Hollywood Dream is now live on Kickstarter!
Join the adventure and bring your blockbuster to life!

2 to 4 Players

Ages 10+

60–120 min.



書店やビデオレンタル店がデジタルコンテンツの時代に
姿を消していく中、映画館には今も人々が足を運び続けて
います。大きなスクリーンで映画を観ることには、時代を
超えた魔法のような魅力があるのかもしれません。
このゲームでは、あなたはハリウッドにふさわしい
傑作映画を生み出すことを夢見る映画スタジオの経営者
となります。観客の心に残る名作をいち早く作り上げ、
最高のスタジオを目指して競い合いましょう！



『Hollywood Dream』は、プレイヤーが
限られたアクションと予算を戦略的に管理
しつつ、映画脚本を手に入れ、作品を
世に送り出していく重量級ワーカープレイス
メントゲームです。



WHAT'S IN THE BOX



ワーカー駒
6個×4色

大きな駒は監督駒になります



木製キューブ
30個 × 4色



49冊の映画脚本

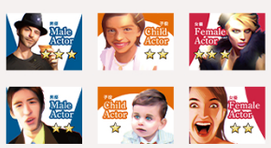


オークションカード
18枚



設備カード と
特殊効果カード

設備カード（7 種類 × 5 枚）
特殊効果カード（☆×10枚、☆☆×10枚）

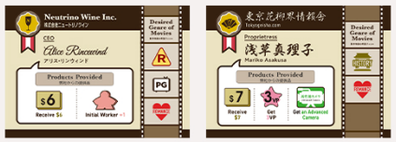


役者カード

男優と女優それぞれ ☆×8, ☆☆×6, ☆☆☆×3
子役 ☆×6, ☆☆×5



プロジェクトカード
59枚



スポンサーカード
18枚



得点管理駒
1個×4色



ラウンドマーカー
1個



資金管理駒
1個×4色



$ 印のシール
4枚

資金管理駒の片面に貼り付けてください



ゲームボード
1枚



アクションカード
10枚



投票袋1個

SET UP

盤面のセットアップ

各プレイヤーは、自身の色の木製キューブをターン順トラックの横に1つ置きます。その後、ラウンドマーカーを「ラウンド1」のマスに置いてください。

グレーのワーカー駒を記載の位置に置きます。

10枚のアクションカードを、記載の通りに配置します。
カードの中には「2～3人用」や「4人専用」のものがありますので、お気を付けください。
各カードの右下に、対応するプレイ人数が記載されています。

７種の設備カードと２種の特殊効果カードを、ゲームボードの横に積み重ねて置いてください。ゲーム中に使用する設備カードの枚数は「プレイ人数＋1枚」です。使用しない設備カードは箱に戻します。特殊効果カードは全て使用します。特殊効果カードの枚数に制限はありません。もし足りなくなった場合は、何かで代用してください。

各プレイヤーは、自分の得点管理マーカーを「0/50」のマスに置きます。次に、資金管理マーカーを「5」のマスに置いてください。資金管理マーカーに「$」のシールを貼るのを忘れずに。

ゲーム中、自身の勝利点と所持金の増減はこれらのマーカーを移動させて管理します。

脚本カードを裏向きにして、ゲームボードの横に積み重ねて置きます。その後、脚本カードを3枚表向きにして公開してください。※Starting Script と描かれた開始脚本は予め抜いておいてください。







役者カードとオークションカードを裏向きにして、ゲームボードの横に積み重ねて置きます。
その後、役者カードを9枚表向きにして、ゲームボード上の芸能事務所の枠内に配置してください。

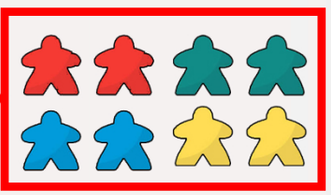


投票バッグとプロジェクトカードを裏向きにして、ゲームボードの横に置いてください。



各プレイヤーは、自分の色の木製キューブを「公開済み映画トラック」と「収入レベルトラック」の一番左のマスにそれぞれ1つずつ置いてください。

ワーカー駒を2つ、ゲームボードの横に置いてください。2人プレイの場合は2色、3人プレイの場合は3色しか使いません。



SET UP

各プレイヤーの開始資源

開始資源
ゲーム開始時、各プレイヤーは記載のリソースを獲得します。



映画脚本　3冊

映画脚本の1冊は、必ず開始脚本と記載されたものになります。
残りの2冊は、脚本の山札から引いてください。





ワーカー駒　4個

ワーカー駒のうち1つは、監督駒（大きい駒）になります。



木製駒 27個

これらの駒はゲーム中、ファンキューブとして扱います。



$5

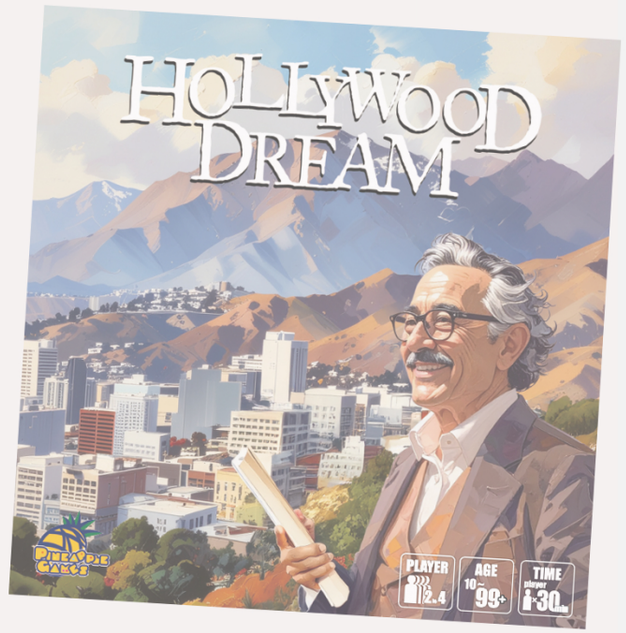
資金管理マーカーを得点トラックの「5」のマスに置きます。
これは、あなたの所持金を表します。



**プロジェクトカード
2枚**



**スポンサーカード
4枚**



GAME-PLAY

ゲームの目的

本作『ハリウッドドリーム』は、全5ラウンドで進行し、ゲーム終了時に最も多くの勝利点（VP）を持つプレイヤーが勝者となります。
プレイヤーの目的は、脚本カードに描かれた作品公開に必要な役者・設備・特殊効果を集めて映画を完成させることです。映画を公開すると、お金、勝利点（VP）、ファンを獲得します。

ゲームの流れ

各ラウンドは以下の6つのステップで構成されています：

1. スポンサー選択と映画脚本の選択（※第1ラウンドのみ） → P.8
2. 自分の色のキューブをターン順トラックに配置 → P.11
3. ワーカーを配置し、アクションを実行 → P.13
4. オークションの実施（※第2ラウンド以降） → P.19
5. 収入の獲得と支出の支払い → P.20
6. グランプリ作品の選出（※第3ラウンドと第5ラウンドのみ） → P.20

注目ポイント



現在何ラウンド目かを示すエリアには「オークションハンマー」や「トロフィー」のアイコンが記載されています。ハンマーのアイコンは、そのラウンドの最後にオークションが行われることを示し、トロフィーのアイコンは、そのラウンドでグランプリの選出があることを示しています。

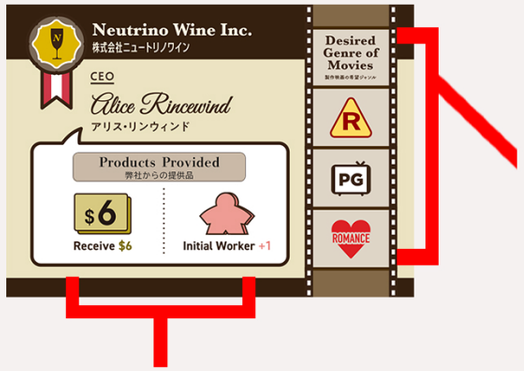






スポンサー選択と映画脚本の選択（※第1ラウンドのみ）

スポンサーカード



各スポンサーには映画の「希望ジャンル」があります。
このジャンルの映画を公開すると、ボーナスとして勝利点（VP）を1点追加で獲得します。

配られた4枚のスポンサーカードの中から、各プレイヤーは2枚を選びます。
選んだカードに記載された「弊社からの提供品」を受け取ってください。

脚本カード



・配られた脚本カード3冊の中から2冊をキープします。
1冊は必ず「開始脚本」と書かれた脚本をキープしければいけません。

・全てのプレイヤーが、どの脚本とスポンサーを選択するかを決めたら、各プレイヤーはスポンサーカードに記載された、初期資源を獲得します。

・選択されなかったスポンサーカードはもう使いませんので、箱にしまいます。選択されなかった脚本カードは捨て札となります。脚本カードの山札が枯れた場合、捨て札をシャッフルし、新しい脚本の山札を作ります。

GAME-PLAY

■脚本カードについて

ハリウッドドリームでは、
役者・設備・特殊効果を集めることで、
映画をリリースすることを目指します。

右図の脚本を例とすると、
リリース条件の一つに
☆2男優が求められています。
このマスには☆2または☆3の男優が
配置できます。
☆1の男優や、男優以外の役者は
配置できません。



映画タイトルと
イメージ

報酬とジャンル

リリース条件





脚本カードに配置したカードは、いつでも別の脚本に置き直したり、脚本の横（脚本外）に置いておくことができます。
映画が完成したとき、使用された役者カードと特殊効果カードは捨て札になります。
設備カードは捨てずに手元に裏向きで保持します。次のラウンドで、裏向きにした設備を再び表向きにして再利用ができます。

※同じ設備カードを複数所持しても問題ありません。
※特殊効果と設備は別物です。特殊効果は使い捨てで、設備は再利用ができます。

■映画のジャンルについて

このゲームには、9つの映画ジャンルが存在します。
ゲーム開始時にスポンサーを選びますが、そのスポンサーが望むジャンルの映画を
作ると、追加の勝利点（VP）を獲得できます！





左のスポンサーは、「PG作品」と
「ドキュメンタリー作品」を求めています。
これらのジャンルの映画を公開するたびに、
1VPを獲得します。
もし映画が両方のジャンルに該当する場合は、
2VPを獲得します！

もし別のスポンサーも同じジャンルを
望んでいる場合、それぞれのスポンサーから
1VPずつ、合計で2VPを獲得できます！

左図の両スポンサーはPG作品を望んで
いるため、PG作品を公開することで、
2VPを得ます。

GAME-PLAY

2. 自分の色のキューブをターン順トラックに配置

初期リソースの受け取りが終わったら、いよいよゲームが始まります。各ラウンド開始時、勝利点（VP）が最も少ないプレイヤーから順に、自分の色のキューブをターン順トラックのマスの1つに配置します。その際、配置したマスに描かれたボーナスを獲得します。他のプレイヤーと同じマスには配置できません。
※VPが同点の場合は、プロジェクトカードの所持枚数が少ないプレイヤーが先に配置します。
それも同数の場合、ランダムな方法でスタートプレイヤーを決めてください。





上記ターン順トラックに記載の7つのボーナスから1つを選びキューブを配置します。トラック左側のボーナスは比較的弱めで、右に行くほど強力な傾向があります。ターン順トラックで最も左にキューブを置いたプレイヤーから順に、次のフェイズでアクションを先に行えます。他のプレイヤーと同じ場所にはキューブを配置できません。

■ターン順トラックに記載のアイコン効果



ボーナスはもらえませんが、
このラウンドで最初にワーカー駒を配置することができます。



2ドルを得ます。



プロジェクトカードを1枚獲得します。
尚、このアイコンには “Draw a Card,” と書かれていますが、
それが書かれていない場合、ドローではなく、プロジェクトカードの使用をしてもよいです。



１勝利点（VP）を得ます。



芸能事務所の役者1名と契約を結べます（有料、☆数×2ドル）



映画脚本を1冊購入します（有料、4ドル）



臨時ワーカー駒（グレーの駒）を獲得します。このラウンドのみ使えるワーカーです。このワーカーは通常のワーカー駒と同じように取り扱います。ラウンド終了時には、このワーカーにも賃金1ドルの支出が発生します。ラウンド終了時、臨時ワーカーは手元を離れ、ゲームボード上の元の位置にもどしてください。

■アクションカード上のアイコン効果





1ドルまたは2ドルを得ます。





プロジェクトカードを1枚獲得、または使用します。



芸能事務所(Talent Agency)の役者1名と契約を結べます。
（有料、☆数×2ドル）



ファンを1名獲得します。
投票袋にファンキューブを投入します。



特殊効果を1つ購入できます。

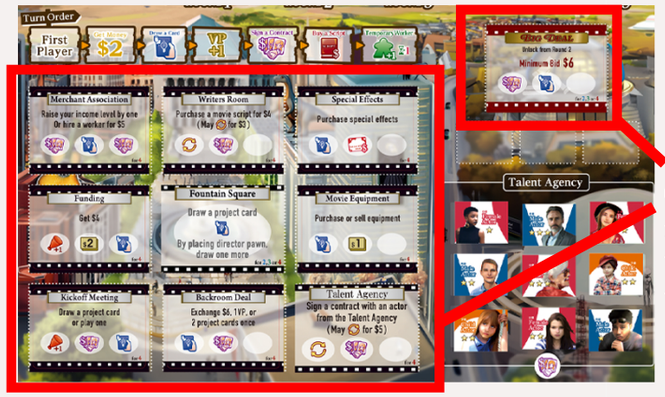


場に陳列された脚本または役者を捨て札にして、
新しく山札から陳列し直します。
※アクションカード「Writers Room」では脚本をリセットし、
アクションカード「Talent Agency」では芸能事務所の役者をリセットします。

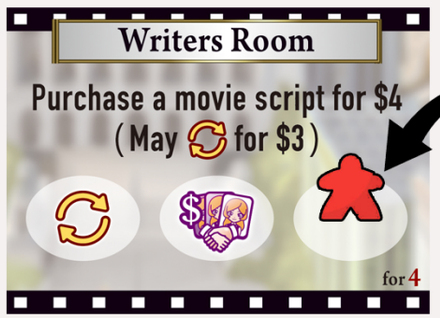
GAME-PLAY

3. ワーカーを配置し、アクションを実行

自分のターンが来たら、ワーカー駒をアクションスペースに配置します。
行動順はターン順トラックでキューブを最も左側のマスに配置したプレイヤーから、1つずつ配置していきます。
もし配置できるワーカーが残っていない場合は、「パス」を宣言してください。
パスを宣言したプレイヤーは、他の全員がパスするまで待機します。
全員がパスを宣言したら、次のフェーズに進みます。



ワーカー駒を配置できるアクションスペースは、全部で10種類あります。
ゲームボード右側にある「Big Deal」のアクションスペースは、第2ラウンドから使用可能になります。



ワーカー駒

自分の番になったら、ワーカー駒を希望するアクションスペース（楕円形のマス）に配置して、記載のアクションを実行します。



監督駒
(大きな駒)

監督駒（大きな駒）は、通常のワーカー駒と同じルールで使えますが、特別な能力を持っています。

監督駒は、アクションカードの楕円マスがすべて埋まっていても、楕円の外（カード上）に直接置くことができ、そこに書かれたアクションを実行できます。
すでに監督駒が置かれていても、他のプレイヤーが監督駒を配置することも可能です。

ワーカーを配置したら、アクションカードに書かれたテキスト効果を実行します。
楕円の中にアイコンが描かれている場合は、その効果も受け取ることができます（テキスト効果とアイコン効果は、どちらを先に処理してもかまいません）。

テキスト効果は必ず実行しなければなりません。一方で、アイコン効果は任意で実行できます。
もしテキスト効果を実行できない場合、そのアクションスペースにはそもそも駒を配置できません。

また、すでに他のワーカー駒が置かれている楕円マスには、通常のワーカーを置くことはできません。
しかし、監督駒（大きな駒）は特別な能力を持っており、ワーカーがすでに置かれていて楕円マスに空きがない場合でも、楕円の横に監督駒を置いて、テキスト効果を実行することができます。

■各アクションについて



商業組合

収入レベルを1段階上げる、または5ドルを支払うことでサプライにある未使用のワーカー駒を得られます。
獲得したワーカーはこのラウンドでは使用できません。
獲得したワーカーは、ゲームボード上の適当な場所に置いてください。このワーカーにもラウンド終了時に人件費（1ドル）が発生します。



収入レベルを1段階上げる場合、
ゲームボードの収入レベルトラック上の木製キューブを右へ1マス動かしてください。



資金調達

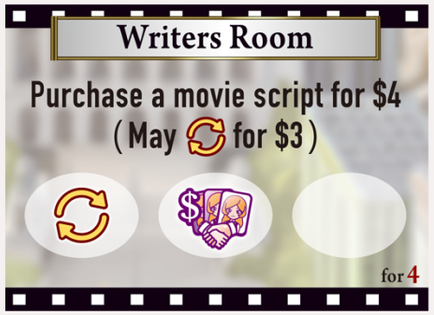
4ドルを得ます。

GAME-PLAY



プロジェクト

プロジェクトカードを1枚引くか、手札から1枚プレイします。
プレイしたカードは捨て札になります。
山札がなくなった場合は、捨て札をよくシャッフルして
新しい山札を作ってください。手札に上限枚数はありません。



脚本の購入

映画脚本を購入します。価格は$4です。
ゲームボードの横に公開されている3枚の脚本の中から1枚、
または山札の一番上の脚本を購入できます。

公開されている脚本が気に入らない場合は、$3を支払い、
それらの脚本を捨て札にし、新たに3枚の脚本を公開することが
できます。この処理は、支払い可能な限り何度でも同じ手番内で
繰り返し行えます。

山札の一番上の脚本を購入する場合は中身を確認せずに購入します。
脚本を公開した場合、必ず購入しなければなりません。

【重要】
プレイヤーは映画脚本を最大3枚まで所持できます。4枚目を入手
する際は、いずれか1枚を捨て札にしなければなりません。
捨てた脚本が開始脚本の場合、それはゲーム中に使用しないので
箱に戻してください。





噴水広場

プロジェクトカードを1枚獲得します。
監督駒を配置した場合は、さらにもう1枚プロジェクトカードを得ます。

このアクションスペースには、プレイヤーは好きなだけワーカーや
監督駒を配置できます。
※1手番に複数ワーカー駒を置けるという意味ではありません。
先着に限りがないという意味になります。



裏取引

交換アクションを行います。
「6ドル」「1勝利点」「2枚のプロジェクトカード」の
いずれかを捨てることで、代わりに「6ドル」「1勝利点」
「2枚のプロジェクトカード」のいずれかを手に入れる
ことができます。

※プロジェクトカード2枚を捨てて、新たに2枚ドローする
ことも可能です。



特殊効果

特殊効果を1つ購入します。
特殊効果には☆1と☆2の種類があり、
価格は星の数の2倍となります。





設備の売買

設備を1つ、購入または売却することができます。

・サプライ切れの設備は購入できません。
・使用済みの設備（裏返した設備）も売却可能です。
売却価格は購入価格と同じです。5ドルの設備は
5ドルで売却できます。
・設備の価格については別ページをご参照ください。







芸能事務所

ゲームボード上の芸能事務所に配置された9名の役者から
1名と契約します。プレイヤーの手番が終了後に、
芸能事務所の役者カードは補充されます。

芸能事務所に配置されている役者が気に入らない場合、
$5を支払い全ての役者カードを捨て札にし、新たな9名を公開
することができます。これは同じ手番内で資金が続く限り何度
でも行えます。



重要

このゲームには、男優、女優、子役の3種類の役者が登場します。
ゲーム内で「役者」と記載されている場合は、これら3種の役者
全てを含みます。

ゲーム中に獲得した役者、特殊効果、設備は、映画脚本に配置
することで映画の完成を目指します。
ただし、途中で気が変わった場合は、それらを別の脚本に移したり、
脚本に配置せず脚本の横に置いておくことも自由です。
ただし他のプレイヤーから隠すように置くことは認められません。



大型取引

このアクションスペースには、第2ラウンド以降よりワーカーや監督駒を
配置できます。2ラウンド以降、ラウンド開始前に、「大型取引」の
アクションカードの下にある長方形のスペースに、オークションカードを
3枚表向きで配置してください。

※例外として、監督駒は「大型取引」のアクションスペースの楕円形の
外には配置できません。通常のワーカー駒と同様に、アクションカード上の
楕円形の中にのみ配置できます。

すべてのプレイヤーがパスした後、このアクションにワーカーを配置している
プレイヤーのみが参加するオークションが行われます。
オークションに勝利したプレイヤーが、並べたオークションカード3枚すべて
を獲得します。処理の詳しいルールについては、オークションの説明
ページをご参照ください。





2ラウンド目以降、ラウンド開始時にオークションカード
3枚を左図の位置に配置します。

■価格表



ワンポイント

設備がサプライ切れの場合、その設備を
購入することはできません。
一方、特殊効果カードは無制限に存在
するものとして取り扱います。
もし特殊効果カードが一時的に足りなく
なった場合、代用品を使ってプレイを
続けます。

役者カードの内訳

男優（☆, ☆☆, ☆☆☆）, 女優（☆, ☆☆, ☆☆☆）, 子役（☆, ☆☆）

男優と女優はそれぞれ ☆×8枚, ☆☆×6枚, ☆☆☆×3枚
子役 ☆×6枚, ☆☆×5枚



特殊効果

特殊効果と設備は別物です。特殊効果は設備ではありませんので、お気を付けください。
特殊効果カードは売却することはできません。



設備カード

設備は全部で7種類あります。
標準タイプの設備は$5、高級タイプの設備は$8です。
原則、設備を売却する場合も購入時と同じ価格で取引されます。



4. オークションの実施（※第2ラウンド以降）

第2ラウンドから、プレイヤーは「Big Deal（大型取引）」のアクションスペースに駒を配置できます。
各ラウンドの開始時（第2ラウンド以降）、オークション用のカード3枚をランダムに選び、
「Big Deal(大型取引)」アクションカードの下にある3つの長方形のスペースに表向きで配置
します。これらのカードが、今ラウンドのオークションの対象となります。

※誤解のないようにお伝えしますが、これは役者をオークションにかけるわけではありません。
ここで行われるのは、俳優や設備などと一括契約を結ぶための「権利」を競り落とすものであり、
あくまでゲーム上の設定です。人身売買のようなものとは違うことをどうかご理解ください。



オークションのルール

左図では、赤・黄・青の各プレイヤーが「Big Deal(大型取引)」に
ワーカー駒を配置しています。そして今回のオークション対象は、
「女優☆3」「特殊効果☆2」「特殊メイク」の3つです。

全プレイヤーが手持ちの駒を全て配置し終えたら、オークションが始まり
ます。最も左側に駒を置いたプレイヤーから入札をします。最初に
入札するプレイヤーは「パス」を宣言できません。最低入札額は
$6なので、最初の入札額は$6以上でなければなりません。

例えば、赤プレイヤーが$6と宣言したとします。次に黄プレイヤーは
$7以上で入札するか、「パス」を宣言するかを選べます。仮に
黄プレイヤーが$8と入札したとしましょう。最後の青プレイヤーは、
$9以上で入札して落札するか、パスして黄プレイヤーに落札させる
かを選びます。今回は、青プレイヤーが$9と宣言して落札したとします。

オークションの結果として、
青プレイヤー（落札者）は、$9を支払います。
支払先は、オークションに参加していた赤・黄の両プレイヤーで、それ
ぞれに$4ずつ（$9の半額を分け、端数を切り捨て）渡します。
もし支払いができない場合は、お金を借りる必要があります。詳しくは
借金に関するルールをご参照ください。

支払いが完了したら、青プレイヤーはオークションで出品されていた
3枚のカードを獲得します。可能であれば、それらをすぐに映画脚本に
配置して映画を完成させることもできます。

入札

6ドル！

ならば８ドル！

ならば９ドルで競り落とす！

結果

4ドルを獲得 (9ドルの半額)

4ドルを獲得 (9ドルの半額)

9ドルを支払い
オークションカード3枚を獲得



5. 収入の獲得と支出の支払い

オークションの後、各プレイヤーは自分の「収入レベル」に応じたお金を受け取ります。
その後、各プレイヤーは、自分が現在所有している駒の数（ワーカー、監督ゴマ、そしてそのラウンド中
に獲得した臨時ワーカー）に等しい金額を支払わなければなりません。
もし支払えない場合は、借金をして支払う必要があります。（借金に関するページを参照）



画像では、赤のプレイヤーの収入が「$4」であることがわかります。
もしワーカーを6体手元にあるならば、差し引き2ドルを失います。

6. グランプリ作品の選出（※第3ラウンドと第5ラウンドのみ）

ゲーム中に獲得したファンキューブは、グランプリの選出に使用されます。
ファンが多いほど、多くの勝利点（VP）を獲得できるチャンスが増えます。



獲得したファン数に応じたキューブを投票袋に投入します

グランプリ選出方法

第3ラウンドと第5ラウンドの終了時に、投票バッグからファンキューブがドローされます。3ラウンド目後は、
プレイヤー人数×6個、5ラウンド目後はプレイヤー人数×8個のキューブがドローします。
自分のファンキューブが引かれるたびに、そのプレイヤーは勝利点（VP）を1点獲得します。
グランプリの選出が終わったら、引かれたキューブはすべて持ち主の手元に戻され、投票バッグには
戻しません。バッグに残っているキューブは、次のラウンドへ持ち越されます。
※ゲーム中にファンキューブを使い切ってしまうと、それ以上バッグにキューブを入れることができません。

なお、第5ラウンドのグランプリ選出の前に、各プレイヤーは所持金を使って借金を返済したり、
ファンキューブに変換することができます。
・借金は$20を支払うことで、借金キューブを1個取り除きます。
・借金返済に充てたお金を処理後、手持ちの$10に付き1個ファンキューブを投票バッグに投入します。

GAME-PLAY

次のラウンドの準備
(最終ラウンドの場合は、最終得点計算を行います)

次のラウンドへ進む際は、以下の手順を行ってください：
1.ゲームボード上に配置されたすべてのワーカー駒と監督駒を回収します。
　グレーの臨時ワーカーはターン順トラックに戻してください。
2. 陳列された映画脚本3冊を捨て札にし、新たに3冊を配置します。
3.「Big Deal(大型取引)」のアクションスペースに配置されたオークション
　カードを新しく並べ替えます。
4. ラウンドマーカーを次のラウンドへ進めます。

借金システム

プレイヤーは、自分の手番中やオークション中に借金ができます。
借金は「フリーアクション(自由行動)」として扱われます。
1回借金をするたびに、即座に$10を受け取る代わりに、自身の手元にあるファンキューブ1個をゲームボード上の紫の「借金エリア」に配置します。以後これは借金キューブとして取り扱われます。ここに置かれたキューブ1個につき、ゲーム終了時に勝利点(VP)を3点失います。



左の図では、黄プレイヤーが借金エリアにファンキューブを3個置いています。
これは、黄プレイヤーがゲーム終了時に勝利点(VP)を9点失うことを意味します。

・手元にファンキューブがない場合は、投票バッグの中から自身のキューブを取り出し、借金エリアに配置します。

・第5ラウンド終了後のグランプリ選出の前に、各プレイヤーはお金を使って借金を返済することができます。20ドルを支払うことで借金エリアにあるキューブ1個を取り除きます。取り除いたキューブは自身の手元に戻ります。その後手元に残る10ドルに付きファンキューブを1つ投票袋に投入します。

ヒント

本作「ハリウッドドリーム」では借金を積極的に行い、映画製作を優先することは有効な戦術のひとつです。たとえ借金エリアに6個の借金キューブがあっても、勝利できる可能性はあります。一方で、一度も借金をせずに勝つこともちろん可能です。

すべてはあなたの戦術と展開次第であり、勝ち筋も多くあります。



映画のリリース方法

映画脚本上の全てのマスに必要なカードを配置することで映画は完成します(左図を参照)。ただし完成したからといって即座にリリースする必要はなく、映画をリリースできるタイミングは以下の通りです。

・自分の手番開始時(駒を配置する前)
・自分の手番終了時(駒を配置してアクションを完了した後)
・オークションに勝利してカードを獲得したタイミング
・映画をリリースできる効果を持つプロジェクトカードを使用したとき

※原則アクションの途中で映画を公開することはできません。
アクションの処理とアイコン効果をすべて終えた後に、映画をリリースします。
(プロジェクトカードの効果でリリースする場合が例外となります)

映画をリリースするメリット

映画を公開すると、脚本の右上に記載された「ドル、勝利点(VP)、ファン」を獲得します。さらにその映画のジャンルが、ゲーム開始時に選んだスポンサーの「希望のジャンル」と一致している場合、一致するジャンルアイコン1つにつき、追加で1VPを得ます。



左図のスポンサーを選んだ場合「時代劇」のアイコンが希望ジャンルに含まれています。
そのため、この映画を公開すると、通常のVP6点に加えて、ボーナスの1点が加わり、合計で7点のVPを獲得します。

ゲーム開始時にはスポンサーを2枚選んでいるので、もう一方のスポンサーの希望ジャンルにも「時代劇」があれば、さらに追加のVPが加算されます。



さらに、映画を公開するたびに、ゲームボード上の「公開済み映画トラック」にある自信のキューブを1マス進め、進んだ先のマスに明記されているアイコンボーナスを獲得します。

映画を公開した後、その脚本で使用した役者カードと特殊効果カードは捨て札になります。
設備カードだけは捨てず、裏向きにして自分の前に置いてください。
使用済みの設備(裏返した設備)は現在のラウンド中には再使用はできませんが、
次のラウンドの開始時に表向きにして再び使用することができます。

※ワンポイント：オークションカードを捨てるときは、捨て札置き場には置かずゲームから除外します。箱に戻してください。

最終得点計算

ゲーム終了後、以下の勝利点（VP）を加えて最終得点計算します。
・プロジェクトカードによる勝利点（VP）
・借金回数に応じたマイナスVP

最終的に最も多くのVPを獲得したプレイヤーが勝者となります。
同点の場合は、投票バッグに残っているファンキューブの数が多いプレイヤーが勝者です。
それでも同点なら……もう一度プレイして決着をつけましょう！

2人プレイヤー用の特別ルール

・手番順トラックの「First Player」のマスを封印し、ゲーム中に使用しません。



アドバンスルール

・開始資金は＄5ではなく＄0になります。さらに予め借金キューブを1つ借金エリアに配置します（10ドルは得ません）。代わりにプロジェクトカードを追加で2枚獲得し、ファンキューブ2個を投票袋に投入します。

忘れやすいルール

・所持できるリリース前の脚本は最大3冊までです。4冊目を獲得した場合、
手持ちのいずれか1枚を捨てなければなりません。
もし開始脚本を捨てる場合、捨て札にせずゲームから取り除き箱に戻してください。

・脚本に配置した役者や設備は、いつでも別の脚本に移すことができます。
また、脚本の外に置いておくこともできます。ただし隠すように置くことはできません。

・ゲーム内で「役者」と明記されたものは、「男優」「女優」「子役」の3種すべてを
含みます。

・アクションスペースに駒を配置した際は、文章で示されたアクションは必ず実行
しなければなりませんが、アイコンによるボーナスは任意です。
テキストアクションとアイコンボーナスは、好きな順番で行うことができます。

・アクションの途中で映画を公開することはできません。
映画を公開できるタイミングは、自手番中のアクションを実行する前か後、
オークションに勝利したタイミング、またはプロジェクトカードの効果による場合のみです。

・「Big Deal（大型取引）」のアクションスペースには監督駒を置けますが、通常の小さい駒と同じように、枠内にしか配置できません。（枠外に配置不可）

Game Designers

Original author P.H. Neena Tepplico



It’s truly a pleasure to be part of the Hollywood Dream project. The manager of Pineapple Games, Mr. Nagaoka, is also fluent in English, so I’m really hoping he’ll help promote this game overseas as well!

P.H. Neena Tepplico currently lives in Connecticut, USA. Her well-known book, Far East of Hollywood, has a loyal following. She also has deep knowledge of Japanese geisha culture—especially the geisha communities of Asakusa and Mukojima in Tokyo, which she’s particularly fond of.



Game Design Hiroki Nagaoka

Hello, and thank you so much for purchasing Hollywood Dream: The Board Game.
Having spent my childhood in the United States, I’ve been lucky to receive support from many people both in Japan and around the world, making this release possible.

If you ever visit Japan, please stop by Pineapple Games in Asakusa, Tokyo. We’d love to welcome you with board games from all over the world.

P.S. The photo is from my university days — haha.

Graphic Design NITOYA

The commentis being prepared.



Special Thanks

Itaka, Non-chan, Beshi, Moda, Kou, 723, Kotona, Keiko, Ichiro, Shinya, Kazunori, Jun, Toshiaki, Yufu, Sho, Nakano, Davis, Peter, Mikky, Nao, Aya, Akari, and to all our Kickstarter backers, and more.

P.H. Neena Tepplico is an anagram of “Pineapple Tenchō,” which means “manager of Pineapple Games” in Japanese. Just a heads-up: she is completely fictional, and you won’t find any books by her anywhere in the world. Trust us — we looked everywhere.

特典要素

これはゲームの進行には影響しませんが、作品の魅力を深めるための要素です。
ゲームに登場する各脚本には、ゲームデザイナーによって考えられたオリジナルのあらすじが付いています。
以下に各ストーリーのあらすじを掲載していますので、気になる作品があればリンク先で全文をお楽しみください。

脚本のあらすじ



King of Pioneers（開拓王に俺はなる）

帝国を追放された元役人レオン・マーレイが流れ着いたのは、四大勢力が奪い合う辺境の島グラディア。配属先は水も希望も枯れた第五開拓地。
井戸を掘り、税を突っぱね、仲間を増やし、ゼロから村を立て直す。
「開拓王に俺はなる！」――陰謀渦巻く島で始まる、

追放者の成り上がり×領地経営ファンタジー。知略と行動力で未来を切り開け！
やがて島の勢力図すら塗り替えていく――。



Her Star on Mars（彼女の星）

小さな町の、ごく普通の女の子サラ。彼女の夢は――火星に行くこと。
だけど運命のいたずら（という名の詐欺）で、NASAではなく、
なんとも怪しい「火星開拓スクール」に入学することに！

ブカブカの宇宙服、謎すぎる宇宙食、
クセ強すぎる乗組員たちに、盛大に勘違いして応援する地元民――
「夢に向かって一直線！」のはずが、どこまでもズレた珍道中に！

宇宙行きの片道切符（!?）を手に入れたサラは、
果たしてこのカオスを生き抜けるのか？

――笑って、ドタバタして、ちょっぴり泣ける。
宇宙なんて行かなくても、自分の居場所はきっと見つかる！
そんな希望をくれる、コズミック☆コメディ！



Pineapple Farm Story（パイナップル農園物語）

都会男子ジェイクが、ある日突然、南国にある祖父のパイナップル農園を相続することに！
愛着はあれど農業経験ゼロのジェイクは苦労ばかり。運営する最中、その土地を狙う
巨大企業が土地を買い占めにやってくる…！

絶体絶命の状況の中、地元のちょっと変わった仲間とタッグを組み、
ジェイクは「完璧なプラン」で農園を守ろうと立ち上がる。
ところが、計画は毎回ドタバタ失敗ばかり。
…でもその失敗が、なぜか奇跡を呼ぶ・・？

果たしてジェイクと仲間たちは、不可能を可能にして農園を救えるのか？

笑って、ほっこりして、気づけば心が南国にトリップ。
友情・決意・そしてトロピカルな大騒動が巻き起こす、ハートフルストーリー！



Welcome to Our Board Game Café（ぼくらのボードゲームカフェ）

どこか虚しい日々を送っていたイーサンは、ある日ふと足を踏み入れたカフェ。
そこは、忘れられたボードゲームがほこりをかぶって並ぶ、さびれたお店。
そこで出会ったのは、「この店を魔法のような場所にする」と夢見る大胆な女性・リリーだった。

デザインに強い失業中のマックス、
ゲームに命をかける元銀行マンのケニーというクセ者たちとともに、
彼らは店を少しずつ、でも確実に生まれ変わらせていく。

成長するカフェ、そしてイーサンの中で芽生えるリリーへの想い。
だが、建物を狙う強欲な開発業者と、リリーの過去がそのすべてを揺るがす――。

失いたくないものがあるなら、もう迷っていられない。
今こそ、人生という名のゲームに勝負をかけろ！

勝つのは、愛と友情の一手を指した者――
笑って泣ける、心あたたまる大人の青春ストーリー！



A Time Bomb Orange（時限式のオレンジ爆弾）

ある日、空が割れてファンタジー世界が地球に引っ越してきた。

人類は突然現れた“別の文明”となんとか共存を始めるが、
小さなトラブルの積み重ねが、やがて世界規模の緊張へと変わっていく。

そんな中に生まれた、初の混血の女の子・ナランハ。

両世界の希望だった彼女が14歳になり、
まさかの“パパ嫌い期”に突入。

その瞬間、世界がざわつき始めた。

少女の反抗期が、世界のカウントダウンを始める――！

SF×ファンタジー×ちょっと家族愛。
オレンジ色に光る未来、のぞいてみませんか？

現在掲載されているストーリーはまだ一部のみです。
今後、さらに追加予定なのでお楽しみに！全文はこちら→