



←表 1

## 表 2



プレイ人数  
**2~4**  
3人以上推奨



プレイ時間  
**30分?**  
目標点で変化



対象年齢  
**12歳**  
以上推奨



## 力を合わせる=JoinForce

このゲームは、キャラを集めて力を合わせ、  
イベントカードをゲットする  
多人数対戦型カードゲームです。

舞台は、架空の田舎町

『浜山県港市水之門 (はまやまけんみなとしみずのかど)』  
その街の住人たち(主に学生)を操作し、力を合わせて、  
厄介ごとを回避して何事もなく日常を過ごしたり、  
お祭りなど催しごとで盛り上がったり  
その裏でうごめく事件を解決したりしなかったりする  
なんかそういう感じのカードゲームです!

「Join Force」が正しい綴りですが、  
喜びを意味する「Joy」をアテています。  
……ウソです。

素でスペルミスしたまま色々進行してしまったため、  
後に引けなくなっただけです。  
なので、カードをゲットした時はぜひとも  
「やったぜ!」という気持ちを入れて  
「じょい!」って叫んでください。

## ●勝利条件！

先に指定のポイントを獲得した  
プレイヤーが勝者となる！



右上の数値(Point)  
を貯める！

相手が獲得したカードを  
奪うこともできる！

勝利条件となるポイントは、以下の数を参考に、  
ゲームの開始前にプレイヤー同士で決めてください。

Point5 10分程度 (ルールの説明、確認などに)  
Point7 15~20分程度  
Point10 30分程度

※記載しているプレイ時間は目安です。

## ●カードの種類！

カードは「キャラ」と「イベント」の2種類の使い方があります。  
必要に応じてカードを上下逆にして使用します。

キャラカードの状態



上下  
回転



イベントカードの状態

※それぞれの状態では、赤枠内の情報を使用します

「キャラ」

上部に属性と人物の絵が記されている状態です。  
属性は、下記の5種類です。

行動(赤)…行動力のある人物を示しています  
証拠(緑)…手がかりをもつ人物を示しています  
推理(青)…推理力を持つ人物を示しています  
閃き(黄)…特殊な人物を示しています  
Joker(黒)…厄介な人物を示しています

「イベント」

上部に各種数値が記載されている状態です。  
物語のなかで起こった出来事を示しています。

Point 1 …日常的な出来事を示しています  
Point 2 …お祭りのような出来事を示しています  
Point 3 …事件など危険な出来事を示しています

## ●カードの配置！

ゲームを遊ぶ際、以下のカードを配置する場所が必要です。

### 共通のエリア



### 個人のエリア



- 1.ステージ 2.山札 3.捨て札  
4.獲得カード 5.自分の場 6.手札

個人のエリアは、プレイヤーごとに必要です。  
混乱を避けるため、自分の場にカードを配置する際、左から、  
行動(赤)、証拠(緑)、推理(青)の順に配置することを推奨します。

## ●配置場所の内容！

### 山札

裏向きのカードの山です。  
手札やステージのカードの補充をする際、  
ここからカードを引いてゆきます。

### 捨て札

カードの獲得の際などで消費されたカードを置く場所です。  
山札が全て尽きたとき、全ての捨て札を  
裏向きにしてシャッフルし、新たな山札にしてください。

### ステージ

イベントカードが常に3枚配置されている場所です。  
この場所のイベントカードは、  
枚数が減った時点で山札から補充してください。

### 自分の手札

山札から引いた自分のカードです。  
相手に見られないようにしてください。

### 自分の場

キャラカードを配置する場所です。  
行動(赤)、証拠(緑)、推理(青)の3種類の場所があり、対応する  
属性(色)のカードをそれぞれ最大4枚まで配置できます。

### 獲得カード

プレイヤーが獲得したイベントカードを配置する場所です。

## ●ゲームの準備！

ゲームを始める際、すべてのプレイヤーは以下の手順で準備を行います。



- ①すべてのプレイヤーに、山札から手札として5枚のカードを配ります。
- ②山札から3枚、「イベントカード」としてカードを全プレイヤー共通の場となる「ステージ」に配置します。
- ③各プレイヤーは、自分の場に手札から3枚のカードを「キャラカード」として配置できます。  
※自分の場に配置できるカードは、赤、緑、青の3種。  
同じ色のキャラは重ねて配置します。  
このとき、あえてカードを配置しなくてもOK。
- ④じゃんけんなどでプレイ順を決めてください。  
※自分の手番が終了したプレイヤーは、時計回りに手番を交代してゆきます。

## ●ゲームの流れ！

プレイヤーは、自分の手番に以下の手順でカードを操作し、すべての手順を終了したら、左隣のプレイヤーに手番を交代してゆきます。

### 1. 手札の補充

手札が5枚になるまで、山札からカードを補充できます。

### 2. 場に配置

手札にある赤、緑、青のキャラカードを、自分の場へ3枚まで配置できます。  
同じ色のカードを配置できるのは最大4枚までです。

### 3. じょい!(カードの獲得)

自分の場に、一定数のキャラが配置されている場合、ステージ上のイベントカード1枚を獲得できます。  
そのときは、元気よく「じょい!」と叫んでください。  
そういう決まりになっています。  
「じょい!」については、次のページで解説します。

それぞれの手順で、カードの操作をできない場合、したくない場合は、手順を飛ばすことができます。

## ●「じょい!」(カードの獲得)について!

このゲームでは、ステージ上のカードを獲得することを「じょい!」と呼びます。  
「じょい!」したいカードの左上に記載された分の属性のキャラカードが自分の場にあるとき、その分のキャラカードを捨て札に移すことで、イベントカードを手に入れる事ができます。

自分の場に  
必要なキャラカード

行動属性×1

証拠属性×1

推理属性×2

この分のキャラカードを  
捨て札に移す事ができれば  
カードを獲得できます!



イベントカードを手に入れると、  
右上に記載された分のPointを獲得!

## ●カードの奪取と奪還

### 奪取!! (相手のカードを奪う)

自分の手番を開始するとき、  
手札の補充、カードの配置、「じょい!」を行わずに、  
①手札の閃き(黄色)のカード1枚を捨て札にする。  
②自分の場の同色カード4枚を捨て札にする。  
上記のいずれかの操作を行うと、  
相手プレイヤーが獲得しているイベントカードの中から  
1枚を指定して、そのカードを奪うことができます。

### 奪還!!! (カードを奪い返す)

奪取によりカードを奪われたプレイヤーは、  
カードを奪われたとき、即座に……  
①手札のJoker(黒)のカード1枚を捨て札にする。  
②自分の場の同色カード4枚を捨て札にする。  
上記のいずれかの操作を行うと、  
奪われたカードを取り返すことができます。

カードの奪取を行ったプレイヤーは  
次のプレイヤーへ手番を明け渡します。

## ●補足説明!

- ◆誰も「じょい!」をしない時  
すべてのプレイヤーが「じょい!」をしないまま一巡した場合、ステージにあるイベントカードをすべて捨て札にして、山札からイベントカードを3枚を新たにステージに配置してください。
- ◆はずれカードについて  
はずれカードがステージに出現したとき、手番のプレイヤーが「じょい!」をできる場合、ステージ上のはずれカードいずれか1枚を必ず「じょい!」してください。  
ただし、相手カードの奪取を行った場合、奪還をされる、されないを問わず、「手札の補充」から続く「じょい!」のステップが発生しないため、ステージ上のはずれカードの強制じょい!を回避できます。
- ◆奪取と奪還のときの注意  
奪う側、奪われる側の一騎打ちです。  
他のプレイヤーは、奪い合いに割り込めません。  
奪い返された後、手札に黄色カード、または、自分の場に同色4枚があっても、相手に奪い返された時点で終了です。
- ◆カードの奪取、奪還時の掛け声は?  
「じょい!」と叫ぶことで場が温まっていると思うので、「どすこい!」「それはどうかな?」「くらえ!」「残念だったな!」……など、ゲーム中の雰囲気に合わせて、それぞれ思い思いの掛け声で楽しんでください。

## ●作品介绍!

※読まなくてもいいです

Joy'nForceは当初、「●だまりスケッチ対●A」を表現したカードゲームとして制作していましたが、オリジナルのキャラで制作したいこともあり、下記の脳内作品をモチーフとしました。

### Detective GARAGE

作品名『Detective GARAGE -ディテクティブガレージ-』

主人公は「探偵という事になっている」高校2年生の少年。舞台は架空の田舎町「浜山県港市水之門」。異世界人を名乗る謎の先輩の登場を皮切りに、度重なる女子学生の失踪や、謎の集団の出現など、徐々に街が不穏な空気に包まれ、主人公の周囲の人物たちを闇の中へ飲み込んでゆく……。そして、主人公と同じ顔の男の出現により、主人公は、自らの出生の秘密を知ることになる——!!

2012年1月4日のらくがきから始まった「いわくつき案件」。もっといって、フィギュアのパーツの組み替えから生まれた「センパイ」を元に広がっていった世界観は、ギャルゲー(全年齢)を合言葉に、居候先のカレーを拠点にする探偵という事になっているミステリアス(笑)な少年を生み出し、次第にロクでもないヤツ揃いの架空の地方都市へと進化!!

ちょっと昔の全年齢対象のギャルゲーをイメージしてたら、ごらんの有様(自腹でカードゲーム化)だよオオオオオ!!

# DetectiveGARAGEってこんな話！



# 表 3 おくづけ

# 表4 →

## ゲームの流れ

手番スタート!

手札の補充

5枚以下になるように引ける

場に配置

配置できるのは一度に3枚  
同じ色は4枚まで

じよい!

ステージ上のカードを獲得!  
さあ、元気よく声を出して!!!

奪取!!

手札の補充、場への配置、  
じよい!をせずに  
手札の黄色、又は  
自分の場の同色4枚を使用

奪還!!!

奪われたプレイヤーが即座に  
手札の黒、または、  
自分の場の同色4枚を使用

次のプレイヤーへ!