同じマークの連番 3 枚

同じマークで 3 枚の連番がそろったら、コールできます。
たとえば、太陽の 2, 3, 4 が手元にそろったとします。
この時、プレイヤーは太陽の 1 か太陽の 5 を持っている人と一緒に上げられる可能性があります。
1 か 5 のどちらか一方を選び、それを持っている人がいないか、カードを見せてたずねてください。

2



② Consecutive Ends

You can Look for Love if you have three consecutive Number Cards of the same suit in your hand. If you have a 1, 2, and 3 of the same suit, you must announce that you are looking for a 4. If you have a 3, 4, and 5 of the same suit, you must announce that you are looking for a 2.

② 同じマークの連番 3 枚 (端)

端っこの連番は選択肢が一つになります。
1, 2, 3 の連番の場合は、指定できるカードは 4 だけです。
3, 4, 5 の連番の場合は、指定できるカードは 2 だけです。

3



③ Two and One Gap

You can Look for Love if you have two consecutive Number Cards and a third Number Card that skips one card, all of the same suit. For example, if you have a 1, 2, and 4 of the Sun suit, you can announce that you are looking for a 3.

③ 同じマークの 1 枚飛ばし

2 枚の連番と 1 枚飛ばした数のカードがある場合、間のカードでコールすることができます。たとえば、太陽の 1, 2, 4 を持っている場合には、3 を求めてコールすることができます。

4



④ Three of a Kind

You can also Look for Love if you have three of the same Number Card of the same suit. For example, if you have a 3, 3, and 3 of the Sun suit, you can announce that you are looking for a 3. There are fewer high Number Cards in the deck, so consideration of the odds is key.

④ 同じマークの同じ数 3 枚

連番ではなく、同じ数のカードでもコールできます。たとえば、太陽の 3 を 3 枚持っている場合などです。数字によって枚数が違うので、確率の見極めが大切です。



To Look for Love, discard the two unneeded cards from your hand, announce the card you are looking for, and reveal your cards to the other players.

If another player has the card you were looking for, you realize that they are your Soulmate, and the two of you win the game.

You and your Soulmate place all of your cards into the discard pile. Be sure that the card on top of the discard pile is the card provided by your Soulmate. The remaining players continue the game.

コールする時には、最初にいらない2枚のカードを捨てます。続いて、自分の欲しいカードを1枚宣言しながらカードをオープンしてください。

指定したカードを持っている人がいれば、願いはかない、カップルになった二人はゲームから抜けられます。

捨て札の場に、持っていたカードをすべて置いてください。この時、一番上は決め手になったカードにします。残った人でゲームを続けましょう。



If no player has the card you announced, you are unable to find your Soulmate. **Discard all of your cards.** It does not matter which card winds up on the top of the discard pile. Draw four new cards from the deck. This ends your turn.

Even if you can Look for Love with your four new cards, you must wait until your next turn to try again.

もし、指定したカードを持っている人がいなければ、失恋したことになります。

コールした人はすべてのカードを場に捨ててください。

この時には、どのカードを一番上にしても構いません。続いて、山札から新しいカードを4枚引いてゲーム再開です。

なお、新しく引いた4枚がコールできる状態だったとしても、一周待たなければなりません。



If multiple players have the card you announced, you are caught in a Love Triangle, and are unable to find your Soulmate. As above, discard all of your cards and draw four new ones from the deck. **The players who revealed the announced card return it to their hand.**

If you cannot Look for Love, choose one card from your hand to discard. This ends your turn, and play passes to the player sitting to your left.

If there are no more cards in the deck, shuffle the discard pile and replace it as the deck.

▼ Ending the Game

When playing with an even number of players, the game ends when only two players are left. Even if you aren't able to win, you won't end the game alone. Conversely, when playing with an odd number of players, the game ends when only one player is left. This lends the game a sense of urgency as all players rush not to be the last one standing.

指定したカードを持っている人が複数いた時は三角関係となり、その場合も上がることはできません。コールした人は失恋した時と同じように、手札を捨てて山札から4枚のカードを引いてください。**指定されたカードを見せた人は、自分の手札にカードを戻します。**

コールができなければ、手札からカードを1枚選び、捨て札の一番上に置いてください。手番は左どなりの人に移ります。

山札がなくなったら、捨て札をシャッフルして山札にしてください。

▼ 終わり方

偶数人数でプレイする場合は、二人が残る終わり方なのでほのぼのとした感じになります。奇数人数でプレイすると、一人が残る終わり方なので緊張感があります。



Secret Signs



秘密のサイン



Players: 4

Time: 10 – 20minutes

▼ Overview

In this game, you and a partner will face off against another team of two in a battle of calculation and cunning. **Both teams should secretly decide on their Secret Signs, which they will use during the game to secretly convey information to their teammate.** As this game is played in pairs, it could be fun to team up with your partner from Soulmates: Destiny.

▼ Setting Up

To play this game, combine all Number Cards 1 – 6 to form a deck, a total of 33 cards. The cards in this set are divided into two suits: Sun and Moon. Please only use one suit when playing this game. Each Number Card has a point value equal to the number in its upper left corner.

Return the cards not used in this game to the case.

プレイ人数：4 人

所用時間：10 ～ 20 分

▼ 概要

2 人 1 組になって対戦するカードゲームです。

自分たちだけにわかる独自のサインを決めて、ゲームの展開を有利にします。

決まったチームでサインを進化させても良いですし、『運命の人』で即興のチームをつくっても楽しいでしょう。

▼ このゲームで使うカード

1 ～ 6 のナンバーカード (33 枚)。

太陽か月のどちらかのセットを選んでください。

ナンバーカードの左上に書かれている数字を使います。

使わないカードはケースにしまっておいてください。

SUN

Cards

太陽

MOON

月

枚数



Refer to this part of the card:  カードのこの部分を使います

▼ Winning the Game

In each game, you and your teammate will aim to gather cards so that the sum of the cards in both of your hands is as close to 30 as you can get without going over. Play this game twice, and the team with the highest combined score is the winner.

▼ Starting the Game

Before starting the game, both teams should secretly decide on their Secret Signs, which they will use during the game to secretly convey information to their teammate. For example, you could think of a sign to indicate that you are lying, or that you have a certain card in your hand. Your Secret Signs can be verbal clues, hand gestures, or any other kind of signal. Be sure not to reveal this to the opposing team.

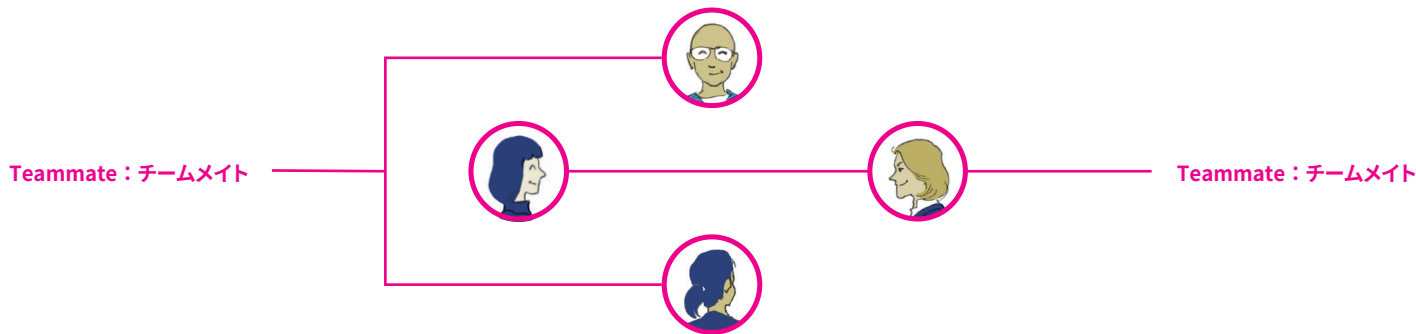
▼ 勝敗

チームの手札の合計が 30 になるようにします。

30 に満たない場合は、内輪で得点の高いチームが勝者です。
合計が 31 以上になった場合は、0 点になります。
先攻・後攻を決めて、2 試合の合計点で勝負してください。

▼ 始め方

ゲームを始める前に自分たちだけにわかるサインを決めて、有利な展開を目指します。
始める前にチームだけのサインを相談してください。
たとえば、嘘をついていることを示したり
手札にあるカードを伝えたりするサインです。
言葉やジェスチャーなど、どんなものでも構いません。
相手チームにばれないものを工夫しましょう。



Once both teams have decided on their Secret Signs, sit at the table facing your teammate.

Choose a player to deal the cards. The chosen player shuffles the deck, and deals five cards face down to all players. These cards make up your hand. Take care that you do not show these cards to the other players. Place the deck of remaining cards face down in the center of the table.

The player who dealt the cards goes first.

▼ Playing the Game

Draw one card from the deck and add it to your hand. At this point, you may attempt to communicate as much information as you can regarding the cards in your hand and your hand total to your teammate. You may communicate as you like, but you may not reveal any of your cards to the other players.

チームメイト同士が斜交い(向かい合うよう)に座ります。

次に、カードを配る人を決めます。
かかりになった人はすべてのカードをシャッフルして、一人に 5 枚ずつのカードを裏向きで配ってください。
配られたカードは、各自の手札になります。
残りのカードを裏向きでテーブルの中央に置き、山札にしてください。

カードを配った人からゲームを始めましょう。

▼ 進め方

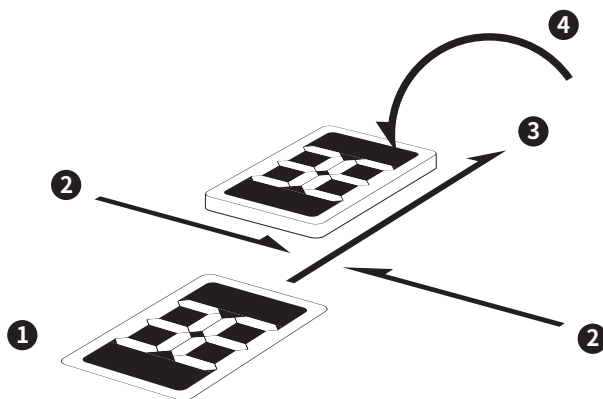
手番の人は、山札からカードを 1 枚ひいて自分の手札に加えます。
この時点で、チームメイトと積極的に情報交換を行ってください。
カードを見せてはいけませんが、それ以外のあらゆる方法を使えます。

Keep in mind that you do not have to openly reveal any information, or be truthful about what you say. Using deception in a way that only your teammate would understand is the key to victory.

The rest of your turn is carried out in the following order. Proceed through these phases until a player takes an action that ends your turn.

自分の合計点をそのまま話しても、嘘をついても OK です。

カードを引いた人は、続いてカードをわたすアクションを行います。



① Sending Phase

Select one card from your hand to attempt to pass to your teammate. Place the card face down in the center of the table and state its value. You are not required to do so truthfully.

Neither members of the opposing team nor your teammate are permitted to look at your card unless they choose to add it to their hand in the following phases.

① カードを送る

手番の人はチームメイトにわたしたいカードを選び
カードの数字を言いながら裏向きでテーブルに置いてください。

なお、この数字に関しても、嘘をついて構いません。
チームメイトも敵チームも、そのカードを取るまでは
表を見ることはできません。

② Interception Phase

Before your teammate can receive your card, both members of the opposing team have the right to intercept it, should they choose to. The members of the opposing team can discuss whether or not to intercept your card.

If either member of the opposing team chooses to intercept your card, they must choose one of their own cards and place it face up in front of them before intercepting your card and adding it to their hand. Discard the face up card. The turn then passes to the player of the opposing team sitting to your left.

If neither member of the opposing team chooses to intercept your card, proceed to Phase 3.

③ Reception Phase

Your teammate may now choose whether or not they wish to receive your card.

If your teammate chooses to receive your card, they must choose one of their own cards and place it face up in front of them before taking your card and adding it to their hand. Discard the face up card. The turn then passes to the player of the opposing team sitting to your left.

If your teammate chooses not to receive your card, proceed to Phase 4.

② 横取りする

裏向きのカードはチームメイトに向けたものですが、これを受け取る優先権は相手チームにあります。

カードを受け取る際には、手札からカードを 1 枚表向きにして自分の前に置き、続いて対象のカードを手札に入れます。

相手チームがカードを取った場合には、チームメイトはカードを交換できません。

相手チームがカードを取ったら手番の終了です。
もし、相手チームが取らない場合には
選択の権利はチームメイトに移ります。

③ 受け取る

相手チームの 2 人がパスをした場合は、チームメイトにそのカードを受け取る権利が移ります。

チームメイトはそのカードが欲しければ、同じように手札からカードを 1 枚表向きにして自分の前に置き、続いて対象のカードを手札に入れます。

チームメイトからのカードを取ったら手番の終了です。
もし、それがいない場合は次の選択を行います。

④ Rejection Phase

Your teammate may also elect to reject your card, and instead draw one card from the deck.

Before doing so, they must choose one of their own cards and place it face up in front of them. Discard the face up card, as well as your face down card, taking care to keep it face down.

The turn then passes to the player of the opposing team sitting to your left.

▼ Ending the Game

The game ends once every player has taken two turns as described above. Reveal your cards, and calculate the combined sum of the values of your team's cards.

Your team scores points equal to the combined sum of the cards in both of your hands. **However, if this exceeds 30, your score is reduced to 0.**

If this is the first of your two games, play again with the same teams. If your team played first this game, the opposing team should go first in the second game. Once you have played two games, add your point total from both games. The team with the highest overall point total is the winner.

④ 山札からカードを引く

**送られたカードが欲しくない場合、
チームメイトは山札からカードを引くことができます
(=引かなければなりません)。**

山札からカードを引く場合も、
最初に手札からカードを 1 枚表にして出してください。

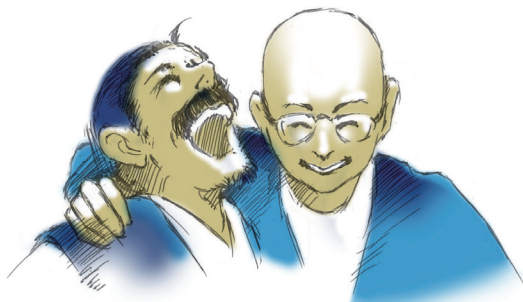
取られなかったカードは裏のまま脇によけておきます。

▼ 終わり方

カードの交換が終わったら、
手番は左どなりの人 (つまり相手チーム) に移ります。

以上のアクションを 2 まわり行ったら、ゲーム終了です。
全員でカードをオープンして、チームの点数を合計してください。
ただし、合計が 31 以上になった場合は 0 点です。

先攻後攻を交代して
2 ゲームの合計で勝敗を決めます。



Time of Happiness



幸せな時間

Players: 2 – 6 (You may use other sets to increase player limit)

Time: Untimed

▼ Overview

In this game, you will take turns being the speaker, who will talk about a topic of their choice. The other players will then try to guess the speaker's feelings about their chosen topic. **This simple game that creates a positive environment where all players can easily participate and enjoy the conversation.**

▼ Setting Up

To play this game, distribute one of each Number Card 1 – 6 to each player, a total of six cards. This set contains enough cards for six people to play together.

Return the cards not used in this game to the case.

When playing this game, refer to the Time (Past, Present, Future) and Feeling (Good, Very Good) written in the top right of the card.

プレイ人数：2～6人（他のセットがあれば～∞）

所用時間：調整自由

▼ 概要

出題者が思い浮かべたイメージを

みんなで当てるゲームです。

とても単純で、誰でもすぐに遊ぶことができます。

会話全体が好ましいイメージとポジティブな言葉で満たされるため、場の雰囲気が和やかになります。

▼ このゲームで使うカード

1～6のナンバーカード（6枚）が一人用です。

このカードセットには上記のカードが6組含まれているので6人まで一緒に遊ぶことができます。

他のカードセットを使えば、さらに多人数でのプレイも可能です。

使わないカードはケースにしまっておいてください。

このゲームでは、カードの右上に書かれた時間（過去、現在、未来）と感情（いい、とてもいい）の文字を使います。

SUN Cards

太陽

MOON

月
枚数

x1 x1 x1 x1 x1 x1



Refer to this part of the card: ☐ カードのこの部分を使います

▼ Winning the Game

The players who are able to correctly guess the three cards played by the speaker win.

Rather than winning or losing, this game prioritizes getting to know one another through casual conversation.

▼ Starting the Game

Distribute the six cards to each player, as described above.

These six cards correspond to different periods in time: 1 and 2 refer to the Past, 3 and 4 to the Present, and 5 and 6 to the Future.

These cards also represent your feelings about an event: 1, 3, and 5 are Good, and 2, 4, and 6 are Very Good.

▼ 勝敗

出題者が選んだ 3 枚のカードをすべて当てた人が勝者です。

ただし、勝ち負けよりも
会話を楽しむことに重きを置いたゲームです。

▼ 始め方

使用する 6 枚のカードを全員に配ります。

1 と 2 のカードは過去について、3 と 4 は現在について、
5 と 6 は未来に関するカードです。

また、奇数のカードは「いいこと」、
偶数のカードは「とてもいいこと」を表しています。

▼ Playing the Game

Choose a player to be the first speaker. **As the speaker, you will describe a Past, Present, and Future event to the other players.**

First, choose a topic about which you'd like speak. Typically this will be something you like, such as a hobby.

Describe a Past event related to the topic you've chosen. You can talk as much as you'd like about this event. Once you have finished speaking, select the one of your two Past cards that best reflects how you feel about this event: Good or Very Good. Place this card face down in front of you.

The other players then try to guess which card you played. To do so, they are free to ask you questions about the event you described. You should answer these questions truthfully. Please answer however you feel best addresses the question.

Once the other players think they know what card you played, they place the matching card face up in front of them.

Repeat this twice more, speaking first about an event that has happened recently, in the Present, and then an event that has yet to come, in the Future.

▼ Ending the Game

Once you have spoken about Past, Present, and Future events, and all players have made their guesses, reveal your three face down cards to the other players. The players whose cards match your own win the round.

Continue play from the player to your left until all players have had a chance to speak, or until you choose to stop.

▼ 進め方

出題者になる人を決めます。

出題者に好きなテーマを選んでもらい、そのテーマに関する過去・現在・未来の出来事をイメージしてもらいます。

テーマは趣味や好きなことが良いでしょう。

まずは、出題者にテーマに関する過去のことを話してもらいます。

さらに、出題者はそのイメージが「いいこと」に当たるか「とてもいいこと」に当たるかを考え、

該当するカードを自分の前に裏向きで置いてください。

他の人（＝プレイヤー）は好きな質問をして、

そのカードが何かを推理します。

この時、出題者はみんなをだます必要はありません。

思ったことをそのまま答えてもらえば良いです。

プレイヤーは、出題者が選んだと思われるカードを自分の手札から表向きに置きます。

同じことを、現在と未来についても行います。

▼ 終わり方

インタビューが進み、全員が出題者の選択を予想したら、

出題者が裏向きにしていたカードをめくって答えをあわせませす。

3枚ともカードを当てた人が勝者です。

出題者を左どなりの人に交代して、会話を楽しんでください。

Altar of Time



時の祭壇

Players: 2 (You may use other sets to increase player limit)

Time: 15 – 30minutes

▼ Overview

This game's theme is centered around the human perception of time.

The movement of the cards within the game mimics the passage of time around us in our daily lives. Just as we aim to make the most of our time every day, players aim to fill their hands with the cards that will give them the most points.

There is no player limit for this game, but 2 – 5 player games are ideal to reduce the waiting time between turns.

▼ Setting Up

To play this game, combine all Number Cards 1 – 6 and one of each Desire Card to form a deck. The cards in this set are divided into two suits: Sun and Moon. Each deck should only contain cards of one suit. You will use your own deck of cards to play this game.

Return the cards not used in this game to the case.

プレイ人数：2 人 (他のセットがあれば～∞)

所用時間：15～30 分

▼ 概要

すすむ時間(矛)とまわる時間(盾)の選択をテーマにしたゲームです。

ゲーム自体の流れも

未来＝山札→ 現在＝手札→ 予定表→ 過去＝捨て札の順にカードを動かしていきます。

その流れの中で、手札の充実を目指します。

なお、原理的には何人でも同時にプレイできますが、待ち時間を考慮するならば 2～5 人が適正なプレイ人数です。

▼ このゲームで使うカード

1～6 のナンバーカードすべてと 2 枚の願い事カードが一人用のデッキ(カードセットの単位)です。

このゲームは各自が自分専用のデッキを持ってプレイします。

使わないカードはケースにしまっておいてください。

SUN
Cards

太陽

MOON

月
枚数



Refer to this part of the card:  カードのこの部分を使います

▼ Winning the Game

At the end of the game, the player who has the highest point total in their hand is the winner.

▼ Starting the Game

Remove one 1, 2, and 5 card from your deck, and place these three cards face up in front of you to form your Schedule.

Hand the remaining cards to the player sitting to your left and have them shuffle your deck. Once your deck is shuffled, place it face down next to your Schedule.

Draw eight cards from your deck to make up your hand. These cards represent the possibilities you have with the limited time in your day. Take care that you do not show these cards to the other players. Each Number Card has a point value equal to the number in its upper left corner. **Desire Cards do not provide you with points on their own, but can augment the total number of points you score at the end of the game.**

▼ 勝敗

ゲームが終了した時点で、
手札の得点が最も高い人が勝者です。

▼ 始め方

各自、自分のデッキから 1, 2, 5 のカードを 1 枚ずつ選んで自分の前に表向きに並べます。これを「予定表」と呼びます。

残りのカードを左どりの人にわたして
シャッフルしてもらってください。
シャッフルし終わったカードを 1, 2, 5 の横に置き、山札にします。

山札から 8 枚のカードを引いて手札にしたら、準備完了です。
ナンバーカードの左上に書かれている数字がポイントになります。

**願い事カードはポイントを持ちませんが、
ゲームの最後に得点全体を増やす働きをします。**

Refer to the image below when arranging your cards.

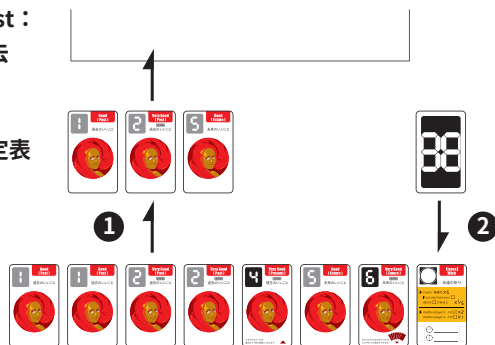
それぞれのカードの配置と意味は下図の通りです。

Altar of Time / Discard Pile / Past :
時の祭壇 / 捨札 / 過去

Schedule : 予定表

Deck / Future : 山札 / 未来

Hand / Present : 手札 / 現在



▼ Playing the Game

Choose a person to play first.

Your turn consists of two consecutive phases:

- 1 Scheduling Phase: Select cards from your hand to replace cards in your Schedule.
- 2 Drawing Phase: Draw cards from your deck until you have eight cards in your hand.

1 Scheduling Phase

Select cards from your hand to replace cards in your Schedule. The cards from your hand must have a total value equal to the value of the cards you wish to replace in your Schedule. **Remove all cards that you replaced in the Schedule, and place them in the center of the table. This pile is referred to as The Altar of Time, a gathering place for time that has passed.**

▼ 進め方

希望する人からゲームを始めてください。

自分の手番でやることは2つのアクションです。

- 1 手札から予定表にカードを出して、はじかれたカードを捨てる
- 2 手札が8枚になるように、山札からカードを補充する

1 予定表フェーズ

自分の手札から予定表に出したいカードを選びます。選んだカードと合計数と同じになるカードを交換してください。
交換された予定表のカードは、**テーブルの中央に置きます**
過ぎ去った時間が集まるその場所が「時の祭壇」です。

Moving cards into your Schedule represents your commitment to certain uses of time in a given day. No matter how many attractive options you have, time is a finite resource.

You may replace one or more cards with one or more cards, so long as the totals are equal. You may also choose to replace cards in another player's Schedule. However, you may only replace cards once per turn.

Please note that Desire Cards cannot be placed into any player's Schedule.

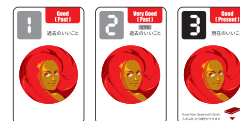
予定表のカードを動かすことで
あなたは時間の使い方を選択していることになります。
たくさんの魅力的な可能性があっても、時間は有限です。
過去のものになった予定は
新しい季節が始まるまで「時の祭壇」にあずけられます。

**カードの枚数は、1枚でも複数の合計でも自由です。
また、交換する対象は自分の予定表でも人の予定表でも構いません。**

ただし、カードを交換できるのは一度だけです。

なお、願い事カードは予定表に出すことはできません。

Schedule



予定表

Your Hand



手札

One to One / 1 対 1

Many to One / 多対 1

One to Many / 1 対 多

Many to Many / 多対 多

② Drawing Phase

Once you have replaced cards in your Schedule, draw from your deck to bring your hand back up to eight cards.

After you have completed the two actions described above, the turn passes to the player to your left.

★ Cards with Special Abilities

Typically, you will take your turn by carrying out the two actions as described above. **However, having a 3, 4, or 6 in your Schedule lets you perform special actions.**

- 4 If there is a 4 in your Schedule, you may offer cards to the Altar of Time directly from your hand instead of replacing cards in your Schedule during your Scheduling Phase. Place the cards you wish to offer face down on the Altar of Time. There is no limit on the number of cards you can offer in this manner. Not only is this the most efficient way to get rid of unwanted cards, it is also the only way to remove Desire Cards from your hand.
- 3 If there is a 3 in your Schedule, you may choose any other player and draw cards from their deck instead of your own during your Drawing Phase.
- 6 Similarly, if there is a 6 in your Schedule, you may choose any other player and draw cards from their hand instead of from your deck during your Drawing Phase. You may choose which cards to draw, but may not look at the chosen player's hand.

② 補充フェーズ

山札からカードをひいて手札を 8 枚にします。

- ①と②のアクションが終わったら、手番は左どりの人に移ります。

★ 特殊効果を持つカード

あなた自身の予定表に 3,4,6 がある場合には、特別なアクションができます。

- 4 自分の予定表に 4 があれば、手札からカードを裏向きにして直接祭壇に捨てることができます。この時に捨てる枚数は制限されないので、いらないカードを一度に処理することができます。また、このアクションはいらない願い事カードを自分で処理できる唯一の方法です。
- 3 カードの補充は基本的には自分の山札から行いますが、自分の予定表に 3 があれば、人の山札からカードを引けます。
- 6 同じように、自分の予定表に 6 があれば、人の手札から補充ができます。

いずれも誰から何枚もらっても構いません。



If another player takes cards from your hand in this manner, draw from your deck until you have eight cards in your hand. In either case, you do not have to draw all cards from the same player, and you may choose to draw some cards from your own deck as well.



to the Altar of Time
裏向きで「時の祭壇」に出せます



Draw from Opponent's Deck
人の山札から補充ができます



Draw from Opponent's Hand
人の手札から補充ができます



These effects are not limited to the turn in which you play a 3, 4, or 6 – they continue as long as the card remains in your Schedule.

Obtaining another player's Desire Cards can boost your own point total, so making good use of these special cards can be your key to victory.

These effects are also noted on the bottom of their respective cards.

**3, 4, 6 は出したターンだけでなく、
予定表にある限り効力を発揮し続けます。**

このゲームは願い事カードの獲得が重要になるので、
これらの特殊カードをうまく使うことが勝利の鍵です。

特殊カードは下辺に効果のメモが書かれています。



▼ Ending the Game

The game ends when any player's deck runs out of cards.

If your deck runs out while you are replenishing your hand due to the effect of a 6, draw the remaining cards from the deck of the person who drew from your hand. Typically, players should aim to end the game with eight cards in their hand.

▼ Scoring

Each player scores points equal to the sum of the values of the Number Cards in their hand, multiplied by the indicated multiplier of any Desire Cards in their hand.

❶ Total the value of the Number Cards in your hand.

❷ Desire Card Multiplication

If you have any Desire Cards in your hand, multiply the total as calculated above by the indicated multiplier of the Desire Cards. This multiplier varies based on how many of each Desire Card you have in your hand.

There are two kinds of Desire Cards: the Spear and the Shield. The Spear represents the joy you feel in a moment of achievement. This is a temporal, finite moment in time, but is filled with personal meaning. Conversely, the Shield represents an eternal wish, everlasting and unchanged by the passage of time. Having such a wish can fill you with strength. In this game, you must choose which of these desires to prioritize and maximize your point total. Usually, you will make this choice based on which Desire Cards you have in your hand at the end of the game.

▼ 終わり方

誰かの山札がなくなった時点で、ゲームの終了です。

なお、「6」に関する補充で山札がなくなった場合には、足りない分を手札を取った人の山札から補充できます。最後は全員が 8 枚ずつカードを持って終われるようにします。

▼ ポイントの集計

ポイントは、手札にある数の合計に願い事をかけて算出します。

❶ 基礎点の算出

1 から 6 までのカードを合計してください。

❷ 願い事の掛け算

基礎点に願いごとカードの倍率をかけます。

願い事カードの倍率は、

組み合わせと誰の願い事かによって変わります。

願い事カードには、矛と盾の 2 種類があります。

矛はあなたが達成の瞬間に感じる喜びを表しています。

実質的で、個人的な重要性を持ちます。

一方、盾は永遠に変わらない希望を表しています。

その希望は、あなたに大きな力をくれるでしょう。

このゲームでポイントを最大化するためには

2 種類の願いから 1 つを選択する必要があります。

計算時に願い事カードが得点を倍増させるからです。

Having your own Spear or Shield card in your hand grants you a multiplier of 5. However, if you have both of these cards, they negate each other and your multiplier becomes 1.

Obtaining another player's Desire Card that matches the Desire Card in your hand grants you an additional multiplier of 2. If it does not match, the additional multiplier becomes 1.

Keep in mind that you can only get this additional multiplier for one kind of Desire Card. It is recommended that you dispose of unwanted Desire Cards by offering them onto the Altar of Time through the power of having a 4 in your Schedule. You may also get rid of them if another player draws them from your hand.

	選んだ願い事	選ばなかった願い事
自分の願い事カード	X 5	X 1/5
人の願い事カード	X 2	X 1

自分の矛カードか盾カードのどちらかを持っている場合、
それらは基礎点を 5 倍にします。
しかし、両方を持っていると、相殺して 1 倍にしかありません。

また、選んだ願い事カードと同じマークの人の願い事カードは、
さらに基礎点を 2 倍にしてくれます。
こちらも、違うマークは 1 倍にしかならず、効果がありません。

いらない願い事カードは、誰かにひいてもらうか、
予定表に 4 を置いて「時の祭壇」にあずけることになります。

Scoring Example ▼ 計算例



$$(4 + 4 + 5 + 6 + 6) \times 5 \times 1/5 \times 2 = 50$$



$$(4 + 4 + 5 + 5 + 6 + 6) \times 5 \times 2 = 300$$

Promise of Reunion



再会の約束

Players: 2 – 8 (You may use other sets to increase player limit)

Time: 1 day+

▼ Overview

Inevitably, people must go their separate ways. No matter who you are playing with, at some point everyone will have to return home, or leave to fulfill another obligation. Although saying farewell can be sad, the time you spend apart is just a prelude to the joy of a reunion. Think of it as how getting a full night's sleep makes a new day seem bright and exciting.

This game incorporates the concepts of separation and reunion and encourages you to appreciate the time spent with the people you care about.

▼ Setting Up

To play this game, give each player one Desire Card. Although there are twelve Desire Cards in this set, you will need to keep four Desire Cards (one of each kind for both suits) so that you can still play Altar of Time.

Return the cards not used in this game to the case.

プレイ人数：2～8人（他のセットがあれば～∞）

所用時間：1日～∞

▼ 概要

人と人はずっと一緒にいられるわけではありません。それぞれに帰る家があり、行くべき場所があります。別れは悲しいものですが、再び会う喜びを熟成させてくれる時間と考えれば心地よい眠りとも言えます。

このゲームのテーマは、人の別れと再会です。

▼ このゲームで使うカード

願い事カード（～8枚）を使います。

使えるカードは12枚ありますが、

このゲームはカードをプレイヤーにわたしてしまうので、『時の祭壇』ができるように4枚を残します。

使わないカードはケースにしまっておいてください。

SUN Cards

太陽

MOON Cards

月
枚数



Refer to this part of the card:  カードのこの部分を使います

▼ Winning the Game

The player who keeps their promise and arrives at the agreed time and place is the winner.

However, victory in this game is hard to enjoy, as being the only one to keep your promise is lonely indeed. **In this game, draws are much more enjoyable than winning.**

▼ Starting the Game

Discuss with the other players and decide on a time and place to meet again. This can be as soon as the following day, or as far away as many years in the future.

On your Desire Card, write in the promised time in the space next to the clock, and the promised place in the space next to the compass.

▼ 勝敗

待ち合わせの時間と場所を守れた人が勝者です。

しかし、相手がいないければ、
勝利はさびしいものになるでしょう。
引き分けを喜べるゲームです。

▼ 始め方

全員で再会する場所と時間を決めます。
何日かあとでもいいですし、数年先でも構いません。

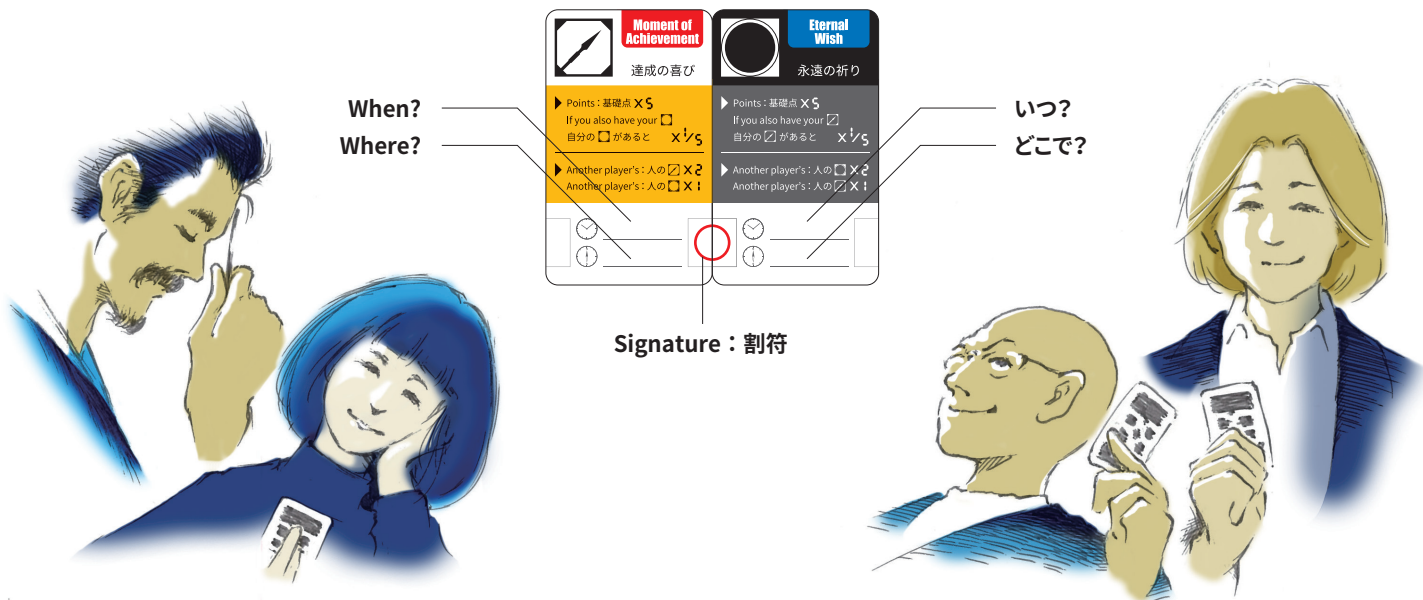
時計マークの横に時間を
コンパスマークの横に場所を
それぞれ書き込んでください。

Place these cards side by side, and sign your name in the box created.

All players promise to meet at the agreed time and place. Keep your card until that time.

カードとカードをつきあわせ、
正方形の中にサインや判子で割り符をします。

各自が 1 枚ずつカードを持ち、再会を誓いましょう。



▼ Ending the Game

The game ends when the players reunite at the agreed time and place. Place the cards side by side once more to confirm that the promise has been kept.

▼ 終わり方

約束した時間に希望の場所で、
カードを再びあわせます。



あとがき

時間はすべての人が同じように持ちながら
密度と意味が人によって異なる不思議なものです。
ゲームもまた、同じルールを共有しながら
人によってやり方やイメージが違うもの。
両者の間には不思議なシンクロがありそうです。
アナログゲームの説明に
必ずプレイ人数とプレイ時間が記されることも、
両者の結びつきを感じさせます。

『幸せな時間』『時の祭壇』『再会の約束』の三部作は
時間をテーマにしたカードゲームです。
それらは『Ars Combinatoria』シリーズすべてに収録され、
人と人とを結ぶ「要：かなめ」になっていきます。

このカードセットは、
多くの方のご協力によってつくられました。
記して謝意を表します。

※各項目アイウエオ順・敬称略

フォーマット・デザイン／解説書：菊池美範
英訳：サミュエル・アレン
印刷：メディア・ワン

また、各ゲームのアイデアやイメージの種子をくれた方、
その成長を支えてくださった方にも深く感謝します。

『運命の人』

内藤潤

『秘密のサイン』

杉岡凜、豊田真紀、内藤潤

『幸せな時間』

田原真人

『時の祭壇』

秋山賢司、今富雅夫、大窪敏文、岡田恒明、岡本誠
カマタトシオ、上林天、菊池美範、桑原徹、四家井湊音
島親夫、杉岡巧真、杉岡凜、高田智子、土屋剛司、内藤潤
廣川信、古家裕隆

『再会の約束』

杉岡治土、杉岡満紀子

2017年3月29日
杉岡一樹 識

