

「LET・IT・BEE (レット・イット・ビー)」

蜂の巣型ボードを舞台に、

ミツバチの働き蜂となって蜜を集める対戦ボードゲーム！

プレイ人数・・・2～6人

プレイ時間・・・10～30分

対象年齢・・・8歳以上

※ルールと進行の流れについては p38～p39のルールブックを参照

印刷物(右下記載のページ番号5～最後のページまで)

【印刷内容】

- ①プレイヤーコマ(p.5)
- ②ボード(p.6~15)
- ③カード(p.16~37まで両面印刷)
- ④ルールブック(p.38とp.39を両面印刷)

※それぞれの切り取り方と組み立て方については 3、4ページを参照

【プレイヤーコマの切り取り方】

各色外枠の丸い線をもとに切る

【カードの切り取り方】

表面の六角形の枠をもとに切る。

【ルールブックの組み立て方】

右の画像の赤線に合わせて折る。

タイトルが表紙になれば、

折りたたみの順序は気にしなくてよい。

表



裏



2~6 10~30min 8歳~ ・プレイ人数：2~6人 ・プレイ時間：10~30分 ・対象年齢：8歳以上	蜂の巣型ボードを舞台に、ミツバチの働き蜂となって蜜を集める対戦ボードゲーム！ 蜜蜂の社会には絶対的な王が1つある。 最も多く蜜を集めた蜂だけが、女王蜂の寵愛(ちょうあい)を得られる ——ただそれだけだ。策謀を巡らせ、害虫や自然、時には人間すらも利用してライバルを蹴落とし、過酷な蜂社会の頂点へ登り詰める!!	3.勝利条件 ラウンド終了時に所持している蜜の合計量が1番多いプレイヤーの勝ち。 ラウンド数はプレイヤーの数に関係なく、4ラウンド。つまり、全プレイヤーが4回ターンを終了した時点で所持しているハニーカードから蜜の合計量を計算して順位決めを行う。 女王蜂の寵愛と名誉を得るのは一体誰だ!?	4-1.準備 ~ボードの組み立て~ 【ボードの完成図】 【ボードを組み合わせるコツ】 ボードを印刷時に白紙の部分を残し、その部分に他のボードを重ねて裏面を養生テープ等で固定する。
1.内容物 説明書(本書)・・・1枚 場のボード(A~J)・・・10枚 プレイヤーコマ(6種類)・・・1枚 プレイヤーカード・・・計66枚 ハニーカード・・・48枚 ハプニングカード・・・12枚 アクティブカード・・・6枚	2.カード詳細 それぞれ上部にカード名や分類名、その下に内容を記載。ハニーカードの蜜の量は数字の1~9で表している。 【ハプニング、アクティブカードの違い】 ハプニング・・・その場で効果が発動 アクティブ・・・所持することができる	4-2.準備 ~プレイヤーコマ~ 6種類あるプレイヤーコマから1人1つずつ選び、ボードに6か所ある花が描かれたマスのいずれかにそれぞれコマを置く。 コマを置く場所は上記の6か所の中であれば好きに選んでよい。 【プレイヤーコマ】 【ボード上にある花】	4-3.準備 ~場札と山札~ プレイヤーカードをシャッフルし、プレイヤーコマが置かれていないマス全てに、1枚ずつ裏向きでカードを置く。 残りのカードは裏向きで一つの束にし、山札としてボードの脇に置く。 ※ボード上からカードがなくなった際は、この山札から補充する。 裏面へ続く!

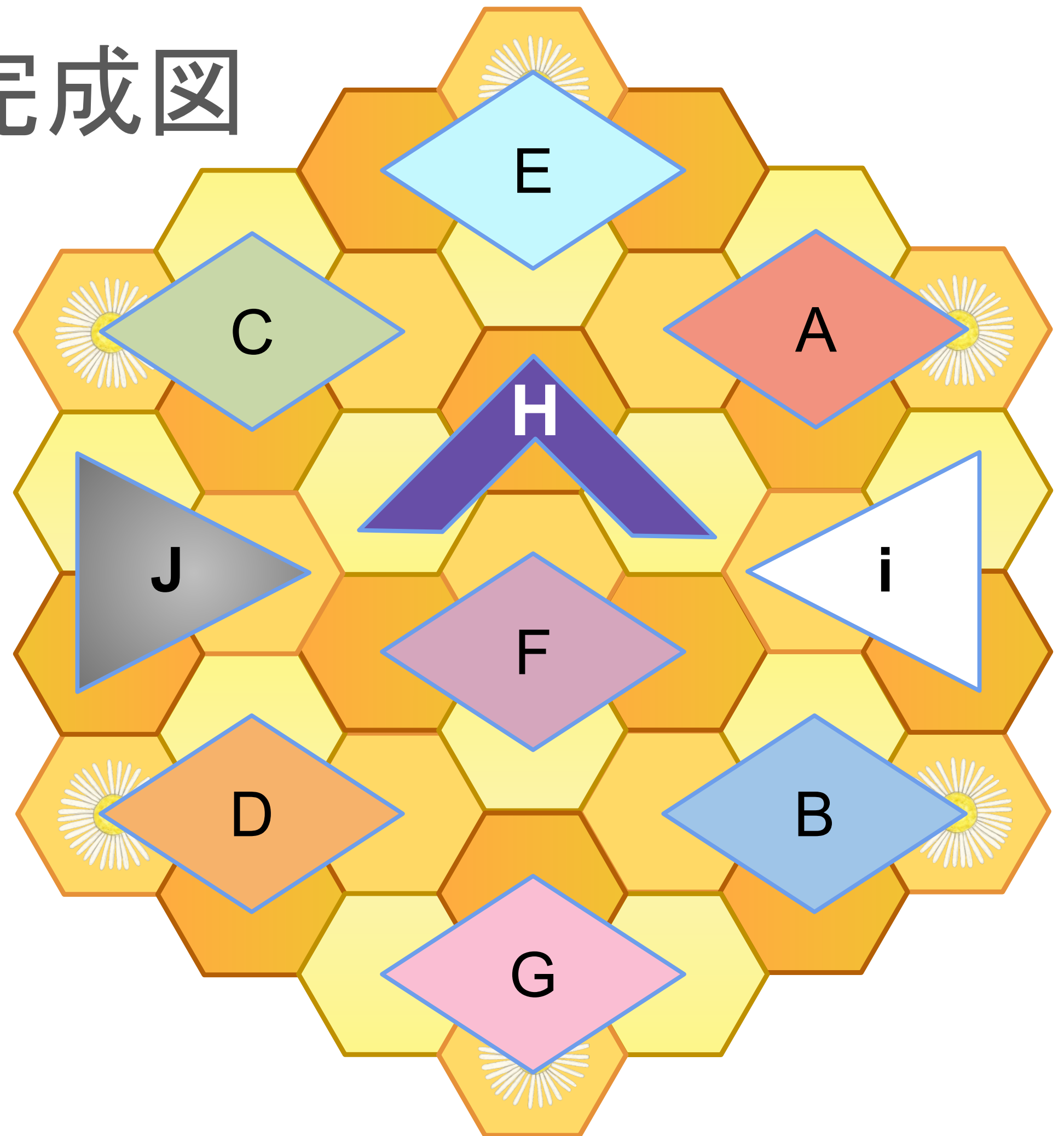
完成図

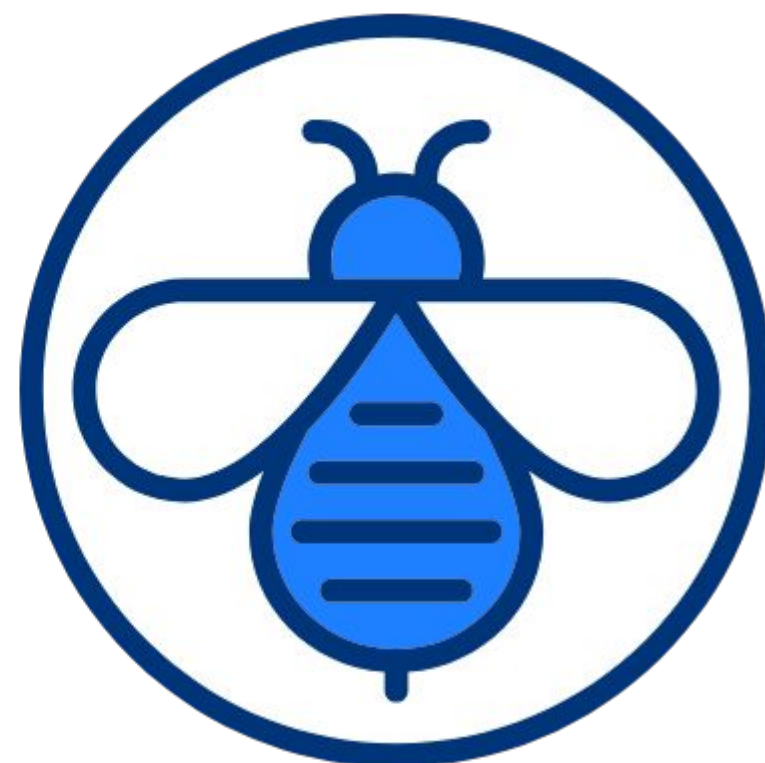
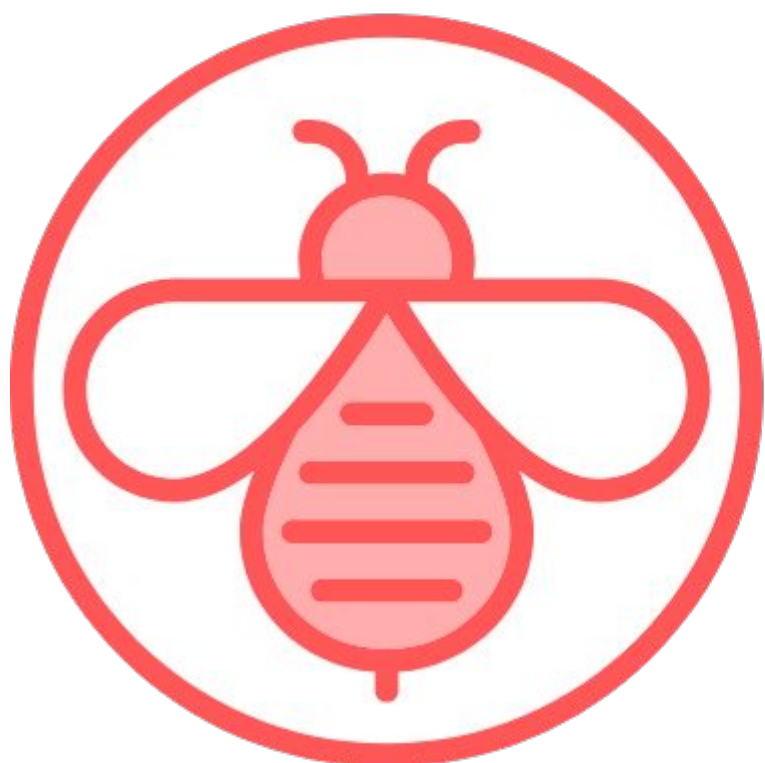
【ボードの組み立て方】

- ①ボードを印刷
- ②白紙の部分を一旦残し、その部分に他のボードを重ねて裏面を養生テープ等で固定する。

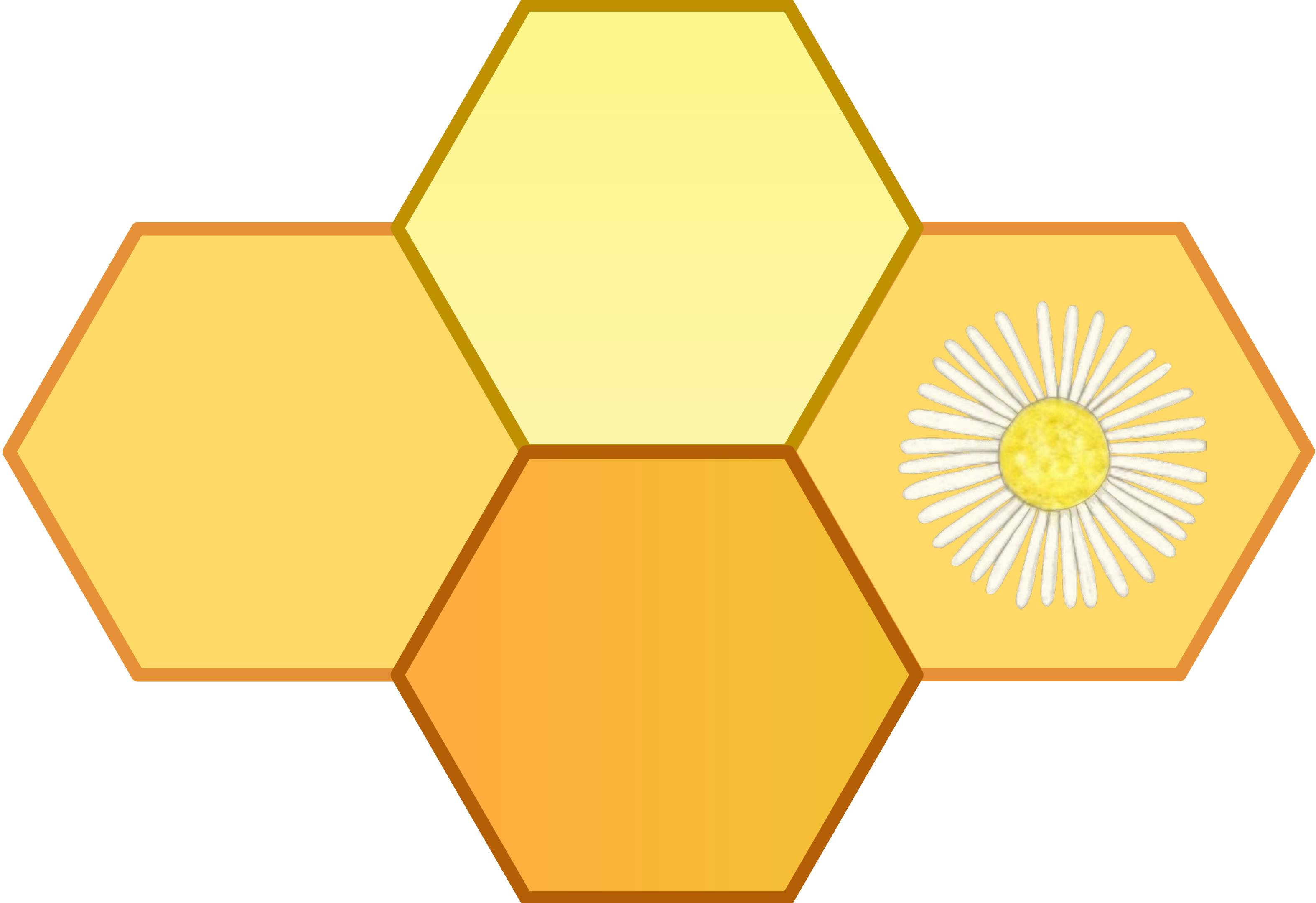
※組み立てが難しい場合、以下の2つの条件が達成できていれば、色の配置は気にしなくてよい。

- ・花のイラストの位置が完成図と同じ
- ・ボードの形が六角形になっている

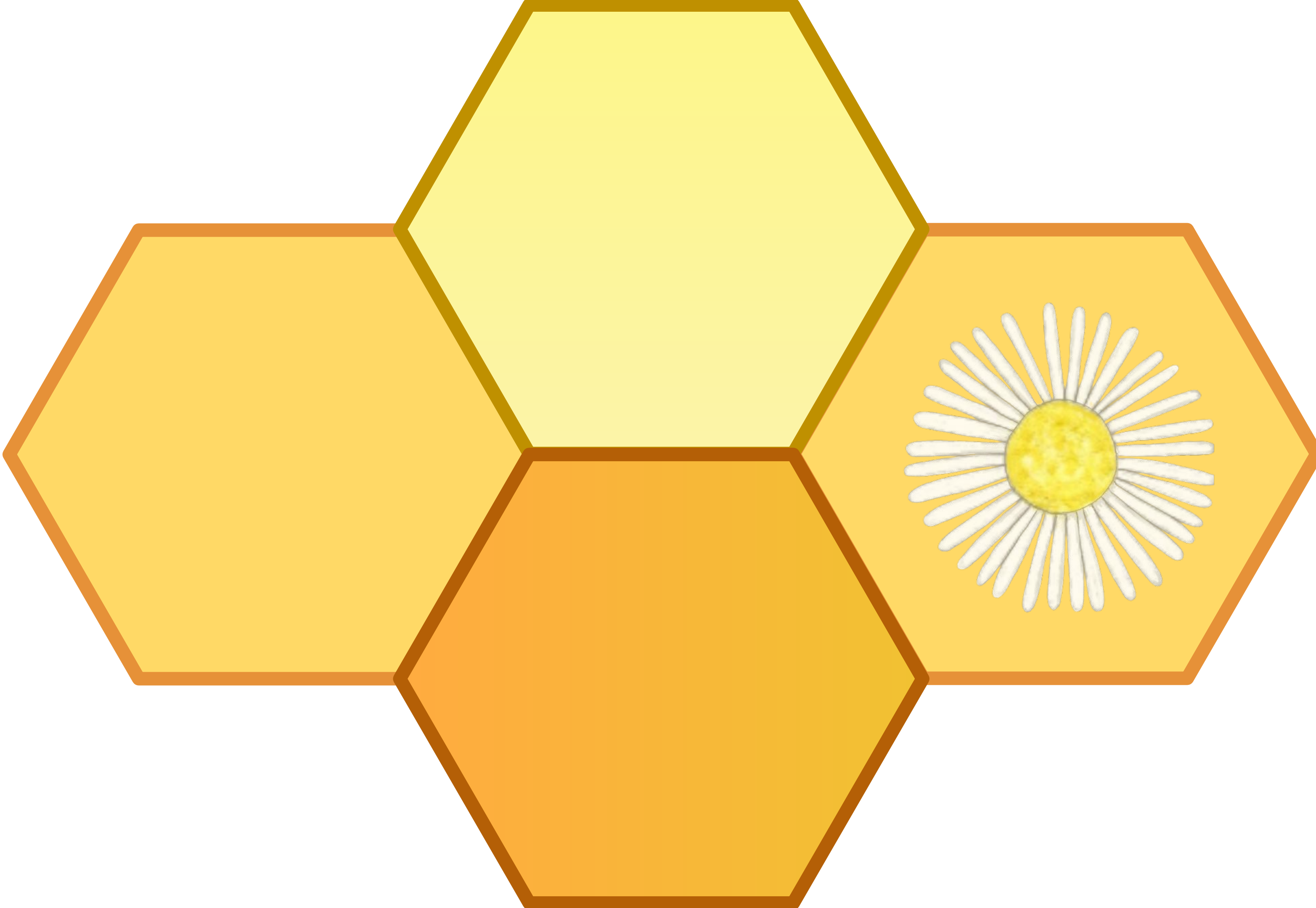




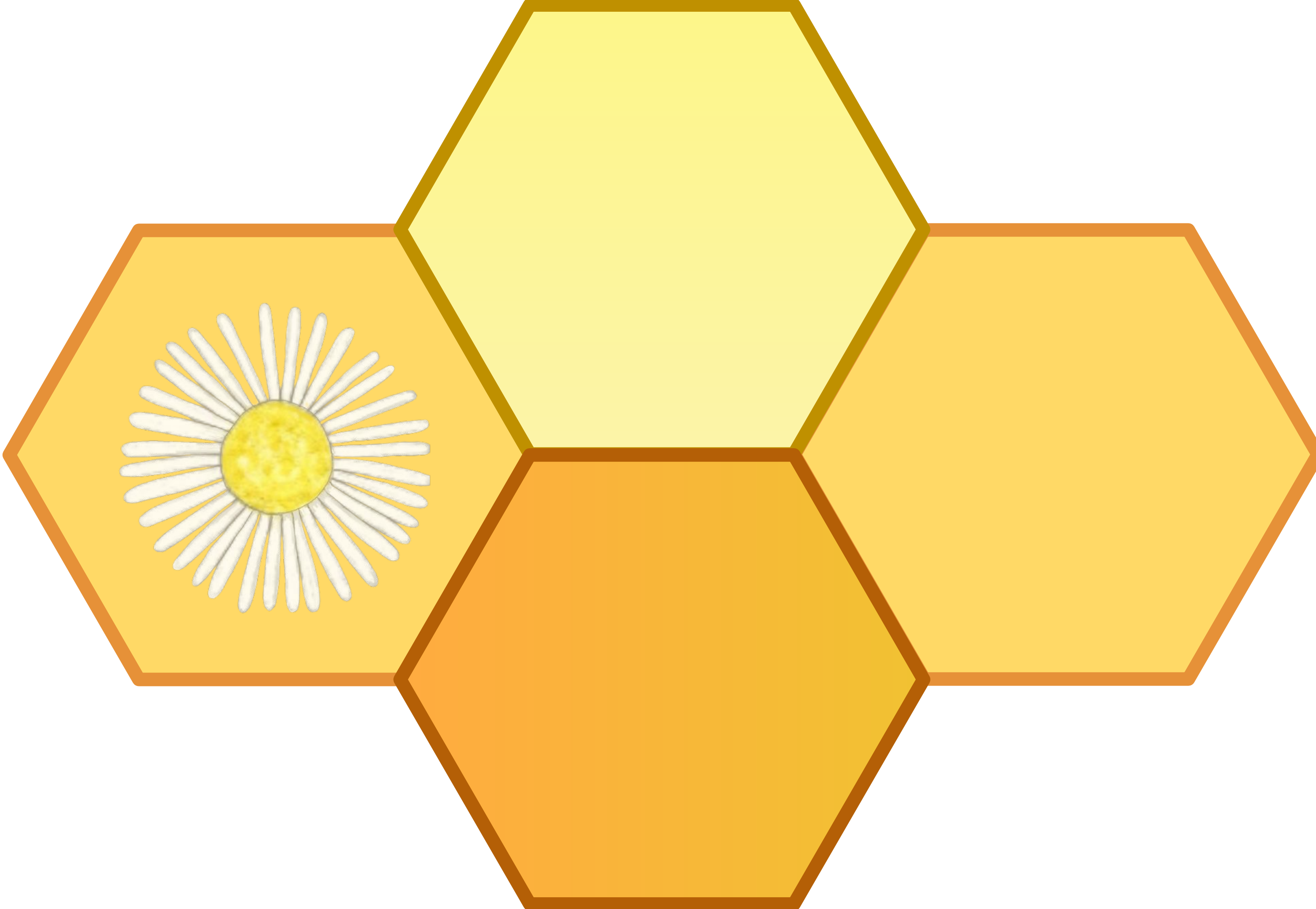
A



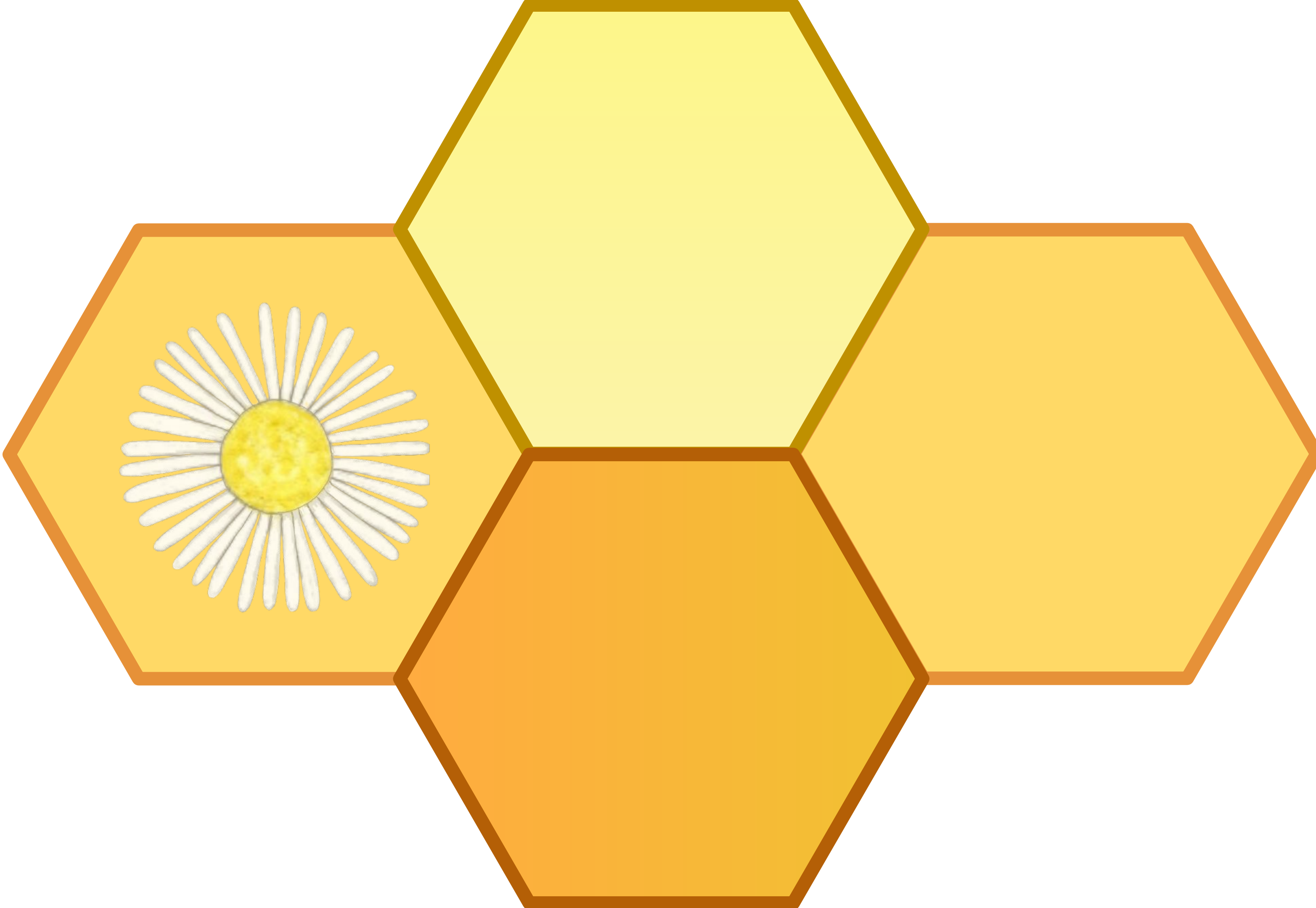
B

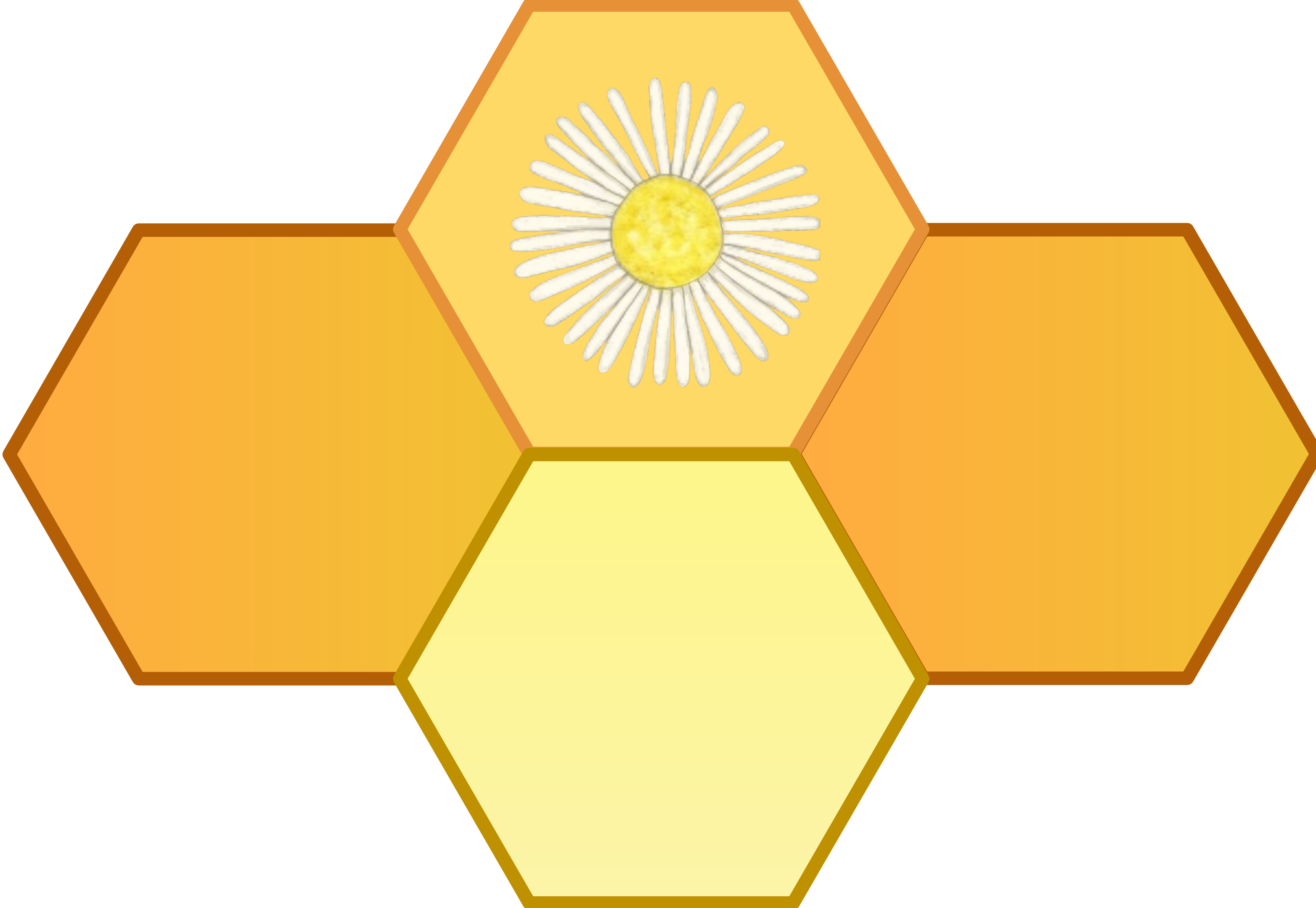


C



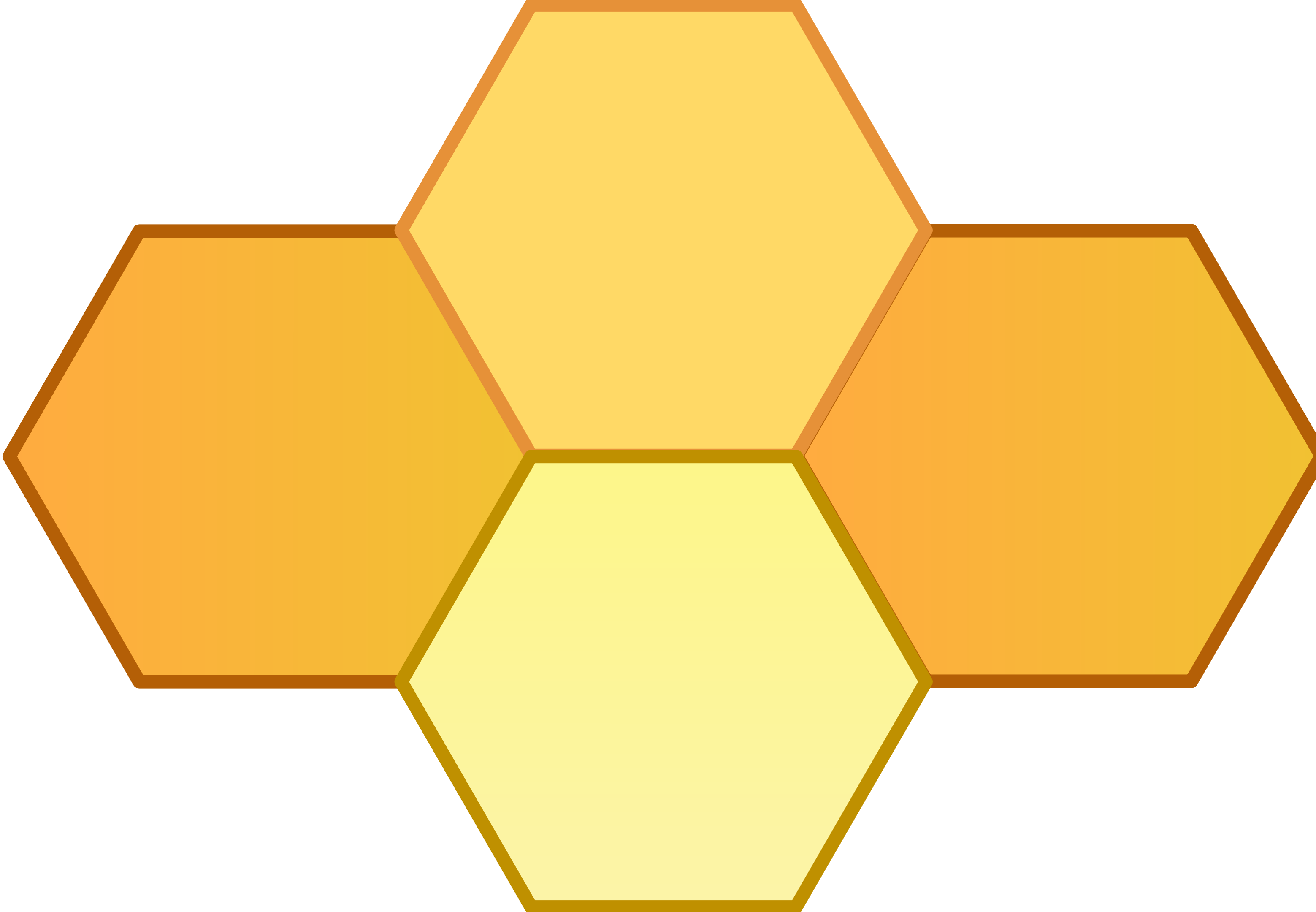
D



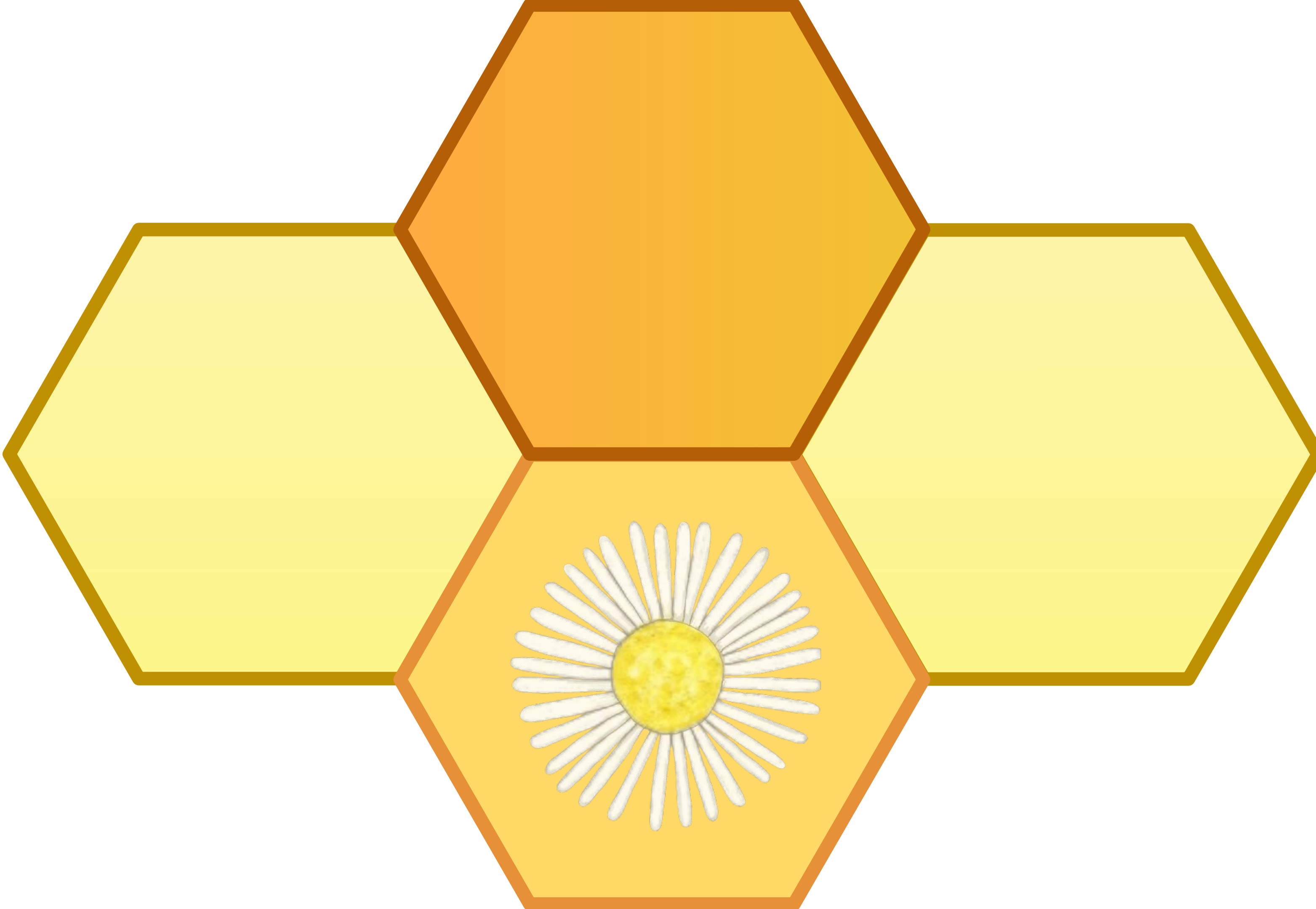


E

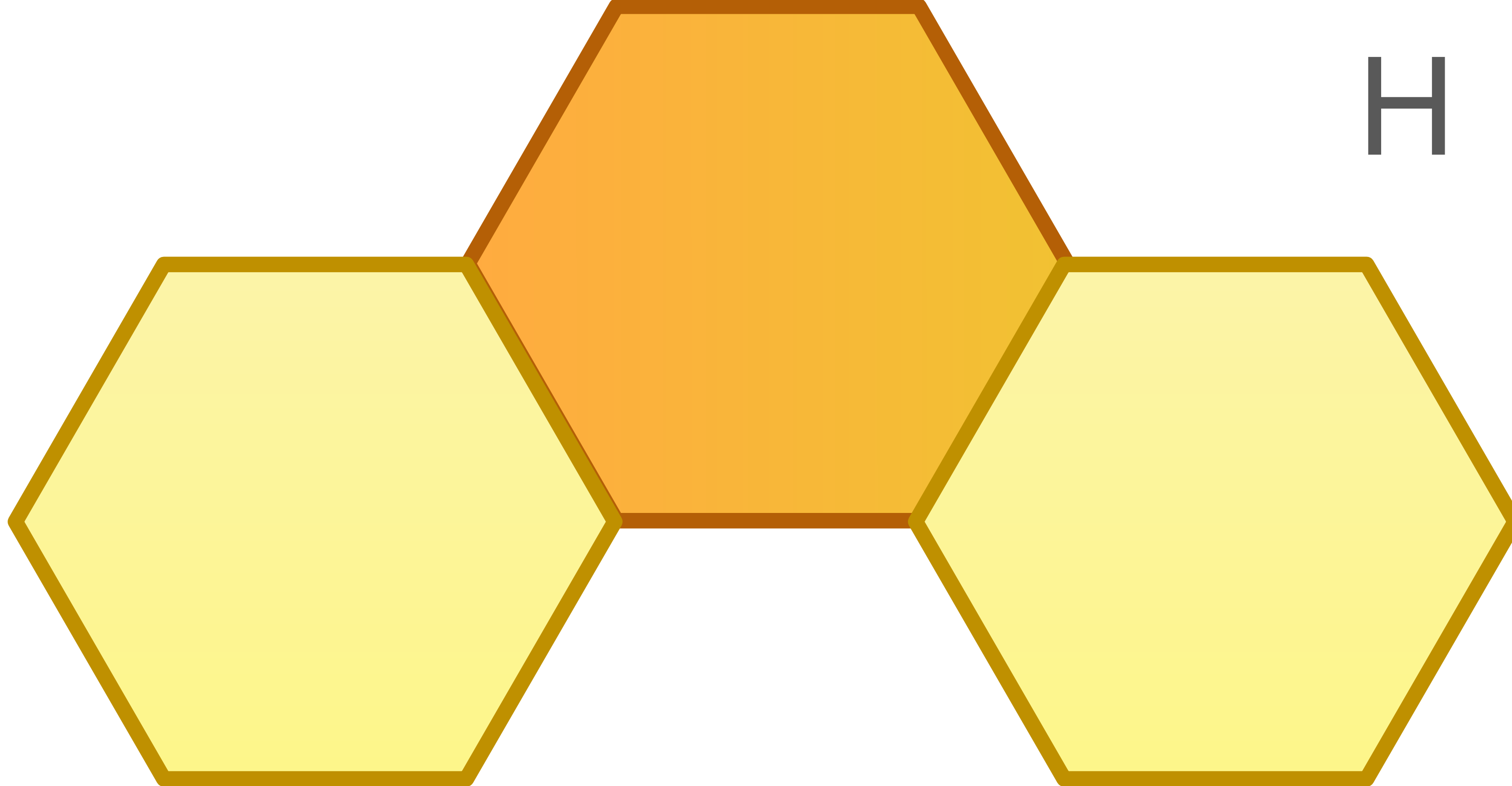
F

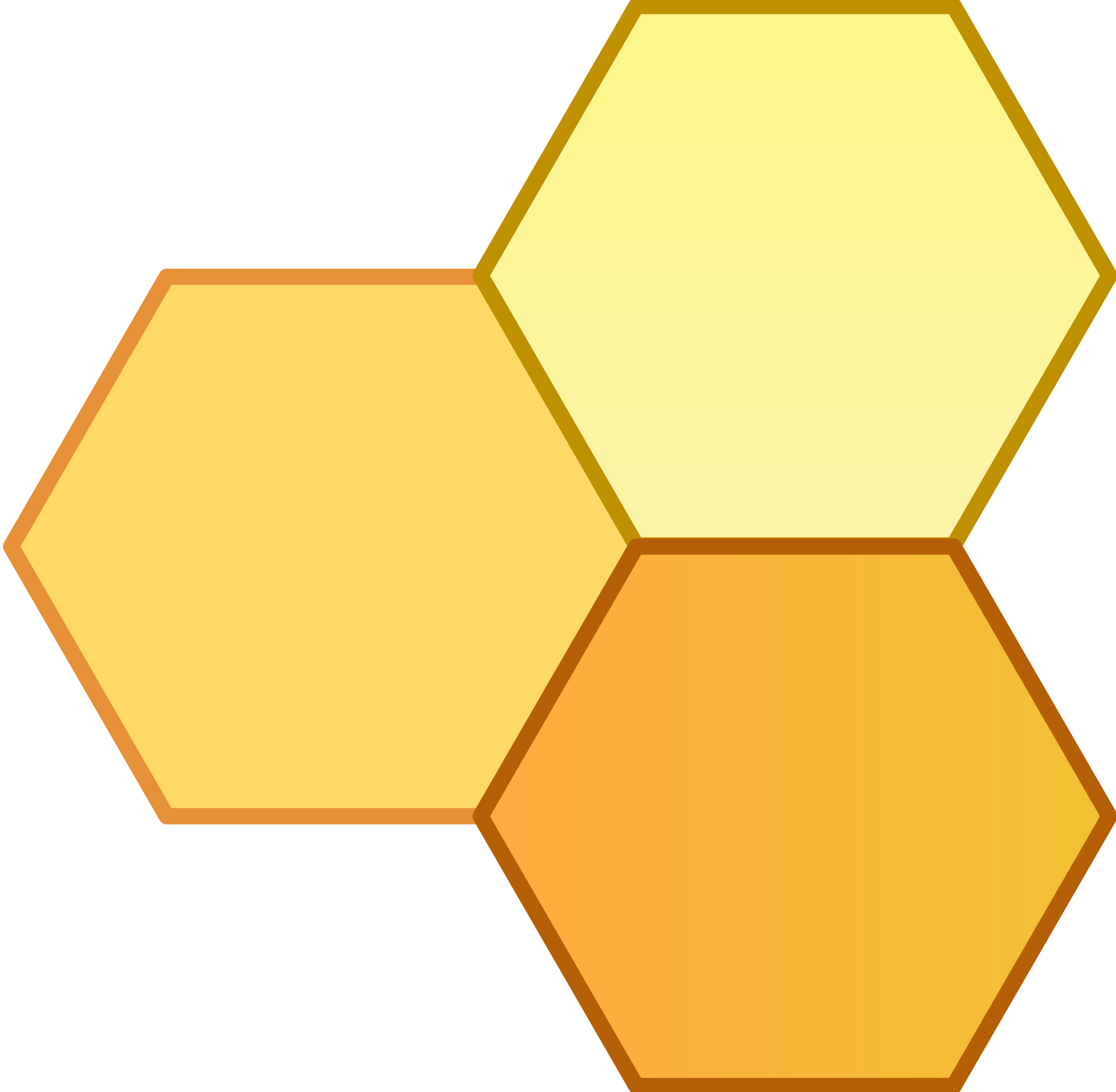


G

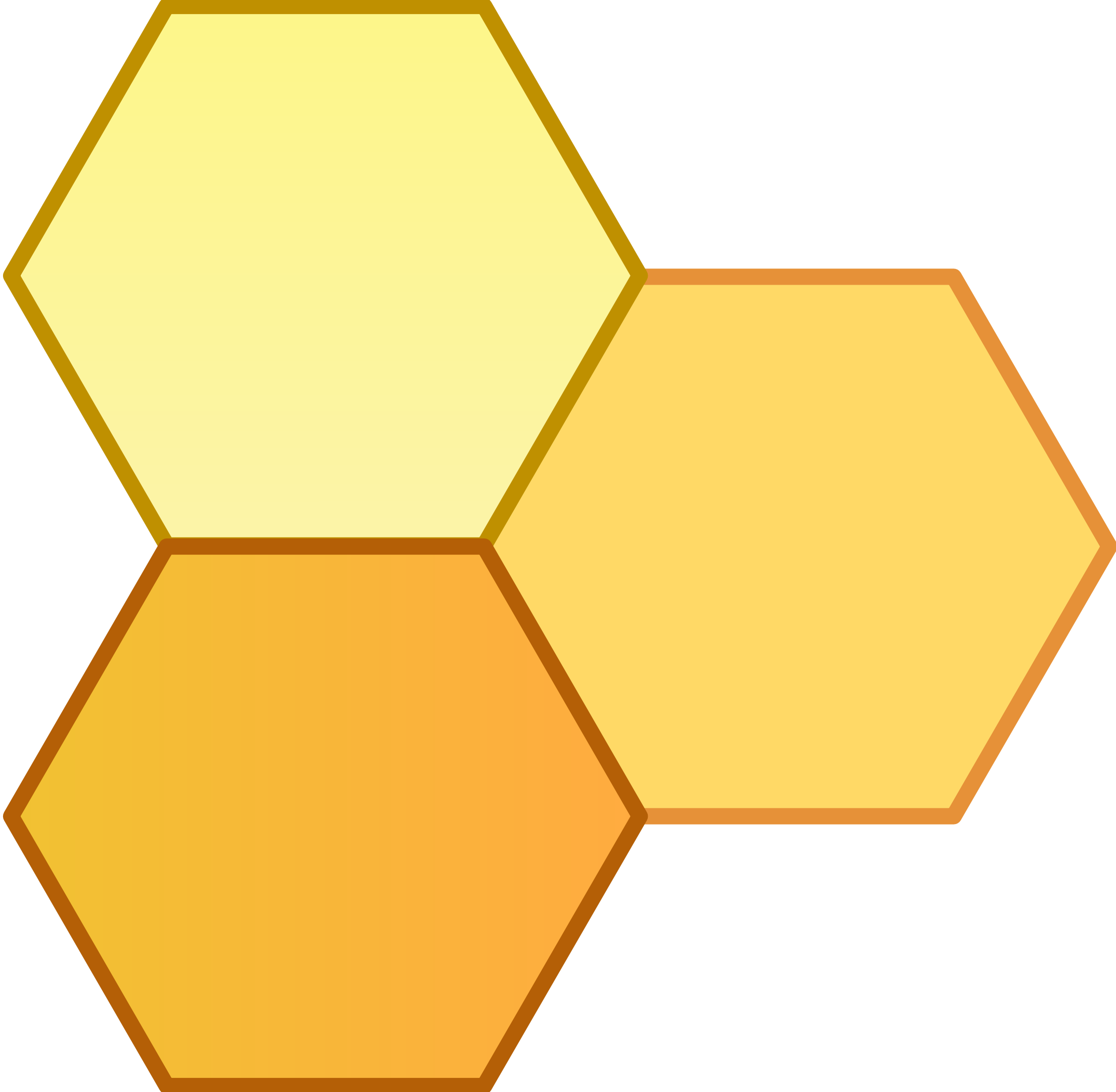


H





i



J



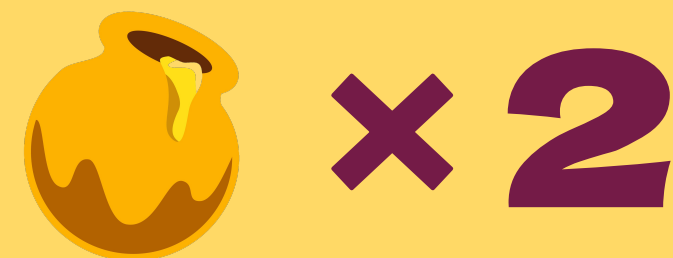
<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>





<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>

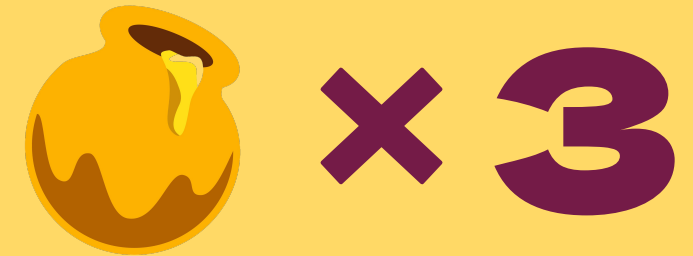


<ハニーカード>





<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>





<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>

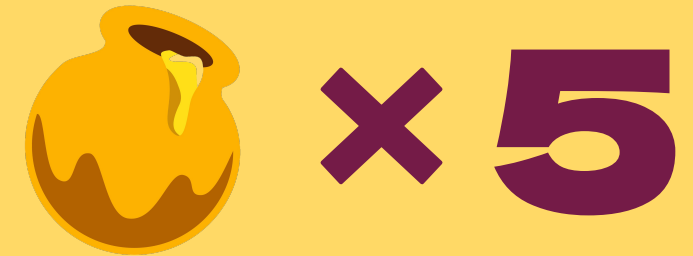


<ハニーカード>





<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>





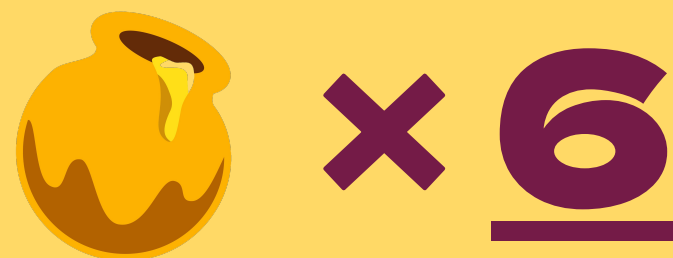
<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>

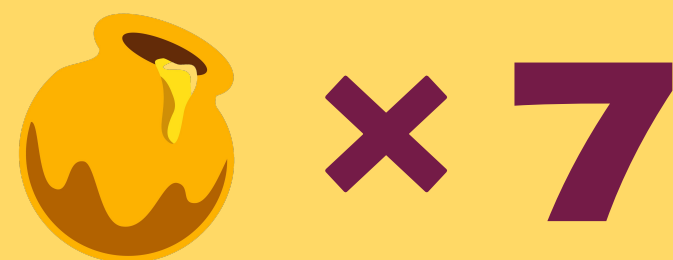




<ハニーカード>



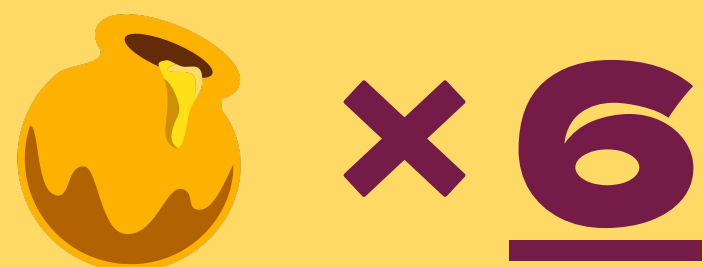
<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>

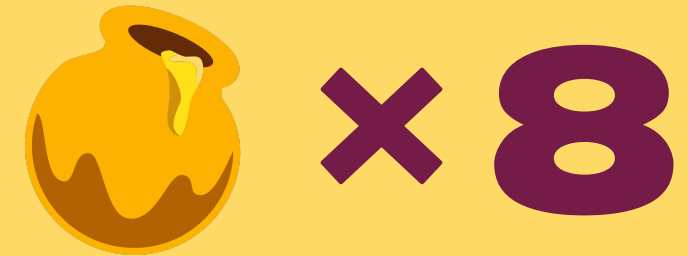


<ハニーカード>





<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>



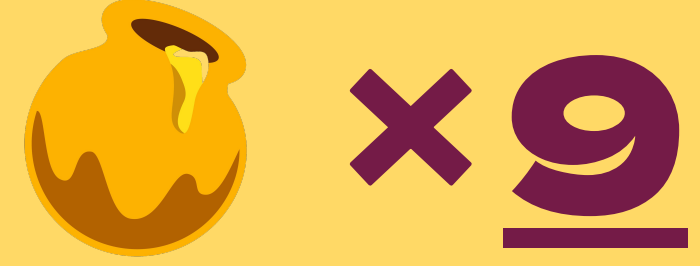
<ハニーカード>



<ハニーカード>



<ハニーカード>





蝶々

<アクティブカード>

好きな場所へ移動し、
移動した先のカードを
獲得する。

※このカードは任意の
タイミングで使える。

花粉

<アクティブカード>

場の好きなカード2枚を
表にする。

※このカードは任意の
タイミングで使える。

防虫ネット

<アクティブカード>

使用後、次に自分のターン
が回ってくるまで
あらゆる妨害を防ぐ。

※このカードは任意の
タイミングで使える。

山火事

<ハプニングカード>

表になっているカードを
すべて山札に戻して
シャッフルする。
なくなったカードは
山札から補充する。

虫除けスプレー

<ハプニングカード>

2マス移動する。
このターンは今後、移動時に
必ず追加で2マス
進まないといけない。
※通過したマスにある
カードは全て
獲得・適用する。

スズメバチ

<ハプニングカード>

バーストする。

※このターンに獲得していた
カードは山札に戻し、
シャッフルする。



蝶々

<アクティブカード>

好きな場所へ移動し、
移動した先のカードを
獲得する。

※このカードは任意の
タイミングで使える。

花粉

<アクティブカード>

場の好きなカード2枚を
表にする。

※このカードは任意の
タイミングで使える。

防虫ネット

<アクティブカード>

使用後、次に自分のターン
が回ってくるまで
あらゆる妨害を防ぐ。

※このカードは任意の
タイミングで使える。

熱殺蜂球

<ハプニングカード>

自分のターン終了時、
自分のハニーカードを1枚選び、
任意の相手のランダムな
ハニーカードを1枚山札に
戻してシャッフルする。

※このターンが終了するまでに
通ったスズメバチは除去できる。

除去した後、
このカードは山札に戻す。

熱殺蜂球

<ハプニングカード>

自分のターン終了時、
自分のハニーカードを1枚選び、
任意の相手のランダムな
ハニーカードを1枚山札に
戻してシャッフルする。

※このターンが終了するまでに
通ったスズメバチは除去できる。

除去した後、
このカードは山札に戻す。

スズメバチ

<ハプニングカード>

バーストする。

※このターンに獲得していた
カードは山札に戻し、
シャッフルする。



駆除業者

<ハプニングカード>

任意の表になっている
ハプニングカードを山札に戻して
シャッフルする。
使用後、このカードは
山札に戻す。

駆除業者

<ハプニングカード>

任意の表になっている
ハプニングカードを山札に戻して
シャッフルする。
使用後、このカードは
山札に戻す。

養蜂家

<ハプニングカード>

場のカードを1枚表にする。

【表にしたカードが4以下】
自分のターンを終了し、今後
このカードを25の蜜として扱う。
【5以上orハプニングカード】
バーストする。

養蜂家

<ハプニングカード>

場のカードを1枚表にする。

【表にしたカードが4以下】
自分のターンを終了し、今後
このカードを25の蜜として扱う。
【5以上orハプニングカード】
バーストする。

蜘蛛の巣

<ハプニングカード>

このターン中、
これ以上行動できなくなる。

蜘蛛の巣

<ハプニングカード>

このターン中、
これ以上行動できなくなる。



蜂の巣型ボードを舞台に、
ミツバチの働き蜂となって
蜜を集める対戦ボードゲーム！

蜜蜂の社会には絶対的な掟が1つある。

最も多く蜜を集めた蜂だけが、
女王蜂の寵愛(ちょうあい)を得られる

——ただそれだけだ。
策謀を巡らせ、害虫や自然、
時には人間すらも利用して
ライバルを蹴落とし、
過酷な蜂社会の頂点へ登り詰める!!



3.勝利条件

ラウンド終了時に所持している
蜜の合計量が1番多いプレイヤーの勝ち。

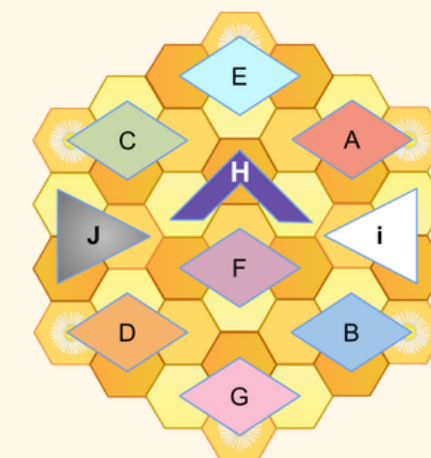
ラウンド数はプレイヤーの数に関係なく、
4ラウンド。つまり、全プレイヤーが4回ター
ンを終了した時点で所持しているハニーカ
ードから蜜の合計量を計算して順位決めを
行う。



女王蜂の寵愛と名誉を
得るのは一体誰だ!?

4-1.準備 ～ボードの組み立て～

【ボードの完成図】



【ボードを組み合わせるコツ】

ボードを印刷時に白紙の部分を残し、
その部分に他のボードを重ねて裏面を
養生テープ等で固定する。

1.内容物

説明書(本書) * * * * * 1枚

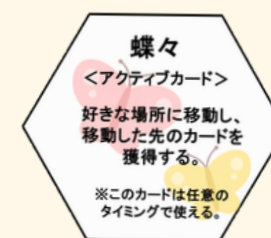
場のボード(A～J) * * * * 10枚

プレイヤーコマ(6種類) * * * 1枚

プレイカード * * * * * 計66枚

内訳 (ハニーカード * * * * 48枚
ハフニングカード * * * 12枚
アクティブカード * * * 6枚)

2.カード詳細



それぞれ上部にカード名や分類名、その下
に内容を記載。ハニーカードの蜜の量は数
字の1～9で表している。

【ハフニング、アクティブカードの違い】
ハフニング * * その場で効果が発動
アクティブ * * 所持することができる

4-2.準備 ～プレイヤーコマ～

6種類あるプレイヤーコマから1人1つず
つ選び、ボードに6か所ある花が描かれた
マスのいずれかにそれぞれコマを置く。

コマを置く場所は上記の6か所の中であれ
は好きに選んでよい。



【プレイヤーコマ】



【ボード上にある花】

4-3.準備 ～場札と山札～

プレイカードをシャッフルし、プレイヤ
ーコマが置かれていないマス全てに、
1枚ずつ裏向きでカードを置く。

残りのカードは裏向きで一つの束にし、
山札としてボードの脇に置く。
※ボード上からカードがなくなった際
は、この山札から補充する。

裏面へ続く!



5. 進行の流れ

プレイヤー全員でじゃんけんをし、勝ったプレイヤーは自分のスタート地点と隣接したマスにあるカードの内、**2枚**を表にする。その後、勝ったプレイヤーから**時計回り**に以下の①～⑧の行動を取る。

①自分のコマと隣接する1マスに移動し、そのマスにあるカードを表にする



②ハプニングカード・・・カードの内容に従うハニーorアクションカード・・・手札にする



③このラウンドで獲得した蜜の数が16以上
or
ハプニングカードでバーストした

NO

YES

④
①に戻る or 行動終了を選択
2～4人の場合・・・4回まで
5～6人の場合・・・3回まで



⑤移動したマスに隣接しているマスのカードを全て表にする



⑥カードがないマスに山札から裏向きのままカードを補充



⑦このターンでバーストしたorアクションカードを使用した場合は山札の一番下に戻す



⑧自分のターン終了。次の人のターンへ



6. バーストについて

1回のラウンドで獲得した蜜の数が**15**を超えたプレイヤーは「**バースト**」となる。場のカードを補充した後に、このラウンドで手に入れた全てのカードを山札の一番下に戻してシャッフルしよう。

身の丈に合わない量の蜜を集めてはいけない。蜜の量が15を超えた瞬間、自慢の羽を以ってしてもその重荷に耐え切れず、地に伏すこととなるだろう。



7. 用語一覧

【場】・・・六角形のボードのこと

【ラウンド】
全員の行動が一巡する全体の区切り

【ターン】・・・個人の手番

【働き蜂】・・・プレイヤーのこと

【女王蜂】・・・集めた蜜を貢ぐ相手

【蜂蜜】
ミツバチにとっての「主食」

【花粉】
ミツバチにとっての「おかず」

【**熱殺蜂球(ねっさつほうきゅう)**】
仲間のミツバチ達と共に身を削って高熱を発生させ、天敵のスズメバチを倒すミツバチの必殺技。

Q & A



Q.1
他の蜂に囲まれて移動できない時はどうしたらいい？

A.
いずれかの**スタート地点(花のイラストがあるマス)**にワープして、今までと同じように再び蜜を集めましょう。
※**花のマスの上にあるカードは山札の一番下に戻します。**

Q.2
ラウンド終了時に他プレイヤーと蜜の合計量が同じだった場合、順位はどうつける？

A.
女王蜂は寛容なお方です。その場合は優劣をつけずに、**同じ順位**として評価します。

奥付

企画/開発 湘北短期大学 ゲームデザイン2026 D班
発行日 2026/8/23

