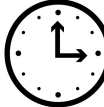


見滝原は狭すぎて

		
3 - 5	15~20min	12~137

日本語版説明書 V 1.0

魔女を倒すのは魔法少女の務めだが、それだけではなかった。魔女が落とすグリーフシード。これがなくては魔法少女は自らを維持することすらできなくなってしまう。見滝原という街に発生する魔女の退治、それはグリーフシードの奪い合い、生存競争でもあったのだ。

1. セットの内容

カード:96 枚

カード内訳

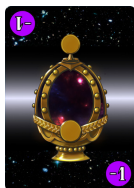
魔力カード:75 枚(予備 1 枚)

グリーフシードカード:15 枚

魔法少女カード:5 枚

魔力カード:75 枚

表 裏



各色 15 枚ずつ 5 セットあります。各プレイヤーが同じ色のカード 15 枚をセットで持ちます。これは魔女を倒してグリーフシードを獲得するために消費する魔力をあらわしています。

グリーフシードカード:15 枚

表

裏(緑)

裏(オレンジ)

裏(赤)

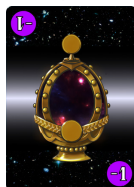


ゲーム中はこのカードを取り合うことになります。オモテ面には獲得した時の勝利点が書かれています。裏面にはオモテ面に何点が書かれているのか、5つの候補が書かれています。この候補の組み合わせは3種類(赤オレンジ緑の3色)あります。各種類5枚ずつ合計15枚あります。

魔法少女カード:5 枚

表

裏



ゲーム中に使用することで、特殊な効果を得ることができます。効果はカードごとに異なります。1回限りの使いきりです。

説明書:1 部

本書です。

2. 終了条件・勝利条件

場に準備されたグリーフシードカードが全部なくなるとゲーム終了です。

ゲーム終了時に場の中央に準備されたグリーフシードカードを獲得することによって得られる勝利点の合計から、グリーフシードを獲得するときに使用した魔力カードの数値の合計を引いた数値が最も大きいプレイヤーが勝利します。ただし、ゲーム終了時に全員の勝利点がマイナスの場合は、勝利条件が逆転し、もっともマイナスが大きいプレイヤーが勝利します。(0点はマイナスではありません)

3. ゲームの準備

3.1. 魔力カードの準備

各プレイヤーは同色の魔力カード、1~15の15枚セットを受け取ります。ゲーム中、魔力カードはオモテ面が他のプレイヤーに見えないように持ってください。プレイヤーが4人以下の場合、余った魔力カードのセットは使用しません。

3.2. 魔法少女カードの準備

魔法少女カードを裏向きにし、シャッフルします。裏向きのまま各プレイヤーに1枚ずつ配ります。余った場合、その魔法少女カードは今回のゲームでは使用しません。裏向きのままゲームから除外します。

受け取った魔法少女カードは魔力カードの中に混ぜて持ってください。つまり、使用されるかゲームが終了するまでは非公開です。

注意: 魔力カードの色・模様と魔法少女カードには関係はありません。魔力カードの色・模様と関係なくランダムに魔法少女カードを配ってください。

3.3. グリーフシードカードの準備

グリーフシードカードを裏向きにし、シャッフルします。シャッフルしたら、グリーフシードカードの束から緑、オレンジ、赤それぞれ1枚ずつ合計3枚を抜き取り、ゲームから取り除きます。その後グリーフシードカードをもう一度シャッフルしてください。

その後、以下の手順に従いグリーフシードカードの準備をしてください。

①グリーフシードカードの山の一番上が緑色のカード

になるまで、一番上のカードを山の一番下へ送る。
 ②山の一番上が緑色のグリーフシードカードになったら、その緑色のカードを一番右へ置く。
 ③山の二番目に上にあったグリーフシードカードを②で置いたカードの左へ置く。
 ④残りのグリーフシードカードの山をその左へ置く。
 ⑤グリーフシードカードの山の一番下にあるカードを取り出し、おもて向きにしてグリーフシードカードの山の左へ置く。
 下図を参考にしてください。



これからのゲーム中は、常に一番右にあるグリーフシードカードを取り合うことになります。その位置にあるカードが獲得されたら左にあるカードが右へ移動して、次の獲得対象となります。
 これによって、今後取り合うグリーフシードカードは**3枚目まで、その種類(色)がわかるようになっています**。また、おもて向きになっているグリーフシードカードは**ゲームの一番最後に取り合うことになります**。

3.4. 手札の調整

各プレイヤーは公開されているグリーフシードカードの状態を参考に、手元の魔力カードから今回のゲームで使わないカードを3枚選びます。その3枚は裏向きにして、カードが何枚あるか他のプレイヤーから確認できるように、それぞれのカードの-1の文字が見えるように少しずらし、自分の前に置いて山にします。これをソウルジェムの穢れカードの山と呼びます。
 ヒント: 使わないカードを低い値のものばかりにしても良いですが、グリーフシードカードを獲得した時、その際使用した魔力カードの数値が勝利点からマイナスされることに注意してください。ゲーム終盤に高い値の魔力カードしか手元にないのに、場に残ったグリーフシードカードが低い値のものばかりの場合、大幅にマイナス点になる可能性があります。おもてになっている最後のグリーフシードカードの値と手元の魔法少女カードも参考にしつつ、使用しない魔力カードを選んでください。

4. ゲームの進行

場のグリーフシードカードがすべて獲得か除外され、1枚もなくなったらゲーム終了となります。

ゲーム終了となるまでは以下**4.1.~4.5.**の手順を繰り返し続けます。この**4.1.~4.5.**の手順の繰り返し1回分を**ラウンド**と呼びます。

4.1. 偵察

親がいない場合(最初のラウンドなど)は、この手順は省略してください。

親は現在の獲得対象となっているグリーフシードカードのオモテ面を自分だけ密かに確認します。率先して結界に潜り、偵察を行っていることをあらわします。

4.2. 魔力カードのプロット・グリーフシードの獲得
 この手順は親がいる場合といない場合で異なります。最初のラウンドは親がいないので、**4.2.2.親がいない場合**へ進んでください。

4.2.1.親がいる場合

親は魔力カードを1枚、オモテ面を上にして出します。親以外のプレイヤーは、親が出した魔力カードと獲得対象になっているグリーフシードカードの裏面を参考に、魔力カードを1枚、裏面を上にして出します。全員の魔力カードが揃ったら、すべての魔力カードを一斉におもて向きにします。一番数値の大きい魔力カードを出したプレイヤーがグリーフシードカードを獲得します。**この際、グリーフシードカードのオモテ面を他のプレイヤーに見せないようにしてください**(獲得した本人はオモテ面を確認してください)。こうしてグリーフシードカードを獲得したプレイヤーを**ラウンドの勝者**と呼びます。**ラウンドの勝者は、次のラウンドの親となります**。

一番数値の大きい魔力カードが複数枚出ている場合は、次のように処理します。

誰かと同じ数値のカードを出したプレイヤーは、その全員が獲得権を失うことになります。このため、次に大きい数値を出しているプレイヤーがグリーフシードカードを獲得します。次に大きい数値も複数枚ある場合は、その数値を出しているプレイヤーも全員獲得権を失い、さらにその次に大きい数値を出しているプレイヤーがグリーフシードカードを獲得します。

ただし、これらの処理の途中で、最大値で同値のカードを出しているプレイヤーの中に親がいた場合は、親がグリーフシードカードを獲得します。つまり、親とバッティングした場合は親が勝利します。これにより必ず勝利者は1人に決まります。以下の例を確認してください。

例 1:

親:11 プレイヤー1(以下 P1):14 P2:14 P3:13
 プレイヤー1と2が出した14が最大ですが、同じ数値のカードが複数枚出しまっているためこの2人は獲得権を失っています。次に大きい13を出しているプレイヤー3がグリーフシードカードを獲得します。

例 2:

親:14 P1:14 P2:12 P3:13
 親とプレイヤー1が出した14が最大です。この場合親とバッティングしているので親がグリーフシードカード

プレイヤー1と3が出した14が最大ですが、同じ数値のカードが複数枚出ているためこの2人は獲得権を失っています。次に大きい12を出しているのは親とプレイヤー2です。ここでは親とバッティングしているので、親がグリーンカードを獲得します。

グリーフシードカードを獲得できなかったプレイヤーが出した魔力カードは、ソウルジェムの穢れカードとなります。すでにソウルジェムの穢れカードの山がある場

ゲーム開始後 2 回グリーフシードを獲得し、2 回目の獲得の後は 3 ラウンドの間グリーフシードカードを獲得できていないプレイヤーの手元は以下の図のようになります。



獲得したグリーンシードカードをすべてオモテ向きにし

ます。獲得したグリーンシードカードのオモテ面の数値から、上に重なっている魔力カードの数値を引いたものの合計が勝利点となります（魔力カードの数値の方が高い場合は0点未満、マイナスになります）。

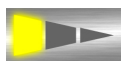
また、（上にグリーンシードカードが乗っていない）ソウルジェムの穢れカードの山にあるカード1枚につき、勝利点は-1点されます。

以上の勝利点の合計が最大のプレイヤーが勝利します。なお、勝利点がマイナスになったプレイヤーの魔法少女は魔女になります（0点はセーフ）。もし、全員が魔女になった場合は、もっとも勝利点が低い（もっともマイナスが大きい）プレイヤーが勝利します（どうせみんな魔女になるなら最強の魔女になろうぜルール）。

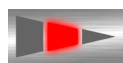
いずれの場合も、同点の場合はより多い枚数グリーンシードカードを獲得したプレイヤーが勝利します。それも同数の場合は魔法少女カードを使用していないプレイヤーが勝利します。それも同条件の場合は、該当者全員が勝利します。

6. 魔法少女カードの説明

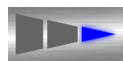
魔法少女カードは各カード右上のアイコンに示されたタイミングで使用することができます。



（根元が明るい）：魔力カードを出す代わりにこのカードを出します。



（中央が明るい）：全員が魔力カードを出し終わり、おもて向きにした後、誰かがグリーンシードを獲得する前にこのカードを出します。



（先端が明るい）：自分がグリーンシードカードを獲得し、グリーンシードカードの数値を確認した後にこのカードを出します。

1ラウンドにつき、使用が許される魔法少女カードは**全体で1枚のみ**です。つまり、誰かが魔法少女カードを使用したら、他のプレイヤーは次のラウンドまで、魔法少女カードを使用することはできません。

暁美ほむら、佐倉杏子、鹿目まどかは使用タイミングが競合しています。上述のルールはここでも有効なため、**早い者勝ちで先に出されたカードのみが有効**となります。出し遅れた魔法少女カードは発動されず、手元に戻ります。注意してください。

魔法少女カードはすべて1回限りの使い切りです。使用したらおもて向きのままゲームから除外してください。

巴ミ

このカードは17が書かれた魔力カードとして扱います。出した時点でグリーンシードカードの獲得が確定します（他の魔法少女カードもミミが出ていたため出すことができない）が、17の魔力カードなので、勝利点は17点マイナスされます。

暁美ほむら

今自分が出している魔力カードを手札に戻し、別の魔力カードを出し直します。

ゲームの最後のラウンドでは出し直す魔力カードが存在しないので、使用することはできません。

佐倉杏子

自分が出した魔力カードは、指名するプレイヤーの魔力カードと同じ値になります。

この結果、グリーンシードカードを獲得した場合は、コピーした魔力カードの数値がいくつか明確にするために、指名したプレイヤーと魔力カードを交換します。自分は受け取ったカードをグリーンシードカードとセットにし、指名されたプレイヤーは受け取った魔力カードを自分のソウルジェムの穢れカードとしてください。

鹿目まどか

このラウンドに勝者はいなくなります。誰もグリーンシードカードを獲得しません。従って、**ソウルジェムの浄化**も行われません。現在の獲得対象となっているグリーンシードカードはこのカードを出したプレイヤーのみがオモテ面を確認した上でゲームから取り除き、通常通り**4.4.グリーンシードカードの補充**を行います。次のラウンドの親はこのカードを出したプレイヤーとなります。

美樹さやか

今獲得したグリーンシードカードと魔力カードのセットを獲得せず、裏向きのままゲームから除外することができます。この時「ソウルジェムの穢れ」の山の上に置くカードがないので、**ソウルジェムの浄化**はできません。このラウンドに勝利したことには変わりはありませんので、次のラウンドの親は自分になります。

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/tnm/>

エラッタ、マニュアルのダウンロードを提供します。

また、ゲームの解説動画なども用意する予定です。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



正式版第1版:2013年11月4日

発行:ゾック神社(<http://zock.sakura.ne.jp/circle/>)

ゲームデザイン・カードデザイン:れらしう

(twitter:@rerasiu)

イラスト・カード&パッケージデザイン協力:あたみうらら

ロゴデザイン:フジヤマ・ネイザン

テストプレイ・ゲームデザイン協力(敬称略・順不同):

@nobuhiron、@kamome77、BakaFire、水葉、岩澤、gleipnil、

朱里、ZYOKO、puniko、フジヤマ・ネイザン、海辺の犬、

謎のザコ、がいじん

印刷:(株)ポプルス