

見滝原は狭すぎて

		
4	15~20	9~137

日本語版説明書 V β1.012

魔女を倒すのは魔法少女の務め。だが、それだけでは
ない。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

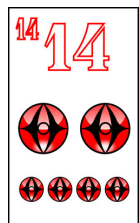
カード:80 枚

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 8 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

魔力カード:60 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:60 枚



各色 15 枚ずつの 4 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。

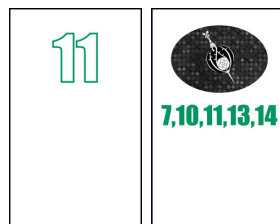
これは魔女を倒してグリーフシード(カー
ド)を獲得するために消費する魔力をあ
らわしています。**ゲーム開始前に3枚選
んで捨て、その後ラウンドごとに1枚ず**

**つ使用していき、通常はゲーム終了とともにすべての
魔力カードを使い切ります。大きい数字を出せばダ
グリーフシードカードを獲得できますが、その分勝利点
がマイナスされるので注意が必要です。**

グリーフシードカード:15 枚

表

裏



ゲーム中はこのカードを取り
合うことになります。
おもて面には獲得した時の
勝利点が書かれています。
裏面にはおもて面に何点が
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



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. ゲームの目的・終了条件

場の中央に準備されたグリーフシードカードを獲得し、
そのおもて面に書かれた勝利点をより多く獲得するこ
とです。**勝利点が最も大きいプレイヤーが勝利します。**
グリーフシードカードを獲得する時に使用した魔力
カードの数値分勝利点がマイナスになるので注意して
ください。

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。**

3. ゲームの準備

注意:魔力カードが透ける場合があるので、白や透明
のテーブルの上ではマットを敷いて遊んでください。

3.1. 魔力カードの準備

各プレイヤーに魔力カードのセットを配ってください。
各プレイヤーは同じ色の魔力カード、1~15 の 15 枚
セットを受け取ります。ゲーム中、魔力カードはおもて
面が他のプレイヤーに見えないように所持してください。

3.2. 魔法少女カードの準備(選択ルール:導入推奨)

※魔法少女カードの使用は選択ルールです。魔法少
女カードを使用する前提でゲームバランスを取ってい
ますが、ゲームに慣れるため、最初のうちは魔法少女
カードを使用しないのも良いでしょう。

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
魔法少女カードは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、使用す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、そこから各色 1 枚ずつ合計 3 枚を抜き取ります。

具体的には、以下のようにします。まず、グリーフシードカードの山の一番上のカードを取り除きます。その後は、グリーフシードカードの山の一番上がすでにに取り除いていない色だった場合は取り除きます。すでに取り除いた色だった場合はそのカードを山の一番下に送ります。これを繰り返し、裏向きのままで 3 枚のカードを取り除きます。今回のゲームでは、この 3 枚は使用しません。

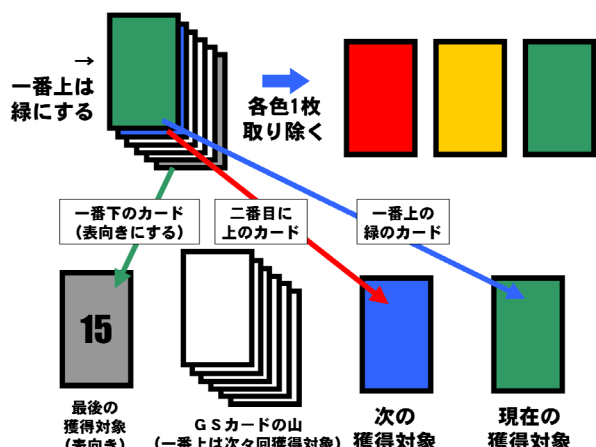
次に、グリーフシードカードの山の一番上が緑色のカードになるまで、一番上のカードを山の一番下へ送ります。

続いて、そのグリーフシードカードの山の一番上の緑色のカード、山の二番目に上にあったグリーフシードカード、残りのグリーフシードカードの山の順番に横に並べます。

今後、今は一番上の緑色のカードがある位置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。そのカードが獲得されたら、今は二番目に上のカードがある位置のカードが移動して、次の獲得対象となります。これによって、2 回先に取り合うグリーフシードカードまで、その種類(色)がわかるようになっています。

最後に、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を挟んでグリーフシードカードの山の一番上にあった緑色のカードと反対側に置きます。この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。

下図を参考にしてください。



※実際には青や灰色のGSカードはありませんが説明のため着色しました

3.3 手札の調整

ここまで準備できたら、各プレイヤーは魔力カードから今回使わないカードを任意に 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わかるように少しずつずらし、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。

ここで今回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獲得時に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がないのに、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

獲得するグリーフシードカードがなくなったらゲーム終了となります。

ゲーム終了まで以下 4.1.~4.5.の手順を繰り返します。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、この手順は飛ばされます。

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おもて面を自分だけ密かに確認します。率先して結界にもぐり、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ませんので、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、おもて面を上にして出します。親以外のプレイヤーは、それとグリーフシードカードの裏面を参考に、魔力カードを、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おもて面を他のプレイヤーに見せないようにしてください(獲得した本人がおもて面を確認するのは構いません)。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い、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。その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ます。ただし、この処理の対象に親がいた場合は、親がグリーフシードカードを獲得します。つまり、最高値が同点の場合は親がラウンドの勝者となります。

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がグリーン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。この場合親に優先権がありますので親がグリーンシードカードを獲得します。

例 3:

親:12 P1:14 P2:12 P3:13
プレイヤー1が出した14が最大なので、そのままプレイヤー1がグリーンシードカードを獲得します。親はプレイヤー2と同じ数値ですが、最大値ではないので関係ありません。

例 4:

親:12 P1:14 P2:12 P3:14
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しているためこの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。ここでは親に優先権があるので、親がグリーンシードカードを獲得します。

次は 4.3.ソウルジェムの穢れの処理に進みます。

4.2.2.親がいない場合

最初のラウンドは必ずこちらになります。プレイヤー全員が、魔力カードを裏面を上にして出します。

あとは 4.2.1.親がいる場合と同じですが、親がいないため、全員が誰かと同じ数値の魔力カードを出すことにより、全員が獲得権を失うことがあります。この場合、このラウンドは誰もグリーンシードカードを獲得しません。現在の獲得対象だったグリーンシードカードをゲームから除外し、プレイヤーは全員今出した魔力カードをソウルジェムの穢れカードの山の上に重ねます。続いて 4.4.グリーンシードカードの補充に従ってグリーンシードカードを補充して、もう1回 4.2.2.親がいない場合を繰り返してください。

誰かがグリーンシードカードを獲得したら、4.3.ソウルジェムの穢れの処理に進みます。

4.3.ソウルジェムの穢れの処理

ここでの処理はこのラウンドの勝利者とそれ以外のプレイヤーで異なります。

4.3.1.ラウンドの勝者の処理

獲得したグリーンシードカードは、手元にソウルジェムの穢れカードの山がある場合はその山をまとめて、その上に裏向きのまま重ねてください。山がなければ、単純に自分の前に裏向きのまま置いてください。いずれにしろ、グリーンシードカードの上に、グリーンシード

カードの裏面に何が書いてあるのか見えるようにずらして、今回出した魔力カードをおもて面を上にして重ねてください。何色のグリーンシードカードを何点の魔力カードで獲得したのか、わかるようにするのが目的です。また、この操作によって上にグリーンシードカードが置かれたソウルジェムの穢れカードの山は消滅したと見なします。これをソウルジェムの浄化と言います。

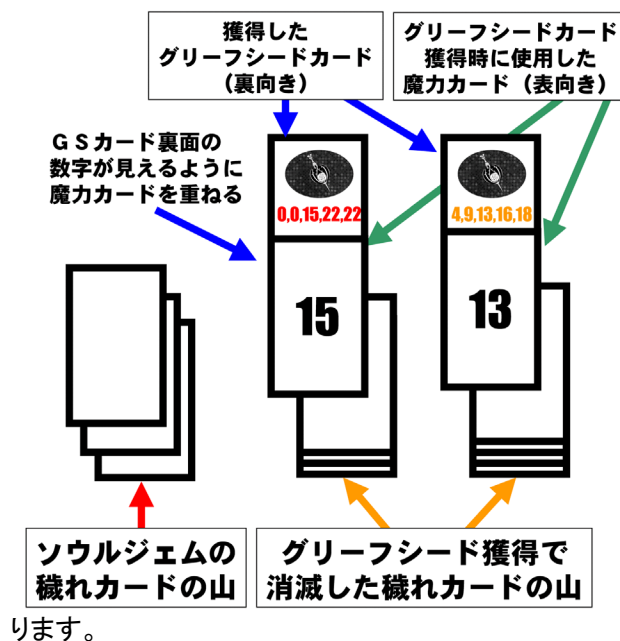
4.3.2.その他のプレイヤーの処理

グリーン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。ゲーム終了時に消滅せずに残っているグリーンシードの穢れカードは1枚につき-1点となります。すでにソウルジェムの穢れカードの山がある場合は、ソウルジェムの穢れカードの山が何枚あるかわかるように、少しずらし、裏面を上にして山の上に置いてください。

グリーンシードカードの獲得により、現在ソウルジェムの穢れカードの山がない場合は、単純に裏面を上にして手元にカードを置いてください。これが新しいソウルジェムの穢れカードの山となります。

例:

ゲーム開始後2回グリーンシードを獲得し、2回目の獲得後は3ラウンドの間グリーン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



4.4.グリーンシードカードの補充

「次の獲得対象」だったカードを「現在の獲得対象」の場所にスライドし、グリーンシードカードの山の一番上のカードを「次の獲得対象」の位置に置きます(3.3.グリーンシードカードの準備内の図も参考にしてください)。グリーンシードカードの山がなくなった場合は、「最後のグリーンシードカード」をグリーンシードカードの山があった位置にスライドしてください。その後は、「今回の獲得対象」「次の獲得対象」「最後の獲得対象」の順で

カードを取り合い、ゲームが終了することになります。

4.5 終了チェック

すべてのグリーンシードカードが獲得またはゲームから除外されている場合はゲーム終了です。**5. ゲームの終了・勝者の決定**へ進んでください。場にグリーンシードカードが残っている場合は **4.1 偵察**に戻ります。

5. ゲームの終了・勝者の決定

獲得したグリーンシードカードをすべておもてにします。グリーンシードカードの数値から重なっている魔力カードの数値を引いたもの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。

いずれの場合も、同点の場合はより多く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

プレイヤーはカードに書かれたタイミングで魔法少女カードを使用することができますが、魔法少女カードは全体で1ラウンドに1枚しか使用できません。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に親がグリーンシードカードの裏面を確認するまで、誰も魔法少女カードを使用することはできません。巴ミミと美樹さやかは魔法少女カードの使用タイミングが他のカードと独立しているので競合は発生しませんが、暁美ほむら、佐倉杏子、鹿目まどかは使用タイミングが被っているので、使用するのは早い者勝ちとなります。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。

巴ミミ

魔力カードを出す代わりにこのカードを出します。

このカードは17が書かれた魔力カードとして扱います。出した時点でそのグリーンシードカードの獲得は確定しますが、もちろん勝利点は17マイナスされます。

暁美ほむら

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。

今自分が出していた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。出し直したカードを元に、グリーンシードカードの獲得者を決定します。

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

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。

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。それを元に、グリーンシードカードの獲得者を決定します。

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「ソウルジェムの穢れ」としてください。

鹿目まどか

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。

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ラウンドの親が引き続き担当します。

美樹さやか

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時にこのカードを出します。これにより、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、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。

7. FAQ

Q1. ゲーム終了時に勝利点が0でした。この魔法少女は魔女になりますか？

A1. 勝利点0はマイナスではないので魔女にはなりません。0点の魔法少女がいた場合、全員がマイナスというわけではないですから、勝利条件も最高得点者のままで変更されません。

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/tnm/>
マニュアルのダウンロードも可能です。

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

見滝原は狭すぎて

初版 2013 年 4 月 28 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:

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