



「僕は癒されたい 拡張セット」は相手の心理を読み取ってポイントを獲得するゲームです。プレイヤーは提示されたお題にそったシチュエーションを提示します…が、手札は残念なくらい偏った内容ばかり…！そして何よりも親の好みを一番に考えなければなりません。一般的にはお題に沿っていても親の好みじゃなければアウト！手札から最良のカードを選択して、強引でも整合性の合うシチュエーションとしてプレゼントを行い、勝利を手にしましょう！！

- プレイ人数：3~4人
- プレイ時間：15分ほど
- 使用カード：○お題カード ○場所カード（※） ○キャラクターカード（※）  
○台詞カード（※） ○ヒーリングチップ（3点）（※）

※【僕は癒されたい】本体についているカード・チップです



### ■お題カード × 7枚

親が使用するカード。親が提示したこのカードに沿って他プレイヤーは、シチュエーションを考えます。  
1枚だけ「FREE」と書かれたカードがあります。このカードは親がお題を自由に決めたい時に使います。  
使用制限はありませんので、既存のお題カードに飽きたらガンガン使ってください。

その他のカードについては

【僕は癒されたい】

本体の説明書をご覧ください。



### ルール説明

#### 1. 最初の親を決める

じゃんけんで勝った人（あるいは一番ストレスがたまっている人）が親です。

#### 2. カードをくばる

親は「場所」「キャラクター」「台詞」3種のカードを自分以外のプレイヤーに2枚ずつ（計6枚）を配ります（余ったカードは次ターンまで一時捨て札になります）親は「お題カード」全枚を持ってください。

#### 3. お題を決める

親は手持ちの「お題」から好きなカードを選んで場に提示します。

他プレイヤーは出されたお題に沿うシチュエーションを手札から考えます。

#### 4. シチュエーションの発表

親の左隣が最初の手番プレイヤーです。手番は時計回りに移ります。

手番プレイヤーは「お題」と「親の好み」を考慮しながら、

手札から「場所」「キャラクター」「台詞」3枚のカードを場に提示します。

提示後に「なぜこの組み合わせがお題に沿っているのか」を手番プレイヤーは親に対してプレゼンします。

「いや〇〇さん無類のメガネ好きじゃないですか！」  
「この組み合わせは癒されるしかないでしょ！」  
「どうです！？この表情で言われたら！ねえ…」  
みたいな

#### 5. ポイント獲得条件

全員の発表が終わったら、親は一番気に入った答えを出したプレイヤーにヒーリングポイント（3点）をあげてください。

#### 6. 勝利条件

ポイントの付与が完了したら親の交代です。親も時計回りで移ります。

再度「2」～「5」の工程を繰り返し、2週したら（全員が親を2回経験する）

ゲーム終了です。その時、一番ヒーリングポイントを獲得した方が勝利です。

（1週目でみんなの好みを探り、2周目に生かすのがポイントです！）