

# SHADOWS OVER MITAKIHARA

## 見滝原を覆う影 拡張セット 2

### 暁美・ほむらの奇怪な事件

日本語版説明書 V 1.00

鹿目まどかを救うため、暁美ほむらは数多の時間軸を渡り歩いていた。

「この時間軸は何……勝手に違うわ……」  
その時間軸の中には他の時間軸と大きく様相が異なるものがあった。大きく狂った歯車。  
ほむらはそれを奇貨とし、事態の打開を図れるか？

これは、協力型ゲーム「見滝原を覆う影」の拡張セットです。いくつかのオプションルールの組み合わせで構成されており、それぞれのオプションルールに必要なコンポーネントが含まれています。それぞれのオプションルールは個々に導入・非導入を選ぶことができます。同時に複数のオプションルールを導入することも可能です。ゲームのバリエーションをお楽しみください。  
なお、本書は「見滝原を覆う影」本体の説明書を読んでいることを前提に記述されています。以降文中ではオプションルールのタイトルは【このように】表記します。

## セットの内容

人型コマ: 4 個 (黒 2 個、白 2 個)

追加魔法少女「呉キリカ」「美国織莉子」用のコマです。黒はキリカ用、白は織莉子用です。  
2 個ずつの内、片方は状況ボード上のさやか/ほむらの欄に置いて HP を表示します。もう 1 つはエリアボード上や、状況ボード上の「市街地」エリアにおいてキリカ/織莉子の現在地を表示します。

カード: 20 枚

その内訳は以下の通りです。

正体カード: 3 枚

追加魔法少女カード: 6 枚

魔女カード: 8 枚

7 人用ワルプルギスの夜カード: 1 枚

8 人用ワルプルギスの夜カード: 1 枚

追加戦利品カード: 1 枚

正体カード: 3 枚



【舞台装置の魔法少女】を導入する場合、7 人～8 人プレイヤーで遊ぶ際は、「ワルプルギスの夜の呼び声」に含まれている枚数ですと足りないのので、それに加えて使用します。持っているプレイヤーが魔法少女陣営か魔女陣営かをあらわします。

追加魔法少女カード: 6 枚



- ① 行動順
- ② 名前
- ③ HP
- ④ MP
- ⑤ 特殊能力

魔法少女/人間の能力を表示するカードです。  
行動順: ここに書かれた順番に行動します。  
HP: ヒットポイントです。0 以下になると死亡します。

MP:所持できる魔力カードの最大数です。

特殊能力:各魔法少女固有の能力です。なお、この部分に書かれている「カード」とは、すべて魔力カードのことをさします。

追加魔法少女カードは杏子、マミ、ほむら、ゆま、織莉子、キリカの6枚です。すべて表面が魔法少女、裏面が人間の状態を表しています。さやか、まどかについては同一の仕様のカードが基本セットに含まれていますので、それを利用してください。

ほむら(人間)のみ他のキャラクターと契約時の選択肢が異なりますが(カードに記載してあります)、これを採用するかどうかはお任せします。

### 魔女カード:8枚



今回の追加魔法少女カードの裏面は、基本セットのものと違い、魔女状態を表していませんので、代わりにこれを利用します。また、裏面が同じ模様になっていますので、これを利用して魔法少女をランダムに選ぶことができます。その場合、「対応する魔法少女」の記述を使います。

### 7人用舞台装置の魔女カード:1枚



表面下部に「30\_EX2」の記述があります。登場キャラクターが7人の場合に使用します。舞台装置の魔女の能力と見滝原市耐久力が変更されます。

### 8人用舞台装置の魔女カード:1枚



表面下部に「30\_EX2」の記述があります。登場キャラクターが8人の場合に使用します。舞台装置の魔女の能力と見滝原市耐久力が変更されます。

### 追加戦利品カード:1枚



織莉子が登場する場合、このカードを持ってゲームを開始します。

## ゲームの準備・進行

特に指示がない限り、基本セットの説明書に従いゲーム開始前の準備をし、ゲームを進行してください。次の項目でオプションルールごとの変更点を記載しているので、導入するものの指示に従ってください。なお、オプションルールは複数組み合わせることで導入することができます。

## オプションルール

難易度の欄は、そのオプションルールを導入した結果難易度がどの程度上下するかを7段階で表示しています。目安として考えてください。

### 【ゆがんだ時間軸】

難易度:?????

使用追加コンポーネント:追加魔法少女カード、(追加戦利品カード、人型コマ)

登場する魔法少女をランダムに決定します。

ただしさやかは必ず登場します。

魔女カードのうち、人魚の魔女のカードのみを取り除き、他の7枚をシャッフルします。

その7枚から、プレイヤーの人数より1枚少ない数だけ

けカードを裏のままピックアップし、残りを箱にしまい  
ます。ピックアップされたカードを1枚表にします。その  
時表になった魔女に対応する魔法少女と、さやかの2  
人が人間の状態でゲームを開始します。他は魔法少  
女の状態でゲームを開始します。

表にしたカードを裏に戻し、ピックアップしたカードに人  
魚の魔女のカードを混ぜると枚数がプレイヤーの人数  
と同じになります。プレイヤーは1人1枚ずつカードを  
引き、書かれた対応する魔法少女を担当します。ここ  
で初めて救済の魔女のカードが出てきた場合(まどか  
が魔法少女状態でゲーム開始となるような場合)は、  
まどかがそのまま最初から魔法少女だと難度が非常  
に高くなりますので、調整することをおすすめします。  
調整する場合、人間で開始する魔法少女をまどかに  
交換する(まどかとさやかが人間としてスタートして、  
他のキャラクターは魔法少女として開始する)か、まど  
かのカードを見滝原を覆う影拡張「ワルブルギスの夜  
の呼び声」に付属する「鹿目まどか(アナザー)」に変  
更してください。

ほむらとゆまと織莉子はカードに指示がある戦利品  
カードを持ってゲームをスタートします。

### 【七人の魔法少女】

難易度: ±

使用追加コンポーネント: 追加魔法少女カード、(追加  
戦利品カード、)7人用舞台装置の魔女カード、人型コ  
マ

7人でこのゲームを遊ぶためのオプションです。

ランダムでも任意でも構いませんので、今回登場する  
7人の魔法少女を選出します。ランダムに選出する場  
合、選出方法は【ゆがんだ時間軸】を参考としてくださ  
い。さやかは必ず登場します。

さやかとまどかが人間としてスタートし、他の魔法少女  
は魔法少女としてスタートします。

まどかがいない場合はランダムか任意で誰か一人を  
人間としてスタートしてください。

イベントカードの山を作る際、舞台装置の魔女カード  
はカードのおもて面下部に「30\_EX2」と書かれた7人  
用の舞台装置の魔女カードを使用します。

カードの裏面にある通り、見滝原市耐久力は60の状  
態からスタートします。

キリカの HP はさやかの欄を共有してください。

おりこの HP はほむらの欄を共有してください。

ほむらとゆまと織莉子はカードに指示がある戦利品  
カードを持ってゲームをスタートします。

その他は基本セットと変わりません。

### 【八人の魔法少女】

難易度: ±

使用追加コンポーネント: 追加魔法少女カード、追加  
戦利品カード、8人用舞台装置の魔女カード、人型コ

マ

8人でこのゲームを遊ぶためのオプションです。

さやかとまどかが人間としてスタートし、他の魔法少女  
は魔法少女としてスタートします。

イベントカードの山を作る際、舞台装置の魔女カード  
はカードのおもて面下部に「30\_EX3」と書かれた8人  
用の舞台装置の魔女カードを使用します。

カードの裏面にある通り、見滝原市耐久力は40の状  
態からスタートします。

キリカの HP はさやかの欄を共有してください。

おりこの HP はほむらの欄を共有してください。

ほむらとゆまと織莉子はカードに指示がある戦利品  
カードを持ってゲームをスタートします。

その他は基本セットと変わりません。

### 【フリーセットアップ】

難易度: ??????

使用追加コンポーネント: 追加魔法少女カード、追加  
戦利品カード、7人用舞台装置の魔女カード、8人用  
舞台装置の魔女カード、人型コマ

魔女カードと魔法少女カードを使って自由にゲームの  
準備をしても構いません。魔女カードの裏面はすべて  
同じですので、これを使ってランダムに魔法少女を選  
ぶことができるようになっています。初期状態での人  
間の人数は2人を推奨します。

ただし、登場するキャラクターからさやかを抜いたり、  
人間2人にさやかを含めなかったり、人間を3人以上  
にしたりするとゲームが簡単になり過ぎる可能性があ  
りますので、その点は注意してください。

ゲームスタート時の見滝原市耐久力は以下の通りとし  
てください。

登場キャラクターが5人:120

登場キャラクターが6人:80

登場キャラクターが7人:60

登場キャラクターが8人:40

ほむらとゆまと織莉子はカードに指示がある戦利品  
カードを持ってゲームをスタートします。

舞台装置の魔女カードは参加キャラクター人数に合う  
ものを使用してください。

### 【舞台装置の魔法少女】

(虚淵に囚われし魔法少女)

難易度: +++++

使用追加コンポーネント: 正体カード

プレイヤーが5人~8人の時専用のオプションルール  
です。6~8人の場合は【六~八人の魔法少女】のオ  
プションルールも合わせて導入してください。

このルールではプレイヤーの一人は「舞台装置の魔  
女の手下」である可能性があります。「舞台装置の魔

女の手下」は、魔法少女に偽装した「舞台装置」となり、魔法少女チームの壊滅を目指します。具体的には、舞台装置の魔法の手下の勝利条件は、魔法少女チームが敗北すること、となります。その他のプレイヤーは全員魔法少女チームです。魔法少女チームの勝利条件は通常通りです。

なお、お好みにより「舞台装置の魔法の手下」は、「虚淵に操られた魔法少女」と読み替えていただいて構いません。

担当キャラクターが決まったら、プレイヤーの所属を決定するための正体カードを用意します。

プレイヤーが5人の場合は以下のようにします。魔法少女の正体カード5枚＋舞台装置の魔法の正体カード1枚の合計6枚をシャッフルします。プレイヤー1人に1枚ずつ配ると、1枚余るので、これは誰も表を見ないようにして箱にしまいます。この結果、舞台装置の魔法の手下は1人いるかもしれないし、1人もいないかもしれない状態となります。

プレイヤーが6人の場合は以下のようにします。魔法少女の正体カード6枚＋舞台装置の魔法の正体カード1枚の合計7枚をシャッフルします。プレイヤー1人に1枚ずつ配ると、1枚余るので、これは誰も表を見ないようにして箱にしまいます。この結果、舞台装置の魔法の手下は1人いるかもしれないし、1人もいないかもしれない状態となります。

プレイヤーが7人の場合は以下のようにします。魔法少女の正体カード7枚＋舞台装置の魔法の正体カード2枚の合計9枚をシャッフルします。プレイヤー1人に1枚ずつ配ると、2枚余るので、これは誰も表を見ないようにして箱にしまいます。この結果、舞台装置の魔法の手下は1～2人いるかもしれないし、1人もいないかもしれない状態となります。

プレイヤーが8人の場合は以下のようにします。魔法少女の正体カード8枚＋舞台装置の魔法の正体カード2枚の合計10枚をシャッフルします。プレイヤー1人に1枚ずつ配ると、2枚余るので、これは誰も表を見ないようにして箱にしまいます。この結果、舞台装置の魔法の手下は1～2人いるかもしれないし、1人もいないかもしれない状態となります。

ゲームスタート時の見滝原市耐久力は以下の通りとしてください。

登場キャラクターが5人:120

登場キャラクターが6人:80

登場キャラクターが7人:60

登場キャラクターが8人:40

舞台装置の魔法カードはプレイヤー人数に対応するものを用意してください。

(この先は拡張セット1「ワルプルギスの夜の呼び声」のものと同じ説明になります)

正体カードはカードは引いた本人だけが確認して、伏せて魔法少女カードの下に置きます。このカードは「告発」されない限り、他のプレイヤーに見せてはいけません。

正体カードが1枚余るので、これを伏せたまま箱の中にしまいます。これにより、舞台装置の魔法の手下は存在しない可能性もあります。

引いた正体カードが魔法であった場合は、そのプレイヤーは舞台装置の魔法の手下です。舞台装置の魔法の手下は魔法少女チームが敗北した際、勝利となります。担当するキャラクターは舞台装置の魔法が作り出した舞台装置で、本人はどこかに囚われています(あるいは、虚淵に操られており、正気を取り戻すこともあります)。

引いた正体カードが魔法少女ならば、そのプレイヤーは魔法少女チームです。勝利条件は通常と変わりありません。

このオプションルールを導入した場合は、以下の状況となったら即座に魔法少女カードの下の正体カードを公開します。

- ・そのキャラクターが死亡した場合
- ・そのキャラクターに対応する魔法が発生した場合

これにより「魔法の正体カード」が公開された場合、魔法少女側の、好きなプレイヤーがそのキャラクターカードを引き取り、後述の「告発」が成功した場合と同様に扱います(その魔法少女の死亡や、魔法の発生はなかったものとします)。

この後、舞台装置の魔法の手下のプレイヤーは担当キャラクターを失う代わりに、今後毎ターンゲームに介入することができるようになります。(介入内容は後述)

このオプションルールを導入した場合、魔法少女の行動に以下が追加されます。人間はこの行動はできません。

- ・告発(市街地にいる時)

各キャラクターはゲーム中に1回のみ、この行動を取ることができます。

。舞台装置の魔法の手下と思うキャラクターを指名します。この時、相手の位置や魔法少女なのか人間なのかなど、状態は問いません。指名されたキャラクター

のプレイヤーは正体カードを公開します。

正体カードが魔法少女であった場合は告発失敗です。告発を行ったプレイヤーは、今イベントカードの山の一番上にあるカードに書かれている数字(4,2,1,0 のどれか)の枚数だけ、魔力カードを捨てます。この時魔力カードが0枚になった場合は、即座に対応する魔女が発生します。

正体カードが舞台装置の魔女の手下であった場合は、告発成功です。以下のように処理します。

今後、告発されたキャラクターは魔法少女陣営となり、告発したプレイヤーが兼務します。告発されたプレイヤーは担当キャラクターを失います。その代わりに、今後毎ターンゲームに介入できません(介入内容は後述)。

告発したプレイヤーは告発対象となったキャラクターの魔法少女カードを受け取ります。そのキャラクターが、ゲーム開始時に人間であった場合は、今の状態と関係なく、人間の面を表にして受け取ります。告発されたキャラクターが持っていた戦利品カードは捨て札になります。

告発対象となったキャラクターの HP を最大にします。告発したプレイヤーは、告発対象となったキャラクターの MP の数だけ魔力カードを引きます。今後告発したプレイヤーのキャラクターと告発されたキャラクターの魔力カードは共有となります。告発したプレイヤーは担当する2人のキャラクターの MP 合計値まで魔力カードを持つことができます。

告発したプレイヤーが担当する2人のキャラクターは、告発したプレイヤーの手持ちの魔力カードが0枚になるまで対応する魔女が発生しません。魔力カードが0枚になった場合は、2人の対応する魔女が同時に発生します。

告発したプレイヤーが担当する2人のキャラクターのどちらかが「MP と同じ値まで魔力カードを引く」という効果の対象となった場合、2人のキャラクターの MP 合計値まで魔力カードを引くことができます(グリーンシード1個で2人分の魔力の補充ができることとなります)。

なお、この場合でも人間の行動の「気分転換」の内容に変更はありません。引くことができるのは**魔力カードが4枚になるまで**です。

人間の行動の「契約」については、引くカードに変更があります。契約した際、**その魔法少女の MP の枚数だけカードを引きます**。ただし、担当している魔法少女2人の MP の合計を超える枚数を持つことはできません。

例1: 告発の結果により、すでに魔法少女になっているさやかを担当するプレイヤーが、マミを引き取った。今後、このプレイヤーは行動順1のさやかの順番にさやかを行動させ、行動順4のマミの順番にマミに行動させる。プレイヤーとしては1キャラ1回ずつの2回行動となる。

例1a: さやかとマミを担当しているプレイヤーが魔力カードを3枚持っている。さやかに対して「グリーンシード」が使用された。さやか担当プレイヤーは、さやかの MP6+マミの MP8 の合計、14枚になるまでカードを引くことができる。11枚魔力カードを引いた。

例1b: イベントカード「それがソウルジェムの最後の秘密」がめくられた。すべての魔法少女は魔力カードを2枚ずつ捨てるとあるので、さやかもマミも対象である。さやかとマミを担当しているプレイヤーはさやかの分2枚と、マミの分2枚、合計4枚の魔力カードを捨てる必要がある。

例2: 告発の結果により、すでに魔法少女になっているさやかを担当するプレイヤーが、まどかを引き取った。まどかがこの時点で人間であろうと魔法少女であろうと、人間の方を表にしてカードを引き取る。

例2a: さやかとまどかを担当しているプレイヤーが、魔力カードを5枚持っている。まどかの行動順の際に「気分転換」を行い、1枚魔力カードを捨てたが、すでに魔力カードは4枚あり、「気分転換」の効果は「4枚になるまで魔力カードを引く」なので、魔力カードを引くことはできなかった。

例2b: さやかとまどかを担当しているプレイヤーが、魔力カードを5枚持っている。まどかの行動順の際に「契約」を行った。まどかの MP は8なので、8枚魔力カードを引く。

例2c: さやかとまどかを担当しているプレイヤーが、魔力カードを7枚持っている。まどかの行動順の際に「契約」を行った。まどかの MP は8なので、8枚魔力カードを引こうとしたが、さやかとまどかの MP 合計の14を超えてしまうため、14枚になるまで、7枚だけ魔力カードを引いた。

担当キャラクターを失った舞台装置の魔女の手下のプレイヤーは、その時点で持っていた魔力カードをすべて捨て札にします。その後、魔力カードを4枚引きます。そして、告発されたターンより「介入」を行うことができます。毎ターン、調整フェイズの最後に以下から1つ選んで行動します。

1.箱の中に入っているイベントカードのうち1枚を見

- る。希望するならば、それを現在のイベントカードの山の一番上のカードと入れ替えてもよい。
- 2.自分の手持ちの魔力カード1枚を、好きなプレイヤーの魔力カード1枚と交換する。具体的な手順としては、まず好きなプレイヤーの魔力カードを1枚引き、確認してから、交換するカードを返す。
  - 3.好きな枚数だけ魔力カードを捨て、同じ枚数引く。
  - 4.射撃攻撃力が同一の魔力カード、または近接攻撃力が同一の魔力カードを3枚捨て、その攻撃力の数だけ見滝原市耐久力を減少させる
  - 5.魔力カードを1枚引く。最大4枚まで魔力カードを持つことができる。4枚魔力カードを持っているときは、魔力カードを引くことはできない。

## サポート

---

このゲームのサポートは以下のURLで行っております。

今後このページで無償ダウンロードコンテンツを用意する予定です。

<http://zock.sakura.ne.jp/circle/sm/som.html>

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](mailto:rerasiu@gmail.com)



見滝原を覆う影 拡張セット

暁美・ほむらの奇怪な事件

---

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、イラスト以外のデザイン:

れらしう (twitter:@rerasiu)

イラスト:あたまうらら

印刷(カード):株式会社萬印堂

印刷(説明書):近所のコンビニ