

## 場にオクタヴィアカードがある場合

### 3.1.プロット

各自出す魔力カードと、魔力カードの出し先を決める

### 3.2.カードオープン

全員が決めたなら一斉にカードを出す・オープンする。**必殺技宣言**を行う。

#### 3.2.1.1.オクタヴィアカードの補充

#### 3.2.1.2.オクタヴィアカードの除去判定

オクタヴィアカードはすべてなくなったか?

残っている

#### 3.2.1.3.オクタヴィアの攻撃

全員HPに1ダメージを受ける  
(**GUARD**カードが出ているキャラを除く)

#### 3.2.1.4.オクタヴィアカードの調整

#### 3.2.1.5.魔力補充/不戦の判定

手札0なら不戦を宣言/魔力補充カードを手元に戻してから引く枚数を宣言・魔力カードを引く

### 3.3.終了チェック

終了しない

## 場にオクタヴィアカードがない場合

### 3.1.プロット

各自出す魔力カードと、魔力カードの出し先を決める

### 3.2.カードオープン

全員が決めたなら一斉にカードを出す・オープンする。**必殺技宣言**を行う。

#### 3.2.2.1.ダメージ・必殺技の処理

全員、(自分の前に出された**ATTACK**+場に出た**ATTACK:ALL-GUARD**)だけHPにダメージ

#### 3.2.2.2.レガーレ・ヴァスタアリアの処理

#### 3.2.2.3.魔力補充/不戦の判定

手札0なら不戦を宣言/魔力補充カードを手元に戻してから引く枚数を宣言・魔力カードを引く

### 3.3.終了チェック

終了した

終了しない

### ゲーム終了

魔法少女カードをオープンし、勝者を決定

※ゲーム終了まで他プレイヤーに魔法少女カードを見せてはいけません

## キャラ別プレイの方針

### ●巴 マミ

- とにかく、他の三人の誰からも狙われるので早期に正体がばれることだけは避けてください。
- オクタヴィアがいつまでも居残り続けるのはマミさんにとっては有利な場合が多いです。全員が弱ったところで「無限の魔弾」でメンバーを一掃することも可能です。
- 必殺技はできる限り勝算が立ってから使しましょう。一度必殺技を使えば、以降、他の三人の攻撃は全部自分に向かって飛んでくるものと考えてください。
- これを逆手にとって必殺技カードを出した次のターンに **GUARD:ALL** でのしごとかっこいいです。相手のいいカードを浪費させられますね。他の3人はあまりカードをたくさん持ちたくないはずなので1枚の損がかなりきついです。
- 手元に必殺技カードが何枚もある場合、必殺技宣言なしでオクタヴィア相手にしれっと出してしまおうと「あ、マジじゃないのかな?」と思ってもらえるかも知れません。
- 魔力補充でたくさんカードを引くとマミさんだと思われるパターンが多いようです。これを利用して魔力補充を少しずつすると偽装できるかも?
- 当然、マミさんは場の人数が減れば減るほど有利なので、とどめを刺したいところです。残り3人からならば必殺技で1人倒して、残り一騎打ちなら勝てるというパターンはよくあります。
- でもとどめを積極的に刺すとマミさんだと思われるがちでもあります。悩みどころです。とどめを刺して残り二人に狙われても大丈夫だという場面なら積極的にとどめを刺すべきです。
- 運悪く正体がばれているわけでもなさそうなのになぜか攻撃が集中してポコポコにされてしまった場合は変な抵抗をしないでさっさと死んでおくと残りのメン

バーがまだマミさんが生きていと勘違いして殴り合って死んでくれるかも知れません?  
・**GUARD** を誰かに回すとまどかかほむらっぽく見えます。偽装に使えます。  
・一騎打ちになったら、相打ちでも勝てることに注意してください。

### ●鹿目まどか・晓美ほむら

- 相方が泣くのであまりマミさんに勘違いされるような行動は慎みましょう。相方が泣いてもいいなら別に何をしても大丈夫とは思いますが。
- 魔力補充でやる気を出し過ぎると折角マミさんを退治しても有り余った魔力カードで相方を殺す羽目になったりするので十分に注意してください。魔力補充はこまめにやる方が安全ですが、その分マミさんに時間の猶予を与えることにもなります。
- 誤爆の恐ろしさを考えてできればマミさんだけ倒してすぐに不戦を決めたいところですが、もし倒した相手をマミさん誤認して不戦を決め込むとじっくりマミさんに料理されます。
- 相方に全部任せて自分はいきなり不戦を決め込むという手もありますが、これをやられると相方はかなりしんどくなります。
- オクタヴィアはさっさと退治した方がいい結果に繋がることが多いようですが、あまり景気良くやると残りの魔力カードがしょぼくなってマミさんとの撃ち合いで負けます。
- GUARD** を誰かに回すとまどかかほむらっぽく見えます。これで相方に所在を示すのはどうでしょう。
- 杏子をマミさんと間違えて撃つと時間と魔力の無駄なので、マミさんと間違えたくはないですが、しかし「やる気」の杏子はマミさんと何ら変わらないので放っておくとやられます。

### ●佐倉杏子

- 基本的にまどか・ほむらコンビとは協力できますが、状況によっては別に全員倒してしまっても何の問題もありません。たとえば、マミさんがまどか・ほむらと撃ち合ってるのを横から支援して、残ったマミさんと撃ち合って勝てばそのまま勝利できます。
- 全員倒してしまっても勝ち勝ちなので、とどめを刺せそうなどろろととどめを刺して回るのは全然ありです。
- ただ、まどかとほむらにマミさんと勘違いされると集中砲火を受けることになるので、それは面白くありません。勘違いされる行動は避けたいですが……。
- マミさんと勘違いされる行動はとどめを刺して回る、魔力カードをたくさん引く、です。
- ただとどめを刺して回るのは有利ではありますし、魔力カードをあまり引かないでいるとマミさんに火力で圧倒されて負ける恐れがあります。
- 杏子の場合まどかほむらと違ってたくさん魔力カード引いた結果相方を殺してしまった、という事故はありませんし……。
- まどかやほむらを偽装すると撃たれにくくなります。どうやってまどかやほむらに偽装しましょう? もっともマミさんからは普通に撃たれますが。
- マミさんからは自分の正体はばれやすいです。もっとも、マミさんにまどかほむらと杏子を区別する必要があるのかどうかは疑問が残るところですが。