



プレイガイド

表 1

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

じょい!

ステージ上のカードを獲得!
さあ、元氣よく声を出して!!!

奪取!!

手札の補充、場への配置、
じょい!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!

表 4

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で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!」という気持ちを込めて
「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



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、元氣よく「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たら、
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「じよい!」をしない時
すべてのプレイヤーが「じよい!」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「じよい!」をできる場合、ステージ上のはずれカードいづれか1枚を必ず「じよい!」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「じよい!」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よい!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?
「じよい!」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製作していましたが、オリジナルのキャラで製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」。
もつという、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!!