

マミちゃん

		
4	10~20min	9~137

マミちゃんのドキドキ・みんな死ぬしかないじゃない!

日本語版説明書 V 1.00

絶望の淵に追い込まれた魔法少女、美樹さやかは人魚の魔女へと変貌を遂げた。これまで、人に仇なす存在と思ひ、討ってきた魔女は自分たち魔法少女の成れの果てであったことを、魔法少女たちは否応なく思い知らされたのだ。

「ソウルジェムが魔女を生むなら……みんな死ぬしかないじゃない!」

轟く銃声、倒れ伏す仲間だったもの。

絶望の中、魔法少女たちはこの死地を切り抜けることができるのか?

プレイヤーが担当する魔法少女を表します。

ゲーム開始時に各プレイヤーが1枚ずつ引きます。

それぞれ別の勝利条件が記載されているので、それを満たしたプレイヤーが勝利となります。このカードは引いた本人だけが見て、たとえ自分の敗北が決定しても、ゲーム終了までは決して他のプレイヤーに見せてはいけません。

プレーヤーテキストは特にゲームには関係ありません。

1. セットの内容

カード:50枚

カードは10枚ずつ1枚のシートに繋がっており、セットには5シート入っています。

シートのミシン線に従って山折り谷折りを繰り返すと簡単に切り離せるようになっています。

カード内訳

魔法少女カード:4枚

魔力カード:42枚

HP表示カード:4枚

魔法少女カード:4枚

① **名前**
セマミ

② **プレーヤーテキスト**
ソウルジェムが魔女を生むなら…
みんな死ぬしかないじゃない!

あなたは魔法少女の真実を知ってしまいました。魔法少女が人間に危害を与える存在と化す前に、可及的速やかに殲滅しなければなりません。

③ **勝利条件**
ゲーム終了時に自分以外の魔法少女がすべて死亡している(自身の生死は問わない)



- ①名前
- ②プレーヤーテキスト
- ③勝利条件

魔力カード:42枚

主に他者を攻撃するのに使用されます。

死亡しない限り、ゲーム終了までに手持ちの魔力カードはすべて使用する必要があります。

魔力カードには以下の種類があります。

- 魔力補充/不戦
- ATTACK:1~3
- ATTACK:ALL1
- GUARD:2
- GUARD:∞
- (必殺技カード)ATTACK:X/ティロ・フィナーレ
- (必殺技カード)ATTACK:X/レガーレ・ヴァスタアリア
- (必殺技カード)ATTACK:X/無限の魔弾

魔力補充/不戦

魔力補充

このカードが最後の手札でない場合、引く枚数を宣言したのち、このカードを手元に戻し、山札からカードを引くことができる。手札の上限は6枚である。

このカードは、ゲーム終了まで手札に戻すことができず、引くことができません。

魔女

必ず1人1枚このカードを持ってゲームを開始します。

効果はこのカードを出したあと、手札が残っているかどうかで効果が異なります。

手札が残っていない場合はこれ以上戦わない意思を表したこととなります。今後ゲーム終了まで何もできません。攻撃の対象にされることはありません。

手札が残っている場合は、ターンの最後まで生存していれば魔力カードの補充ができます。まずこのカードを手札に戻して、その後手札が6枚を超えない範囲で好きな枚数だけ補充することができます。カードの

中央の数字は、魔力補充の順番です。複数のプレイヤーが同時に魔力補充カードを使用した場合、この数字の順番に補充を行います。

ATTACK:1~3



①オクタヴィア値

出された魔法少女に、書かれた数字の数だけダメージを与え、HPを減らします。1人に複数枚出された場合は数字が合計されます。オクタヴィアカードがまだ場に残っている場合は、魔法少女のHPを減らさず、オクタヴィアカードをなくすために利用されます。複数枚同じ魔法少女

に出された場合は重複します(数字を足します)。その他の魔力カードにも共通する事項ですが、カード下部の数値はオクタヴィア値です。このカードがオクタヴィアカードになった場合に使用します。

ATTACK:ALL1

誰に対して出されていても、出した本人以外の魔法少女全員にダメージを与え、HPを減らします。オクタヴィアカードがまだ場に残っている場合は、魔法少女のHPを減らさず、オクタヴィアカードをなくすために利用されます。その場合はATTACK:1と同様に処理します。

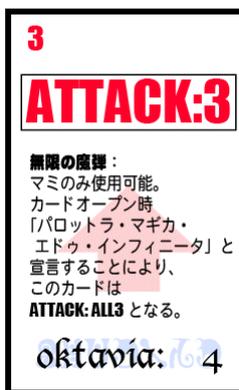
GUARD:2



出された魔法少女がこのターン受けるダメージを2減らします。複数枚同じ魔法少女に出された場合は重複します(数字を足します)。オクタヴィアからの攻撃のダメージも減らすことができます。

GUARD:∞

出された魔法少女はこのターンダメージを受けません。オクタヴィアからの攻撃のダメージも減らすことができます。



(必殺技カード)ATTACK:X/無限の魔弾

マミのみが使用できる必殺技カードはATTACKの文字が赤になっています。

マミ以外がこのカードを出した場合は、通常のATTACKカードと変わりありません。

マミがこのカードを出した場合は、カードをオープンした時に「パ

ロットラ・マギカ・エドゥ・インフィニータ」と宣言すれば、このカードはATTACK:ALL3となります。宣言しなければ通常のATTACKカードとして扱われます。

(必殺技カード)ATTACK:X/ティロ・フィナーレ:

マミ以外がこのカードを出した場合は、通常のATTACKカードと変わりありません。

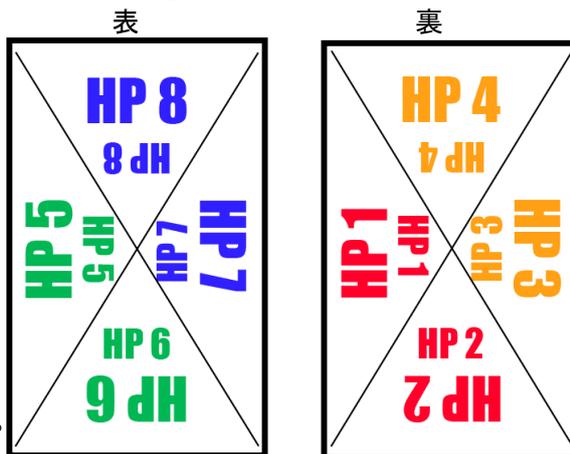
マミがこのカードを出した場合は、カードをオープンした時に「ティロ・フィナーレ」と宣言すれば、このカードはATTACK:5となります。

(必殺技カード)ATTACK:X/レガーレ・ヴァスタアリア

マミ以外がこのカードを出した場合は、通常のATTACKカードと変わりありません。

マミがこのカードを出した場合は、カードをオープンした時に「レガーレ・ヴァスタアリア」と宣言すれば、このカードを出された魔法少女は次のターンより3回休みとなります。

HP表示カード



各魔法少女の残りHPを表示するために使用します。HP8~5は表面を、4~1は裏面を使用します。HPが変動したら現在のHPを自分から大きい文字が正しく見える向きになるようにカードの向きを変更します。プレイヤー本人から見て、上に印刷されている向きではそれぞれHP8、HP4を表しています。

3.1. プロット

各プレイヤーは、裏のまま、同時に手持ちの魔力カードを1枚、自分または好きなプレイヤーの前に出します。誰の前にカードを出すのかも同時に処理し、他のプレイヤーの動きを見て出す先を決めるプレイヤーが出ないようにしてください。全員が出すカードと出す先が決まったかどうかを確認してからカードを出すと良いでしょう。なお、パスはできません。この時、ATTACKと書かれているカードは自分の前に出すことはできません。また、死亡している魔法少女のプレイヤーの前にカードを出すこともできません。「不戦」状態の魔法少女のプレイヤーの前にカードを出すことは問題ありません。

3.2. カードオープン

出された魔力カードをすべて同時に表にします。巴ミのプレイヤーは**必殺技を使用したい場合はカードを表にする時に宣言を行ってください。他のプレイヤーのカードの内容を見てから必殺技の宣言を行うことはできません。**この後の処理はオクタヴィアカードが場に残っているかどうかで変わります。それぞれの項目を確認してください。

オクタヴィアカードが存在する→**3.2.1.オクタヴィアカードがまだ場にある場合**

オクタヴィアカードが存在しない→**3.2.2.オクタヴィアカードが場がない場合**

3.2.1.オクタヴィアカードがまだ場にある場合

3.2.1.1 オクタヴィアカードの補充

山札を1枚めくり、オクタヴィアカードの後尾の後ろに置きます。このカードが新たな後尾になります。

3.2.1.2 オクタヴィアカードの除去判定

「ティロ・フィナーレ」が宣言されていた場合、そのカードはATTACK:5とみなします。

「パロットラ・マギカ・エドウ・インフィニータ」(無限の魔弾)が宣言されていた場合、そのカードはATTACK:ALL3(自分以外の全員に3ダメージを与える/人魚の魔女に対しては3ダメージを与えるだけ)とみなします。

「レガーレ・ヴァスタアリア」が宣言されていた場合、このタイミングでは何も起こりません。この判定中にオクタヴィアカードがすべて除去された場合のみ、**3.2.2.レガーレ・ヴァスタアリアの処理**の手順へ進むことになるので、その時に効力を発揮します。そうでなければ何も起こりません。

いずれも、宣言がされない場合はカードに大きく書かれている通り、ATTACK:1またはATTACK:3として扱います。場に出ているATTACKおよびATTACK:ALLカード

の数字を合計して、オクタヴィアカードの先頭のオクタヴィア値と比較します。

ATTACKカードの合計値の方が大きければ、オクタヴィアカードの先頭のカードが捨て札になります。さらに、ATTACKカードの合計値とオクタヴィアカード先頭と2枚目の合計値を比べ、ATTACKカードの合計値の方が大きければ、オクタヴィアカードの2枚目も捨て札になります。同様に3枚目4枚目も比較していき、オクタヴィアカードを何枚捨て札にするか決めます。オクタヴィアカード側の合計値が大きくなった場合はそこで終了です。残ったオクタヴィアカードのうち一番山札に近いカードが新しい先頭になります。

例1:

オクタヴィアカード:

2(先頭)、1、6(後尾)

ATTACKカード:

3、1、2

ATTACKカードの合計値は $3+1+2=6$ 。

オクタヴィアカードの先頭からこの合計値と比較していきます。

$6 > 2$ (オクタヴィアカードの先頭)

ATTACKカードの合計値の方が大きい場合、オクタヴィアカードの先頭は捨て札になることが決定しました。

続けて、オクタヴィアカードの2枚目も捨て札になるかチェックします。

$6 > 2+1=3$ (オクタヴィアカードの先頭+2枚目)

2枚目も捨て札になることが決定しました。続けて3枚目です。

$6 < 2+1+6=9$ (先頭+2枚目+3枚目)

オクタヴィアカードの合計値の方が高かったため、3枚目は場に残ります。このターンではオクタヴィアカードの先頭と2枚目のみ捨て札とします。

例2:

オクタヴィアカード:

6(先頭)、1(後尾)

ATTACKカード:

1、1、2

ATTACKカードの合計値は $1+1+2=4$ 。

オクタヴィアカードの先頭からこの合計値と比較していきます。

$4 < 6$ (オクタヴィアカードの先頭)

このターンはオクタヴィアカードは1枚も捨て札になりません。先頭のカードが取り除かれなかったので、後尾のカードは1ですがそのまま残ります。

3.2.1.3 オクタヴィアの攻撃

3.2.1.2 オクタヴィアカードの除去判定の結果、オクタヴィアカードが場に残った場合は、魔法少女全員がオクタヴィアの攻撃を受けます。全員 HP を1減らします。この時 GUARD が自分の前に出ている魔法少女は、HP を減らしません。また、この場合「レガーレ・ヴァスタアリア」は宣言されても何の意味も持ちません。(宣言がないのならば ATTACK として処理されます) HP が0になった魔法少女は死亡します。手札をすべて捨て札にしてください。**ここでは魔法少女カードは公開しません。**間違って公開しないように注意してください。

3.2.1.4 オクタヴィアが倒された場合

3.2.1.2 オクタヴィアカードの除去判定の結果、オクタヴィアカードが場からなくなった場合は、出された魔力カードはそのままにし、**3.2.1.4 オクタヴィアカードの調整**以降処理は行わず、**3.2.2.オクタヴィアカードが場がない場合**の処理を行います(つまり、この時オクタヴィアを倒すために ATTACK を何ポイント使ったか? などは一切気にせず、今出されている魔力カードがいきなり魔法少女にダメージを与えます)。また、今後ゲーム終了までオクタヴィアカードが新たに引かれることはなくなります。

3.2.1.4 オクタヴィアカードの調整

オクタヴィアカードが4枚になっていたら、オクタヴィアカードの先頭を捨て札にします。

3.2.1.5 魔力補充/不戦の判定

「魔力補充/不戦」カードを出していたプレイヤーは、残り手札をチェックします。手札が0枚(「魔力補充」が最後の1枚だった場合)の場合は魔力補充カードを「不戦」の文字が見えるようにして自分の前に置きます。この「不戦」カードは今後捨て札にはなりません。「不戦」カードを出したプレイヤーはこの先カードを出すことはできません。

オクタヴィアや他のプレイヤーからは通常通りダメージを受けます。「不戦」を掲げているプレイヤーの前にカードを出すのはまったく問題ありません。

手札が1枚でも残っている場合は、まず「魔力補充/不戦」カードを手元に戻してから、何枚補充するかを宣言します。必ず1枚以上を宣言して補充する必要があります。宣言したら、山札から宣言通りの枚数を引き、手札としてください。

手札は最大6枚まで持てるので、その制限にかからない限り好きな枚数だけ補充できます(6枚まで持てるが、4枚まででやめておくなどが可能。0枚は不可。必ず1枚は補充してください)。

山札がなくなった場合、捨て札置き場にある魔力カー

ドを裏返しにしてよくシャッフルし、新しい山札としてください。

複数人が「魔力補充」カードを出している場合は、「魔力補充/不戦」カードの中央に書かれた数字が小さいプレイヤーから順番に魔力補充を行います。

3.2.1.6 次のステップへの準備

場に出されたすべての魔力カードを捨て札にし、**3.3 終了チェック**を行います。

3.2.2.オクタヴィアカードが場がない場合

3.2.2.1 ダメージ・必殺技の処理

自分の前に出された ATTACK および、自分以外が出した ATTACK:ALL の合計値から、自分の前に出された GUARD の合計値を引きます。これが各プレイヤーが受けるダメージとなります。ダメージの数だけ HP を減らします。この時 ATTACK 合計値から GUARD 合計値を引いてマイナスになっても、HP が回復することはありません(減らさなくて済むだけです)。「ティロ・フィナーレ」が宣言された場合、そのカードは ATTACK:5 とみなします。「パロットラ・マギカ・エドウ・インフィニータ」(無限の魔弾)が宣言された場合、そのカードは ATTACK:ALL3 (自分以外の全員に3ダメージを与える)とみなします。いずれも、宣言がされない場合はカードに大きく書かれている通り、ATTACK:1 または ATTACK:3 として扱います。

HP 0 以下になった魔法少女は死亡します。持っているすべての魔力カードを捨て札にしてください。**ここでは魔法少女カードは公開しません。**間違って公開しないように注意してください。

3.2.2.2 レガーレ・ヴァスタアリアの処理

「レガーレ・ヴァスタアリア」が宣言された場合、カードを出された魔法少女は3回休みです。このカードが自分の前にある限り、魔力カードを出すことはできません。「レガーレ・ヴァスタアリア」カードは捨て札にせず、「残り3ターン」の部分の自分から正しく読める向きにして自分の前に置いたままとします。

「レガーレ・ヴァスタアリア」をすでに自分の前に置かれているプレイヤーは、今のカードの向きをチェックします。

「残り3ターン」を正しく読める向きならば「残り2ターン」を正しく読める向きに置き直します。

「残り2ターン」を正しく読める向きならば「残り1ターン」を正しく読める向きに置き直します。

「残り1ターン」を正しく読める向きならば「レガーレ・ヴァスタアリア」のカードを捨て札にします。

3.2.2.3 魔力補充/不戦の判定

「魔力補充/不戦」カードを出していたプレイヤーは、

残りの手札をチェックします。手札が0枚(「魔力補充」が最後の1枚だった場合)の場合は魔力補充カードを「不戦」の文字が見えるようにして自分の前に置きます。この「不戦」カードは今後捨て札にはなりません。「不戦」カードを出したプレイヤーはこの先カードを出すことはできません。

他のプレイヤーからは通常通りダメージを受けます。「不戦」を掲げているプレイヤーの前にカードを出すのはまったく問題ありません。

手札が1枚でも残っている場合は「魔力補充/不戦」カードを手元に戻してから、何枚補充するかを宣言します。必ず1枚以上を宣言して補充する必要があります。宣言したら、山札から宣言通りの枚数を引き、手札としてください。

手札は最大6枚まで持てますので、その制限にかからない限り好きな枚数だけ補充できます(6枚まで持てるが、4枚まででやめておくなどが可能。0枚は不可。必ず1枚は補充してください)。

山札がなくなった場合、捨て札置き場にある魔力カードをよくシャッフルし、新しい山札としてください。

複数人が「魔力補充」カードを出している場合は、「魔力補充/不戦」カードの中央に書かれた数字が小さいプレイヤーから順番に魔力補充を行います。

3.2.2.4 次のステップへの準備

最後に、場に出された魔力カードを、「レガーレ・ヴァスタリア」以外すべて捨て札にし、3.3. 終了チェックを行います。

3.3 終了チェック

ゲームが終了するかどうかのチェックをします。

- 一人を除いてすべての魔法少女が死亡している
- すべての魔法少女が死亡している
- 生存している魔法少女が全員「不戦」カードを出している

以上のいずれにも当てはまっていない場合は、1. プロットに戻ります。

以上のいずれか1つにでも当てはまる状態になった場合は、ゲームは終了します。

ゲームが終了したら、すべてのプレイヤーは魔法少女カードのおもて面を公開します。

担当魔法少女の勝利条件を満たしているプレイヤーが勝利となります。その他のプレイヤーは敗北です。

バミ:

ゲーム終了時に自分以外の魔法少女がすべて死亡している(自身の生死は問わない)

自身の生死は問わないので、全滅の場合はバミの勝利となります。

暁美ほむら:

ゲーム終了時に鹿目まどかが生存している(自身の生死は問わない)

鹿目まどか:

ゲーム終了時に暁美ほむらが生存している(自身の生死は問わない)

佐倉杏子:

ゲーム終了時に自分自身が生存している

勝利者は一人とは限らず、複数人が同時に勝利することもあります。その場合は条件に当てはまった全員が勝利となります。

注意すべきポイント

・オクタヴィアが死んだ次のターンではなく、オクタヴィアが死んだ瞬間に戦いが始まります。この時オクタヴィアを殺すのに使った ATTACK が減って、残りの ATTACK が魔法少女間に飛び交うのではなく、オクタヴィアがまるでターンの頭からいなかったかのように ATTACK が飛び交うので注意してください

・最後まで殺し合いをしてしまうと、バミに極端に有利な展開となってしまいます。まどか・ほむらはどこかで不戦を宣言しなければ不利になります。

・手札が0枚にならないと不戦を宣言できないので、魔力補充で引いたカードは絶対に使い切る必要があることに注意してください。

・うっかり手札を使い切ると不測の不戦宣言にならないようにしてください。

・ゲームが終了しない限り魔法少女カードを公開してはいけません。

サポート

サポートは以下の URL で行っております。

<http://zock.sakura.ne.jp/circle/mm/>

ゲームに関するお問い合わせ、ご意見、ご感想は以下までお願いいたします。

rerasiu@gmail.com



2012年11月18日 発行

発行: ゾック神社

<http://zock.sakura.ne.jp/circle/>

ゲームデザイン、イラスト、カードデザイン:

れらしう(twitter:@rerasiu)