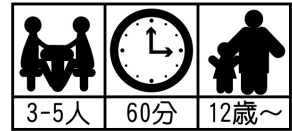


SHADOWS OVER MITAKIHARA

見滝原を覆う影



日本語版説明書 V 1.20

まどかとさやかはいたって普通の中学生。しかしある日、二人の前に普通でない生き物が現れた。キュウベえと名乗る猫のようなその生き物は、驚くべき事実を二人に告げる。

「君たち人間の社会を裏から脅かす、魔女という存在がいる。それに対抗できるのは、魔法少女だけだ」

「今は君たちの先輩が魔女を押さえこんでいるけれど、もうじき、最悪の魔女がここ見滝原に現れる。そうすると、彼女たちだけではこの街を守りきれないかもしれない。だから……」

「ボクと契約して、魔法少女になってほしいんだ!」

あらまし

このゲームは、協力型ゲームです。各プレイヤーが優劣を競ったり勝利を争うのではなく、一致団結してトラブルに対抗します。勝つ時は、全員の勝ち、負ける時は、全員の負けです。

5人一致団結して、ワルプルギスの夜を撃退しましょう!

この説明書の読み方

ゲームを遊ぶために、この説明書の最初から最後までを通して読む必要はありません。

セットの内容から、**4. 調整フェイズ**まで読み進めれば、ゲームを遊べるようになっています。そこから後の部分は困ったことがあった時や、ゲームに慣れて違う遊び方をしたい時など、必要に応じて読むようにしてください。

セットの内容

ゲームボード: 2枚

魔法少女の名前が書かれた方を状況ボード、もう片方をエリアボードと呼びます。状況ボードでは魔法少女/人間のHPや、見滝原市耐久度を表示します。エリアボードは4つのエリアに分かれています。魔女/使い魔の所在や、HPを表示します。

ポーン: 10個(青赤白黄黒の5色各2個ずつ)

ポーンの色は各魔法少女/人間に対応しています。2個ずつの内、片方は状況ボード上に置いて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」エリアにおいて魔法少女の現在地を表示します。

マーカー(黒くて丸いコマ): 18個

状況ボード上やエリアボード上のゲージの上に置いて魔女/使い魔のHPや見滝原市耐久値を表示します。

カード: 128枚

その内訳は以下の通りです。

魔力カード: 72枚



ソウルジェムに込められた魔力=ポジティブな精神エネルギーを表しています。魔法少女はこのカードを消費して魔女/使い魔にダメージを与えます。

手持ちの魔力カードが減ることはソウルジェムに濁りが生じていることを示します。手持ちの魔力カードが0枚になるということは、魔力を使い切り、ソウルジェムが濁りきってしまったことを示します。

イベントカードフェイズ、もしくは調整フェイズ終了時にいずれかの魔法少女の手持ちの魔力カードが0枚である場合は、その魔法少女は脱落し、対応する魔女が発生します。

なお、人間が魔力カードを使い切った場合は、特にペナルティはありません。

魔法少女カード: 7 枚



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。

魔法少女カードはさやか、杏子、まどか、マミ、ほむら、杏子(アナザー)、ほむら(アナザー)の 7 枚です。(アナザー) の記載がある魔法少女カードは通常のゲームでは使用しません。杏子、マミ、ほむらの魔法少女カードの裏面は、イベント-魔女/使い魔カードと同じ見た目になっているので注意してください。

イベントカード: 30 枚

裏(4)

裏(0)



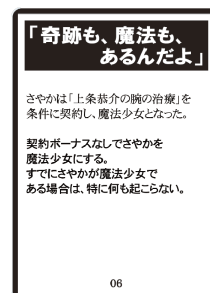
イベントカードには、魔法少女たちに次々と襲い掛かる魔女/使い魔やさまざまなアクシデントが記載されています。

イベントカードは裏面に印刷されている数字によって 5 種類に分かれており、その内訳は以下の通りです。

- ①行動順 5 のイベントカード: 2 枚
4 のイベントカード: 7 枚
(3 のイベントカードはありません)
- ②名前 2 のイベントカード: 9 枚
- ③HP 1 のイベントカード: 11 枚
- ④MP 0 のイベントカード(舞台装置の魔女): 1 枚
- ⑤特殊能力 イベントカードの裏側の数字は舞台装置の魔女(ワルプルギスの夜)の出現カウントダウンです。数字が小さいほど、強力な魔女/使い魔が出現したり、より悪いアクシデントが発生しやすい傾向にあります。

また、イベントカードは 2 種類にも分類されます。表面に魔女や使い魔のデータが書かれたカードを魔女/使い魔カード、それ以外のカードをセリフカードと呼びます。

(セリフカード)



アクシデントが記載されています。このカードがめくられたら、すぐに記載された指示に従います。

(使い魔/魔女カード)



魔女のデータ(枠内)

- ①名前
- ②HP
- ③攻撃力
- ④破壊値
- ⑤特殊能力

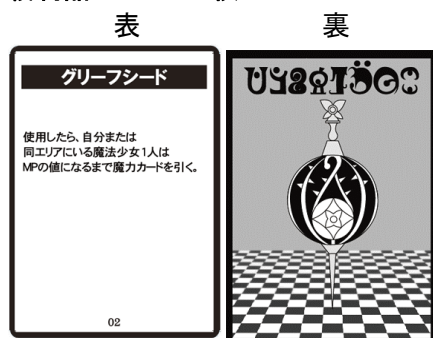
使い魔のデータ(破線枠内)

- ⑥名前
- ⑦HP
- ⑧攻撃力
- ⑨破壊値

魔女や使い魔の能力を表示するカードです。このカードがオープンされたら記載された使い魔/魔女が出現します。

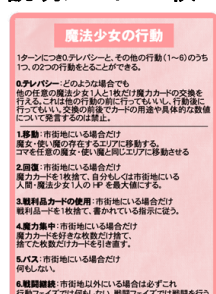
魔女のデータはカードを縦(上の図の通りの置き方)にして表示し、使い魔のデータはカードを横にして表示します。

戦利品カード: 12 枚



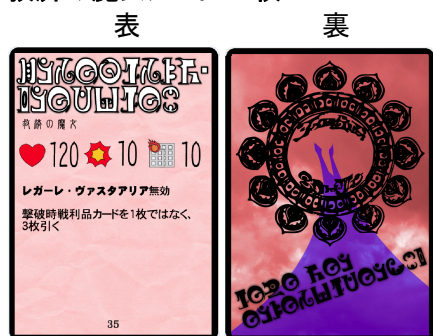
魔法を倒した際に手に入る報酬です。基本的にグリーンフシードですが、そうでないものもあります。マミさんが「運が良ければ」といっていた通り、運が悪いとグリーンフシードは手に入りません。

説明カード: 5 枚



ゲームの手順を記載したカードです。各プレイヤーは担当する魔法少女/人間と同じ色のカードを持ってください。

救済の魔女カード: 1 枚



救済の魔女の能力を表示するカードです。

人魚の魔女カード: 1 枚



人魚の魔女の能力を表示するカードです。

ゲームの準備

プレイヤーは 1 人 1 枚担当する魔法少女/人間を決め、その魔法少女カードを手元に置きます。まどか・さやかは人間としてゲームを開始するので、(人間)と書かれた面を表に向けて置きます。

プレイヤーが 4 人の場合はさやか担当がまどか担当を兼ねます。3 人の場合はさやか担当がまどか担当を兼ね、他の人がほむらと誰かを合わせて担当してください。

なお、プレイヤーが 5 人の場合はまどかの担当が暇になるおそれがありますので注意してください(原作準拠……?)。

まどかの担当は「救済の魔女」カード、さやかの担当は「人魚の魔女」カードを手元に準備してください。状況ボード上に各魔法少女/人間の HP 表示用のポーンを置きます。さやかは 5、杏子は 9、まどかは 4、マミとほむらは 6 のところに、対応する色のポーンを置きます。

魔力カードはすべてをよくシャッフルして、裏向きの山にします。

各魔法少女/人間は魔力カードを引きます。担当している魔法少女/人間のカードに書かれている MP の枚数だけ魔力カードを引き、手札とします。このカードは他のプレイヤーに見せてはいけません。また、2 人以上の魔法少女/人間を担当しているプレイヤーは、それぞれの魔法少女/人間の魔力カードを別々に管理し、混じらないように注意してください。

ほむらは戦利品カードから「時間操作」カードを取り出して、手元に置いてください。そのほかの戦利品カードはよくシャッフルして、ボードのそばに裏返しに置いてください。

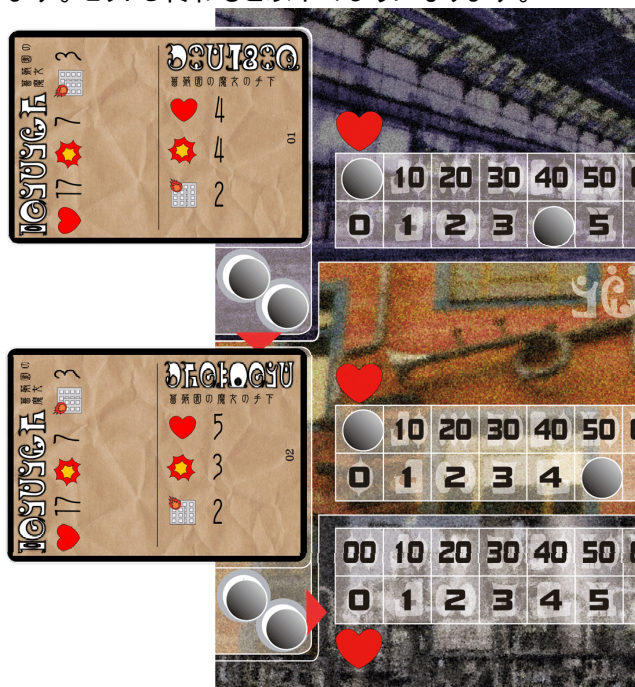
位置表示用のポーンを置きます。状況ボード上の「市街地」エリアに残りのすべてのポーンを置きます。

見滝原市耐久値を表示するためのマーカーを置きます。状況ボード上の見滝原市耐久値の欄の、上側の列の 120 のマスと、下側の列の 0 のマスにマーカーを 1 個ずつ置きます。この状態で「120」を表します。

見滝原市耐久力											
0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110
1	2	3	4	5	6	7	8	9			

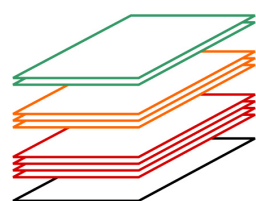
ゲームの最初から、薔薇園の魔女が 2 匹存在しているので、これを配置します。5 のイベントカード「薔薇園の魔女の手下」を横向きにして、状況ボードの「廃工場」「路地裏」エリアの脇のカード置き場に配置します。薔薇園の魔女の手下カードを置いた、カード置き場の

下にある時計マークの所に 1 個ずつマーカ―を置きます(カード 1 枚につき 2 個)。さらに、カードの隣の HP 表示欄にそれぞれ 4 と 5 になるようにマーカ―を置きます。セットし終わると以下ようになります。



残ったイベントカードの山を作ります。まず、イベントカードを裏面の数字ごとに分け、よくシャッフルします。残っているイベントカードには 4,2,1,0 の 4 種類があります。0 は「舞台装置の魔女」(ワルプルギスの夜)の 1 枚だけです。4,2,1 のカードの束からそれぞれ 1 枚ずつカードを裏にしたまま抜き出し、箱の中に入れます。今回のゲームではこの 3 枚を使うことはありません。

残ったカードは 0、1、2、4 の順番に上へ重ねていきます。一番下が 0(舞台装置の魔女)、一番上が 4 のカードの束になります。



- ←4 のイベントカード (6 枚)
- ←2 のイベントカード (8 枚)
- ←1 のイベントカード (10 枚)
- ←0 のイベントカード (1 枚)
(舞台装置の魔女)

ゲームの流れ

このゲームは以下のように進行します

1. イベントカードフェイズ
 2. 行動フェイズ
 3. 戦闘フェイズ
 4. 調整フェイズ
- (ゲームが終了しない場合 1 に戻る)

舞台装置の魔女(ワルプルギスの夜)を倒せば魔法少女側の勝利です。魔法少女/人間が全滅するか、見

滝原市耐久値が 0 以下になった場合魔法少女側の敗北になります。

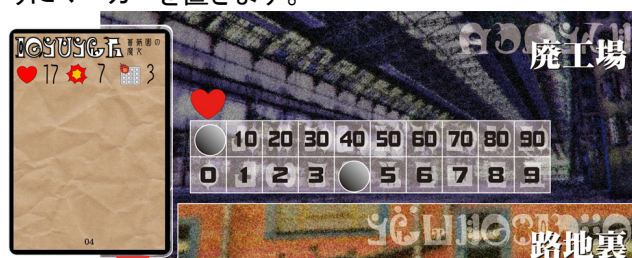
※ゲーム中、各プレイヤーは手持ちの魔力カードを他のプレイヤーに見せたり、具体的な数値についてコメントしてはいけません(「防御は任せろ」「多分私 1 人でもこのターンで倒せるでしょう」「ティロ・フィナーレ行くわよ!」「逃げたい……」などは発言してもかまいません)。

1. イベントカードフェイズ

イベントカードフェイズが始まったら、ほむらには「時間操作」のイベントカードを使用するチャンスがあります。使用した場合、イベントカードの山の 1 番上の 1 枚を裏向きのまま箱にしまいます(そのカードが舞台装置の魔女のカードの場合は箱にはしません)。このカードは今回のゲームではもう使用しません。そして、ただちに行動フェイズに移ります。使用しない場合、以下の通りに進行します。

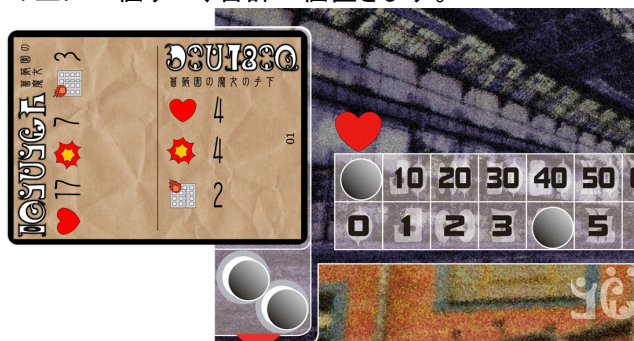
使い魔のカードのすぐ下、時計マークの上に置いてあるマーカ―を 1 個ずつ取り除きます。このマーカ―がなくなった使い魔はこの時点で、即座に魔女になります。横向きのカードを縦向きに置き直します。魔女になったら、HP が最大となるので、HP を表示しているマーカ―ををカード上魔女側のデータの HP と同じ値になるように動かします。

次に、イベントカードの山の 1 番上のカードをめくります。めくられたカードが使い魔/魔女カードの場合はエリアボードに置きます。空いている 4 つのエリアの中で、できるだけボードの上の方にあるエリアへ配置します。ちなみに、今後魔女/使い魔が消滅した場合、空いたエリアを上詰める必要はありません。エリアが 4 つとも埋まっていて、使い魔/魔女カードの置き場所がない場合は、すぐに見滝原市耐久力を 4 下げ、今引いたカードをイベントカードの山の底に入れます。引いたカードが魔女の能力しか書かれていないカードの場合は、書いてある文字が読めるように、縦向きにカードを置き、HP 表示欄にカードにある HP 表記の通りにマーカ―を置きます。



使い魔と魔女のデータの両方が書かれているカードは、まずは使い魔が出現します。使い魔側のデータの

文字が読めるように、カードを横向きに置き、HP 表示欄にカードにある HP 表記の通りにマーカーを置きます。また、マーカーをカードのすぐ下の時計のマークの上に 1 個ずつ、合計 2 個置きます。



引いたカードがセリフカードの場合は、ただちにカードの指示に従います。

※魔女発生チェック

この時点で魔力カードを 1 枚も持っていない魔法少女が存在する場合、その魔法少女は脱落し、対応する魔女が発生します（人間の場合は魔力カードがなくなっても特に何も起こりません）。

その魔法少女が杏子、マミ、ほむらの場合は、魔法少女カードを裏返してエリアボードの、空いているエリアに配置します。さやか、まどかの場合は、手元に用意してあった「人魚の魔女」「救済の魔女」のカードを空いているエリアに配置します。エリアが 4 つとも埋まっていて、魔女カードの置き場所がない場合は、FAQ の Q18 を参照してください。

死亡または脱落した魔法少女担当のプレイヤーが望むならば、キャラクターを兼任しているプレイヤーからキャラクターを引き受けることも可能です。その場合はすべてをそのままにし、プレイヤーのみ交代します。魔法少女カードを受け取ってください。

2. 行動フェイズ

カードの左上に書かれた行動順の順番で行動します。さやか→杏子→まどか→マミ→ほむらの順番です。魔法少女と人間では選択できる行動が異なります。ゲーム開始時は、杏子、マミ、ほむらが魔法少女です。さやか、まどかは人間です。

■魔法少女の行動■

魔法少女は、1 ターンにつき 0.テレパシーと、その他の行動(1~6)1 つを組み合わせることで行動できます。

0.テレパシー

どのような場合でも使用することができます。

魔法少女同士は、他の行動に加えて、他の任意の魔法少女と 1 枚だけ、魔力カードを裏向きにして（他のプレイヤーには数字が見えないようにして）交換を行います（人間と交換をすることはできません）。

具体的には以下のように処理を行います。

- 1.現在の行動順のプレイヤーが魔力カードを裏返しにしたままテレパシー先に手渡す（他のプレイヤーにカードの内容がわからないようにします）
- 2.渡されたプレイヤーは、受け取ったカードを手札に加える
- 3.渡されたプレイヤーは、手札から一枚を選んで、裏返しにしたまま行動順のプレイヤーに渡す

この時、相手の魔法少女がいるエリアは気にする必要はありません。交換は他の行動の前に行ってもいいし、他の行動後に行ってもかまいません。交換の前後でカードの用途や具体的な数値について発言するのは禁止です。

1.移動

市街地にいる場合に選択可能です。

市街地からいずれかの魔女/使い魔が存在するエリアへ移動します。

対応する色のポーンを状況ボードの市街地エリアから、任意の魔女/使い魔カードが置かれているエリアボード上のエリアへ移動させます。

2.回復

市街地にいる場合に選択可能です。

魔力カードを 1 枚捨て、自分、もしくは同じく市街地にいる魔法少女/人間 1 人の HP を最大値にします。

3.戦利品カードの使用

市街地にいる場合に選択可能です。

戦利品カードを 1 枚捨て、書かれている指示に従います。なお、「成長」カードは使用する必要はなく、手に入れた時点から効果を発揮します。「時間操作」カードを使うタイミングはここではなく、イベントカードフェイズの最初です。

4.魔力集中

市街地にいる場合に選択可能です。

魔力カードを好きな枚数だけ表にして捨て、捨てた枚数だけ魔力カードを引き直します。ちなみに、魔力カードの山がなくなった場合は、捨てられた魔力カードを良くシャッフルして新しく魔力カードの山を作り直してください。

5.パス

市街地にいる場合に選択可能です。

何もしません。

6.戦闘継続

既に魔女・使い魔のエリアにいる場合にはこの行動しか選択できません（別途 0.テレパシーは行動可能）。行動フェイズでは特にすることはありません。戦闘フェ

イズでは戦闘を行います。

■人間の行動■

人間は1ターンに以下の1~4のいずれかの行動を選択できます。

それとは別に、ゲーム中のいつでも0.契約を実行することができます。自分の順番であるかどうか、今どのフェイズなのか、といったことを気にする必要はありません。また、いかなる結果にも割り込んで0.契約を実行できます。たとえば、魔法少女の死亡・脱落が決まった場合でも、先に契約の効果を受けることができますので、死亡や脱落をなかったことにできます。割り込んだ場合は、契約の効果を実用した後、HPの減少処理やカードを捨てる処理を行ってください。

0.契約

人間はどのような場合でも、いつでも契約を行うことができます。

契約を行った場合人間は魔法少女となります。魔法少女カードを裏返しにして「(人間)」と書かれていない面を表にしてください。

HPをカードに書かれた値とし、書かれたMPの値と等しくなるまで魔力カードを引きます。

加えて、契約時の願い事により次の4つのうち好きな効果1つを得ます。

- 1.任意の1人の魔法少女は魔力カードをMPの値と等しくなるまで引く
- 2.人間・魔法少女全員のHPを最大値にする
- 3.人間(魔法少女を除く)の死亡をキャンセルする(致命傷となった魔女/使い魔の攻撃1回をなかったことにする)
- 4.ゲームの進行とは特に関係ない願いを叶える(例:上条恭介の左腕を治療する)

1.応援

どのような場合でも選択可能です。

同じエリアにいる魔法少女に魔力カードを裏向きにして(他のプレイヤーには数字が見えないようにして)1枚与えます(テレパシーと違い、別のエリアにいる時はカードを与えられません)。相手がすでにMPと等しい枚数魔力カードを持っている場合は与えることはできません。

2.移動

市街地にいる場合に選択可能です。

市街地からいずれかの魔女・使い魔が存在するエリアに移動します。

対応する色のポーンを状況ボードの市街地エリアから、任意の魔女/使い魔カードが置かれているエリアボード上のエリアへ移動させます。

3.気分転換

市街地にいる場合に選択可能です。

好きな枚数だけ魔力カードを捨て(0枚でも良い)、手持ちの魔力カードが4枚になるまで引き直します。

4.パス

どのような場合でも選択可能です。

何もしません。

3. 戦闘フェイズ

行動フェイズ終了後、魔法少女/人間が魔女/使い魔と同一のエリアに存在する場合は戦闘が発生します。戦闘には魔女/使い魔と同一のエリアにいる魔法少女/人間全員が強制的に参加します。

戦闘はエリアごとに順番に解決します。戦闘が複数回発生する場合は、エリアごとに参加している魔法少女/人間中でもっとも早い行動順を持つキャラクターを比較し、早い方から解決します。

例:お菓子の魔女とさやか・ほむらが、落書きの魔女と杏子・マミが戦闘します。お菓子の魔女と戦う魔法少女の中でもっとも行動順が早いのはさやかの1、落書きの魔女では杏子の2。さやかと杏子を比較するとさやかの方が早いので、まずお菓子の魔女との戦闘を解決し、次に落書きの魔女との戦闘を解決します。

人間が戦闘中に行える行動はありません。このため、人間のみが魔女/使い魔と同一のエリアに存在する場合は、即座に魔女もしくは使い魔の攻撃力の値だけ人間のHPを減少させ、戦闘を終了します。「契約」で割り込んで、戦闘を開始することはできません。

魔法少女が存在する場合は、エリア内の魔法少女は相談を行いそれぞれ「攻撃」「撤退」「戦利品カードの使用」のいずれを行うかを決定します。この際、手持ちの魔力カードの具体的な数値についての発言は厳禁です。

それぞれの行動の説明は以下の通りです。

「攻撃」:魔力カードを通常1枚消費し、魔女/使い魔にダメージを与えます。

「撤退」:魔力カードを1枚消費し、市街地を含む別のエリアへ移動します。魔女/使い魔にダメージを与えることはできません。

「戦利品カードの使用」:戦利品カードを1枚消費し、カードの効果を得ます。魔女/使い魔にダメージを与えることはできません。

※戦闘中にパスすることはできません。戦闘が発生しているエリアにいる魔法少女は、必ず何らかのカード(魔力カードか戦利品カード)を1枚以上出さなければなりません。

「攻撃」「撤退」を選択した魔法少女は魔力カードを1枚、「戦利品カードの使用」を選択した魔法少女は戦利品カードを1枚、それぞれ伏せて前に出します。「ティロ・フィナーレ」「ロッソ・ファンタズマ」「爆弾」「スクワルトーレ」を使用する場合はここで宣言し、能力に応じた枚数の魔力カードを伏せて前に出します。

エリア内の魔法少女/人間のうち1人が使い魔/魔女から攻撃を受けることになるので、その1人を相談して決定します。撤退する魔法少女が攻撃を受けても構いません。その後、一斉に伏せたカードを公開します。

公開された戦利品カードの効果を最初に適用します。戦利品カードが複数枚公開された場合は、好きな順番で解決してかまいません。

その後、「攻撃」を宣言した魔法少女が出した魔力カード内の攻撃力の値の合計値だけ、魔女/使い魔のHPを減少させます。エリアボード、HP表示欄のマーカーを動かしてください。この時、「撤退」を宣言した魔法少女の魔力カードの攻撃力は合計に加えません。まどか・ほむら・マミが出した魔力カードは射撃攻撃力の値、さやか・杏子が出した魔力カードは近接攻撃力の値を使用します。「ティロ・フィナーレ」「ロッソ・ファンタズマ」「爆弾」「スクワルトーレ」以外の特殊能力を使用する場合はここで宣言し、適用します。使用前に相談してもかまいません。

この際、「攻撃」を宣言した魔法少女が3人以上で、その魔法少女らが出したカードの攻撃力のすべての数字が繋がっていた場合は「連携攻撃」となり、「連携攻撃」を構成する魔力カードは、魔女/使い魔のHPを攻撃力の倍だけ減らすことができます。「連携攻撃」が成立するかどうかの判断を行う際、「撤退」を宣言した魔法少女が出した魔力カードは無視します。「連携攻撃」を構成しない魔力カード(「連携攻撃の対象とならない」と記載された特殊能力により出された魔力カード)は、たとえ同じエリアで「連携攻撃」が成立していても、攻撃力どおりに魔女/使い魔のHPを減少させます(倍にならない)。

例:1,2,3、2,3,4,5 などの場合は、連携攻撃が発動する。1,3,4,5 の場合は3つ繋がっているが、すべてが繋がっているわけではないので発動しない。

魔力カードの攻撃力を変更することができる特殊能力は、その効果を適用してから連携攻撃の判定を行ってもかまいません。

例:マミが射撃攻撃力1、杏子が近接攻撃力1、さやかが近接攻撃力3の攻撃力を持つ魔力カードをオープンした。杏子が「熟練」を使用すると、攻撃力は2となり、1,2,3 で連携攻撃が発動する。この戦闘では魔

女のHPを12減少させることになる。

この結果使い魔/魔女のHPが0以下となった場合、使い魔/魔女は消滅します。舞台装置の魔女を消滅させた場合、ゲームは終了し、魔法少女側の勝利となります。それ以外の魔女を消滅させた場合、戦利品カードを1枚引き、エリア内の任意の魔法少女が獲得する。使い魔を消滅させた場合は戦利品カードを引くことはできません(卵生む前のニワトリ絞めてどうすんのさ?)。戦利品カードの山がなくなった場合は、既に捨てられた戦利品カードをよくシャッフルして、新しく戦利品カードの山を作ってください。

使い魔/魔女が消滅した場合、同エリア内のキャラクターはすべて即座に市街地へ移動します(結界の解除)。

攻撃を受けることが決まっていた1人は、魔女の攻撃力から自分が出した魔力カードの防御力を引いた値だけHPを減少させます。まどか・ほむら・マミが出した魔力カードは射撃防御力、さやか・杏子が出した魔力カードは近接防御力を使用します。攻撃を受ける係が魔力カードを出していない場合は、魔女の攻撃力と同じ値だけHPを減少させます。使い魔/魔女の攻撃は魔法少女側の攻撃と同時にされるため、**使い魔/魔女をこのターンで消滅させていた場合でも、攻撃を受ける係はダメージを受けます**。状況ボード上、HP表示欄のポーンを動かしてください。

最後に、「撤退」を宣言した魔法少女を任意のエリアへ移動させます。「撤退」を宣言した魔法少女が魔女・使い魔にダメージを与えることはありませんが、攻撃を受ける係であることはかまいません。防御力も通常通り適用します。もし、移動先で再度戦闘が発生した場合は、「撤退」の際に使用した魔力カードはもう使えません。必要ならば、再度魔力カードを出してください。

4. 調整フェイズ

同エリア内に人間・魔法少女が存在しない使い魔・魔女は、破壊値だけ、見滝原市耐久力を減少させます。魔法少女が同エリアに存在していても見滝原市耐久力を減少させる魔女も存在するので注意してください。そのような魔女は魔女カード内に説明があります。ここで見滝原市耐久力が0以下となった場合、見滝原市は壊滅し、プレイヤー全員の敗北となります。

さやかが魔法少女であり、HPが減少している場合、「超回復」を発動させます(強制)。

ここで、1. イベントカードフェイズの最後で行った**※魔女発生チェック**をもう1度行います。

ここで魔法少女/人間が全員死亡または脱落している

場合は、プレイヤー全員の敗北となります。

魔法少女側が敗北しておらず、舞台装置の魔女を消滅させていない場合は、1. イベントカードフェイズに戻ります。

エンディング

ゲーム勝利時の条件によってエンディングを用意しました。

より下のエンディングほど達成が難しいので、1度勝利した後はより下にあるエンディングも目指してみてください。

バッドエンディング

条件: まどかが生存していない

ワルプルギスの夜は倒した。見滝原市の危機は去った。

しかし、まどかはもういない。

まどかはみんなが大事だったのかもしれないが、私にとっては見滝原市の誰よりも大事なまどかがいないことなど、到底受け入れられるはずもなかった。誰よりも生きていて欲しかった。

ほむらは、左腕の盾に手を掛けた。

サッドエンディング

条件: 生存魔法キャラが4人以下、まどかが魔法少女

尊い犠牲により、ワルプルギスの夜は撃退された。見滝原市は守られたが、まどかは魔法少女になってしまった。犠牲も出してしまった。魔法少女になってしまった以上、まどかにこの先の希望はない……。ほむらは、再度の時間遡行を決意する。

ノーマルエンディング

条件: 生存キャラが5人、まどかが魔法少女

一致団結し、ワルプルギスの夜を撃退することができた。これまでの時間軸で、もっともみんなの協力を得ることができたのではないだろうか。こんなにうまく行ったことはない、と言っていい。ほむらは大きな達成感をおぼえていたが、まどかはやはり魔法少女になってしまっている。やはり、この結果は受け入れられない。しかし、これまでの時間軸で、ワルプルギスの夜を撃退しながら、まどかが生き残ったことはないのだ。たとえ、魔法少女になっているとはいえ。その点ではこれまでで最大の戦果を得たことになる。ほむらは再度時間遡行すべきか、逡巡する。

ビターエンディング

条件: 生存キャラが4人以下、まどかが人間

ワルプルギスの夜を撃退した。まどかもキュウベエの魔の手から守りきった。もはや、これ以上の魔女は現れないだろう。だから、まどかがいくら献身的であっても、契約する理由はもうない、はずだ。けれど、まどかは友人を失ったことで悲嘆にくれている。見るに忍びないが、これは必要な犠牲だったのだ。一抹の不安を抱えながら、ほむらは自分にそう言い聞かせた。

グッドエンディング

条件: 生存キャラが5人、まどかが人間

力を合わせることで、こんなに物事がうまく回るとは思わなかった。まどかは契約せず、ワルプルギスの夜は撃退した。それも犠牲者なしに、だ。

もう誰にも頼らないなどと強がった自分は愚かだった。まどかの屈託ない笑顔が、魔法少女たちを出迎える。時間遡行を始めてから体感時間で何年経ったかはわからないけれど、その甲斐はあった。ほむらは、生まれて初めてと言っていいほど大きな達成感と、幸福感に浸っていた。

ベストエンディング

条件: 生存キャラが5人、まどかとさやかが人間

※運が良くないと達成できません

そもそも、美樹さやかは強情で、向こう見ずで、無駄に正義感ばかり強くて、魔法少女になってはいけない人間だったのだ。

数え切れないほど、自分は美樹さやかの悲惨な末路を見てきた。それは決して寝覚めの良いものではなかったから、まどかのついでとは言え、彼女も守ることができてよかった。まどかが血迷って契約する要素を潰せたというものだ。

まどかとさやかが凱旋した魔法少女三人を出迎える。まどかの笑顔が輝いているのは当然のことで、特筆すべきことではないが、美樹さやかもなかなかいい笑顔を見せるじゃないか。

彼女が魔法少女でないのなら、おそらく対立する理由もない。あちらもこちらも、折角生き残ったのだし、少しは仲良くする努力もしてみようか。喜び合う四人の輪のすぐ外で、ほむらはぼんやりとそう思った。

オプションルール

デザイナーとしてルールブックの通りに展開していただくのが一番良い難易度になると考えております。(一番丁度良いバランスとは思っておりません！)

2回以上プレイいただいた上で(1回目は86%くらいの確率で負けるように作りました！)、難しすぎると思われた場合は難易度が下がるオプションを用意しておりますので、ご利用ください。また、もう少し時間を置いてから攻略のヒントを掲載したページを別途ご用意いたします。ゲームに慣れてきて簡単と思えるようになり

ましたら、難易度が上がるオプションを導入してみてください。
難易度の評価はあくまで目安としてお考えください。展開によってはほとんど意味がない場合もあるので……。

「瞬間大回復魔法の開発」

難易度: ー

効果:

戦利品カード「グリーフシード」「グリーフシード(大)」
「グリーフシードのかげら」の効果に以下を追加します。
「または、このカードを捨てることによりこのターン受けるダメージを1回だけ0にする」
このオプションはゲーム当初は適用せず、魔法少女誰かに対応する魔女が出現した後から適用する、というのも良いと思います。

「メガネほむらの登場」

難易度: + + + +

効果:

「暁美ほむら」のカードを「暁美ほむら(アナザー)」に差し替える。

「アナザー杏子の登場」

難易度: + +

効果:

「佐倉杏子」のカードを「佐倉杏子(アナザー)」に差し替える。

いわゆる「裏切り者」ルールや、ダウンロードして利用する新カード(おりこ、キリカ)を使うオプションルールをWEB上で公開しております。

<http://zock.sakura.ne.jp/circle/sm/opt.html>
ご興味おありでしたらご確認ください。

FAQ

Q1.「ティロ・フィナーレ」「魔法少女の素質」などの説明の中にある「連携攻撃の対象とはならない」とはどういうことか？

B.そのカードがないものとして連携攻撃が発生するかの判定をして欲しい。例えば「ティロ・フィナーレ」が使用された場合は、マミが出したカードを取り除いて、その他のカードだけを見て連携攻撃が発生するかどうかを決めるわけだ。

パターン 1

さやか: 4

杏子: 5

マミ: 1, 2, 3(ティロ・フィナーレ)

マミのカードを取り除くと、魔力カードが2枚しか出ていないため「3枚以上で、すべて連番」の条件に合致しない。→連携攻撃は発動しない

パターン 2

さやか: 5

杏子: 4

ほむら: 3

まどか: 4, 4, 4, 4(魔法少女の素質)

まどかのカードを取り除くと、「5, 4, 3」であり、「3枚以上で、すべて連番」の条件に合致する。→連携攻撃が発動する。

Q2.「ティロ・フィナーレ」および「魔法少女の素質」などを用いて、魔力カードを複数枚出した場合の防御力はどうなるのか。

B.防御力は合計されないで、その時出した魔力カードから任意に1枚選んでその防御力を適用して欲しい。普通は一番大きい数値を選ぶことになるだろうね。

Q3.お菓子の魔女(シャルロッテ)の攻撃力について、詳しく説明して欲しい。

B.単純に場に出された魔力カードの攻撃力を足して欲しい。射撃攻撃力と近接攻撃力のどちらを使うかは、その魔力カードを出した魔法少女が使う方を適用して欲しい。特殊能力は無視するけど、「ティロ・フィナーレ」で3枚カードが出ていたら、それは全部足して欲しい。以下に例示するね。

パターン 1

さやかが近接攻撃力4、杏子が近接攻撃力2、ほむらが射撃攻撃力2のカードを出した。杏子は「熟練」を使用し、攻撃力を3として連携攻撃を発動させる。
お菓子の魔女のHP減少値: $\{4 + (2 + 1) + 2\} \times 2 = 18$
お菓子の魔女の攻撃力: $4 + 2 + 2 = 8$

パターン 2

杏子が近接攻撃力5、マミが「ティロ・フィナーレ」を使用しそれぞれ射撃攻撃力5、3、3のカードを出した。杏子は「熟練」を使用し、攻撃力を6とする。
お菓子の魔女のHP減少値: $(5 + 1) + (5 + 3 + 3) = 17$
お菓子の魔女の攻撃力: $5 + (5 + 3 + 3) = 16$

Q4.影の魔女(エルザマリア)のHP減少値について、詳しく説明して欲しい。

B.さやかが攻撃を受ける係になった場合は、単純に普段の通りに計算して、結果が出たら、最後に6を足してくれればいい。以下に例示するね。

パターン 1

さやかが4、杏子が2、ほむらが2のカードを出した。杏子は「熟練」を使用し、攻撃力を3として連携攻撃を発動させる。攻撃を受けるのはさやか。
影の魔女のHP減少値: $\{4 + (2 + 1) + 2\} \times 2 + 6 = 24$

パターン 2

さやかが5、マミが「ティロ・フィナーレ」を使用し3、3、3のカードを出した。攻撃を受けるのはマミ。
影の魔女のHP減少値: $5 + (3 + 3 + 3) = 14$

Q5.舞台装置の魔女(ワルプルギスの夜)の破壊値について、詳しく説明して欲しい。

B.その時、魔法少女や人間が舞台装置の魔女と同じエリアにいるかどうかで破壊値が変更になるんだ。調整フェイズに入ったときに、舞台装置の魔女と同じエリアに魔法少女や人間がいなければ、見滝原市耐久力を10減少させる。調整フェイズに入ったときに、舞台装置の魔女と同じエリアに魔法少女や人間がいたとしても、見滝原市耐久力は4減少する、ということだね。

Q6.時計仕掛けの魔女(暁美ほむら対応魔女)の特殊能力について、詳しく説明して欲しい。

B.まず、時計仕掛けの魔女との最初のターンの戦闘は通常通りに行く。もし、そのターンで消滅させることができなかったら、その次のターンでは魔法少女も時計仕掛けの魔女も何もできない。そのまた次のターンでは通常通りに戦闘して、また次のターンは魔法少女も時計仕掛けの魔女も何もできない。という処理になる。

Q7.なんでキュウベえはいないの？

B.ボクもちゃんというさ。まどかやさやかは側にずっといると考えて欲しい。テストバージョンではボクの位置もきちんと明示されていて、同じエリアにいないと契約できないという縛りがあったんだが、「あいつ契約したい時には絶対そこにいるよね。4話見ろよ」ということで、ボクの位置の概念は省かれてしまったんだよね。

Q8.ほむらの「現代兵器」(攻撃力2)はなぜ魔力を消費しないのか？

B.暁美ほむらは実弾兵器を時間停止の魔術を用いて調達しているから、魔力を消費しているらしい。だけど、射撃攻撃力2の武器は「交番」という施設で比較的簡単に入手できると言っていた。このおかげで魔力を消費せず攻撃をすることができているようだ。

Q9.なぜ舞台装置の魔女(ワルプルギスの夜)が出現するとほむらは魔力カードを捨てなければならないのか？

B.君も見ただろう。11話の最後のようなことが起こっているんだ。裏の理由としては、暁美ほむらには「現代兵器」があるから、あまり無茶をできないように縛ったとか何とかいうのはデザイナーの問題だ。ボクには関係ないね。

Q10.さやかちゃんは どうしてこんなに使いにくいのか？

B.おかしいなあ、美樹さやかはあの「救済の魔女」を相手にしても決して殺されることがない唯一の魔法少女だよ？ どこが使いにくいんだい？ ちなみに、デザイナーは「使いやすい性能の美樹さやかで、君は満足するのかい？」と言っているね。デザイナーは美樹さやか1番のお気に入りだそうだけど、君が美樹さやかについて何かを感じているのなら、これが原因なん

じゃないかなあ。

Q11.人魚の魔女の街破壊値が0なのはなぜ？

B.人魚の魔女の望みは使い魔の演奏をずっと聞いていることのような。9話でも、佐倉杏子に攻撃を仕掛けたのは彼女が大声で騒ぎ、演奏の邪魔をしたことが原因のように見えたね。そんな人魚の魔女がわざわざ騒音の原因を自らの結界に取り込んで殺すような真似はするまい、とデザイナーは考えたようだ。

Q12.魔女/使い魔カードの1と7の区別がしにくい。

B.申し訳ない。以下の通りだ。

1:1
7:7

Q13.パッケージ絵のアルファベットと魔女文字が一致していないようだけど？

B.コンポーネント内の魔女文字は全部ドイツ語なんだ。なのでそこには「SCHATTEN über MITAKIHARA」って書いてあるんだ。魔女文字が解読されたきっかけがドイツ語で書かれた「ファウスト」だったというね。それへのリスペクトだそうだよ。

Q14.セリフカード「こんなに死なない魔法少女は初めてだよ！」の効果を、既にHPが1になっている魔法少女に適用してもよいのか？

B.構わない。ただし、人間には適用できないから注意して欲しい。

Q15.人魚の魔女の特殊能力は毎ターン効果を発揮するのか。例えば、まどかがそこに移動したのち、戦闘で撤退した。この場合次のターンも再度移動する義務があるのか？

B.ある。カード上は、この移動の義務について「1回だけ」と書かれているわけではないから、「何回でも」だ。移動可能な状態、つまり市街地にまどかや杏子がいる場合は必ず人魚の魔女が存在するエリアに移動しなければならない。

Q16.魔法少女の行動「テレパシー」で、交換のために受け取ったカードが不要なので、そのまま返してしまってもよいのか？

B.「カードの交換だから、受け取ったカードと違うカードを返さなければならないのか？」と聞いているわけだね。受け取ったカードをそのまま返してしまっても構わない。「そのカードを持っていることは承知した」と伝えることになり、これは実は無益な行為ではないよ。ただし「カードの利用法についてコメントする」ことは禁止なので、それに準じて「そのカードは返してくれ」と宣言して渡すことは禁止となるよ。

Q17.グリーンシード(大)でカードを引けるのは2人、3人?

B.テキストがあまりよくなかったようだね。申し訳ない。「自分および同エリアにいる魔法少女のうち」2人までは、という意味なんだ。なのでこれは2人。カードを使った本人を含めなくても含めなくても、合計で2人だ。

Q18.魔法少女に対応する魔女が発生したが、エリアボードは4エリアともすでに魔女と使い魔に埋め尽くされている。この場合どうなるか。

B.複数同時に魔女が発生しても、1枚ずつ、以下の通りに処理して欲しい。

駅にいる使い魔/魔女が魔法少女に対応する魔女でなければ、駅に置かれている使い魔/魔女をイベントカードの底に入れ、今発生した魔法少女に対応する魔女を駅に置く。そして見滝原市耐久力を4下げる。もし駅にいる使い魔/魔女が魔法少女に対応する魔女だった場合は、今度はコンビナートに対して同じ処理を行う。コンビナートにいる使い魔/魔女も魔法少女に対応する魔女だった場合は、路地裏、廃工場と同様に処理を行って欲しい。

つまり、魔法少女に対応する魔女は他の魔女/使い魔より優先して出現するということだ。

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。

<http://zock.sakura.ne.jp/circle/sm/som.html>
ルールについてのお問い合わせなどはこのページ上に記載しておりますメールアドレスへご連絡ください。

このルールブックのダウンロードも可能です(カラーです)。ルールブックは適宜アップデートを行っていくしますので、時々覗いてみてください。



2011年11月27日 発行

2011年12月29日 第二版

2012年8月10日 第三版

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: あたみうらら

印刷: 株式会社萬印堂

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