

イッシーサークル 全同人ゲーム 全作品リスト

リスト内の言葉の説明は巻末をご覧ください。

ゲーム名	プレイ人数	再現世界	世界依存度	ゲームルール概要	参照ゲーム	発表時期
平面宇宙戦闘	2人	星界の紋章・戦旗 【小説】	高	ウォーゲーム系ボードゲーム。 戦場を模した盤の上に戦闘艦のコマを並べ、コマの移動・攻撃を攻撃側／防御側で繰り返し行い、勝者を決めます。艦の種類によって遠距離攻撃、遠距離攻撃の防御や追加の移動攻撃が行えるものがあります。近距離攻撃の判定は一つの戦闘に参加している艦の合計攻撃力／防御力を敵味方で比べた比率とサイコロの出目を戦闘結果表に当てはめて求めます。遠距離攻撃はサイコロを振り、目標となった艦の目標値以下が出れば損害を与えることとなります。	シミュレーション／ウォーゲーム類	2000年 8月
リヴァイアスカードゲーム (希望者にメールで無料データ配付中)	4・5人程度	無限のリヴァイス 【アニメ】	中	バトルロイヤル系カードゲーム。 原作中の出来事を再現するカードも追加しています。 元のゲームでは各勢力の防御力は均一で寿賀子のゲームでは不均質ですがちゃんとゲームになっています。	RED EMPIRE (NAVAL WAR)	2000年 8月
セリフバトルカードゲーム (インターネットで不完全版の無料配付のみ。)	4人	星界の紋章・戦旗 【小説】	高	トリックテイキング系カードゲーム。 元のゲームでは、強いカードは常に強いのですがこのゲームでは強さを逆転させるカードもあります。	トランプゲーム	2001年 5月
エンジェリックレイヤーコンバットブックゲーム (絶版)	2人	エンジェリックレイヤー 【アニメ】	中	クイーンズブレイド (LOST WORLDS)。ただし、互換性はありません。 元のゲームでは、攻撃から逃げ続けることができますが、場外に出ると負けになります。 (絶版理由：テストプレイが不十分でおまけにプリンタでフルカラー印刷するので生産コストがかかりすぎる。)	クイーンズブレイド (LOST WORLDS)	2001年 12月
かいじゅう♥制服 (絶版)	4・5人程度	G-onらいだーす 【アニメ】	高	ストップ系カードゲーム (UNO, KING'S COURT) をボードゲーム化。 元のゲームでは、場に出ているカードのマーク (スート) か数字 (ランク) が同じであれば手札を出せますが、ゲーム盤の場所を表すマスにキャラクターコマを置き、カードに書かれている条件が合っていれば手札から出せることとなります (キャラAとBが同じマスにあるなら使える等)。また出したカードにコマを動かす指示があるので盤の状況が変化していきます。 (絶版理由：元のアニメが誰にも知られておらず、コマが缶バッジになっていて手間がかかりすぎる。)	KING'S COURT (UNO)	2002年 12月

ゲーム名	プレイ人数	再現世界	世界依存度	ゲームルール概要	参照ゲーム	発表時期
戦闘妖精雪風 カードゲーム	4・5 人程度	戦闘妖精雪風 【小説】	高	ストップ系カードゲーム (UNO、KING'S COURT) をボードゲーム化。(上記の「かいじゅう♥制服」ゲームシステム) 思い通りに動かない人工知能戦闘機「雪風」をプレイヤー全員で操作し基地に帰還させたプレイヤーが勝ち。 元のゲームでは、盤の状況はおもにキャラの位置でしたが、敵機との位置関係・雪風の数・雪風の高度に置き換えています。	K I N G ' S C O U R T (UNO)	2003年 11月
ネギまロワイアル! (旧名:ネギまルウォー!)	4・5 人程度	魔法先生ネギま! 【コミック】	中	バトルロイヤル系カードゲーム。 原作中の出来事を再現するカードも追加しています。 元のゲームでは、キャラクターの所属(この場合属性)は常に1つですが、複数の属性を持つものも居ます。また、低い攻撃力しか出せないものも居ます。	RED EMPIRE (N A V A L W A R)	2004年 8月
図書館島地下探検ゲーム	4・5 人程度	魔法先生ネギま! 【コミック】	中	ミルボーン(レース)系カードゲーム。 各プレイヤーはRPG的な探検パーティを組んで地下のお宝本を何冊か獲得することを目指します。 元のゲームでは、獲得目標点数は固定ですが、点数の低いお宝本で地道に稼ぐか、高いお宝本で一気に勝利を目指すか、それとも、他のパーティが持ち帰ろうとしているお宝本を地下で強奪するか選べます。	モンスター メーカー 1 (MILLE BORNE)	2005年 8月
超包子“チャオバオジ” 飲茶給仕カードゲーム	4・5 人程度	魔法先生ネギま! 【コミック】	低	バトルロイヤル系カードゲーム。 自分の場札を、お客さまに出すべき中華メニューに見立てています。 元のゲームでは、相手の場札を減らすのが目的ですが、このゲームでは自分の場札(受けた注文)を最初に無くしたプレイヤーが勝者になります。	RED EMPIRE (N A V A L W A R)	2005年 8月
ともだちなんにんよべるかな?	4・5 人程度	魔法先生ネギま! 【コミック】	高	ラミー系カードゲームをボードゲーム化。 キャラクターの描かれたコマを盤上に仲の良い者同士の「役」を繋げて並べていき、自分の持っているコマを全て盤上に最初に出した者が勝ち。 元のゲームでは、ラミーはカードゲームでボードゲームとジャンルが異なりますが、融合させています。さらに、出した役によってストップ系カードゲーム (UNO、KING'S COURT) のような他のプレイヤーの行動を邪魔できるようになっています。	RUMMYCUB、 SCRABBLE、 K I N G ' S C O U R T (UNO)、AC- QUIRE	2007年 5月

ゲーム名	プレイ人数	再現世界	世界依存度	ゲームルール概要	参照ゲーム	発表時期
カードギアス (希望者にメールで無料データ配付中)	下記参照	コードギアス 反逆のルーシュ 【アニメ】	下記参照	トランプの変型 (汎用性を持たせたカード一揃で、下記の専用2ゲームがプレイできます。)	トランプゲームなど 下記参照	下記参照
イレブン (日本) レジスタンス戦争	4人	コードギアス 反逆のルーシュ 【アニメ】	高	トリックテイキング系カードゲーム。 元のゲームでは、強いカードは常に強いのですがこのゲームでは一番弱いカードでトリックを取ったり二番目に強いカードでトリックを取らせる、カードを出し直してできるカードもあります。	ナポレオン (トリックテイキング)	2007年8月
コードギアス連鎖ゲーム	4・5人程度	コードギアス 反逆のルーシュ 【アニメ】	高	ストップ系カードゲーム。 元のゲームでは、場札は1枚だけですが、出したカード (ほぼ) すべて場札として扱うので出せるカードがどんどん増えていきます。しかし、「WILD (このゲームでは場所カード)」を出せばそれ以外全てすて札になるので出せるカードが一気に制限されます。また、KING'S COURT では攻撃的なカードは無条件に出せ、防御カードは攻撃を受けないと出せませんが、このゲームでは攻撃カードは兵器で、所属している勢力のカードが場に無いと出せず、防御カードはパイロットで通常の人物カードとして攻撃されていなくても出せるようになっています。	KING'S COURT (UNO)	2007年12月
ARIA THE BOARDGAME	5・6人	ARIA 【コミック】	低	モノポリー系ボードゲーム。 観光客を運んで点数を獲得していきます。マップ上のマスをいくつか自分のものとすることができ、他のプレイヤーがそのマスで止まると点数を奪われます。 元のゲーム (FAST FOOD FRANCHISE) では、マップ上のマスは所有権を示すだけですが、未来の火星の観光地になっていて観光客を運ぶマスとしても使用します。	FAST FOOD FRANCHISE (MONOPOLY)	2008年12月
ダンス ウィズ ヴァンパイア (インターネットでテスト版を無料配付中)	3人以上	ダンス インザ ヴァンパイア バンド 【コミック】	高	バトルロイヤル系+ストップ系カードゲーム。 他のプレイヤーの場札を減らしつつ、自分の手札を無くすことを目指します。 元のゲームでは、場札は全員で1つを共有しますが、各プレイヤーに場札があり、自分以外の場札に手札の攻撃カードを付けていき、手札を無くしたプレイヤーが勝ちになります。	KING'S COURT (UNO)、RED EMPIRE (NAVAL WAR)	2010年5月

キーワード	説明
再現世界	元になっている作品の名称です。【】内は原作の初出形態で、後に別メディア（小説、アニメやコミックになっている）
世界依存度	低：原作を知らなくても楽しめます。 中：原作を知っているとより楽しめます。 高：原作を知らないとルールを理解が難しくなります。
ゲームルール概要	ゲームのおおまかなジャンルと、概要、とくに変わっている部分を解説しています。下にそのジャンルの一般的なルールの内容を紹介しています。
参照ゲーム	ゲームを作る上で影響を受けたゲームです。これらのゲームを知っているとルールが理解しやすいでしょう。興味のある方はこれらのゲームをプレイしてみるのもいいかも知れませんが、絶版になっているものもあります。
発表時期	始めて頒布した時期です。のちに改訂版を出しているものもあります。
プレイ時間	プレイによってかなり変動するので特に紹介しません。
ウォーゲーム系 ボードゲーム	戦争を題材にしたゲーム群で、部隊をあらわすコマ（ユニット）に数値化された戦闘能力と移動能力が書かれています。ゲーム盤は戦場を抽象化していて一般には六角形（ヘックス）のマスを仕切られています。一般に、将棋のように1手1手交代交代に指すのでは無く、移動の場面では動かしたい全てのユニットを動かし、攻撃の場面では全ての攻撃したいユニットを用いることができます。ゲームによって攻撃側と防御側／移動と攻撃の順序が異なっていたり、敵味方が接していると必ず攻撃しなければならなかったり（マストアタック）選択権が合ったり（メИАタック）、砲撃等は接していなくても攻撃できたりと、様々なバリエーションがあります。（多くは、個々のゲームごとにルールが異なるので事前にルールを読む必要があります。）
バトルロイヤル系 カードゲーム	兵器類がカードになっていて、各プレイヤーの場札（数枚）になります。手札は一般に兵器の種類が指定されている攻撃カードで、自分の場札の兵器の種類と合っていれば他のプレイヤーの場にある兵器につけることができ、累積ダメージが防御力以上になれば破壊され、場から取り除きます。
トリックテイキング系 カードゲーム	手札から順番に1枚ずつ出し、1巡（トリックと呼ぶ）ごとに一番強いカードを出したプレイヤーがそのトリックを「取り」ます。何回か行い、獲得トリックの多い者が最終的な勝者になります。トリックの最初に出されたカードと同じマーク（スーツ）が手札にあるときは必ず出さねばならない「マストフォロー」と出さなくとも良い「メイフォロー」の2タイプに分かれます。
クイーンズブレイド (LOST WORLDS)	戦士の姿と、行動を数字に置き換えた行動-結果の一覧表が書かれた本を使って戦います。本はお互い交換するので、相手の姿を目にすることになります。表から自分の行動番号と相手の行動番号を探し、続けて結果の数字が書かれているので、その数字と同じページを開くと相手の姿が描かれダメージや次の行動制限などが記載されています。乱暴な言い方をすると「非常に複雑化されたジャンケン」です。
ストップ系 カードゲーム	自分の手番に、場札とマーク（スーツ）か数字（ランク）合っているカードを手札から出していき、最初に手札が無くなった者が勝者になります。UNOでは勝者以外の残った手札の点数が勝者の獲得点数になりますが、私のゲームでは各プレイヤーの手札が「マイナス」の点数となります。
ミルボーン（レース）系 カードゲーム	手番に距離を表す数字カードを出していき、目標値に達した時ゴールに到着となるゲームで、妨害カードなどをうまく使いながらレースの勝利を目指します。
ラミー	数字の連なっているカードなどで「役」を作るカードゲーム。麻雀もこのジャンル。
モノポリー系 ボードゲーム	盤の周りのマスが土地になっていて、土地の権利を取得していき、他のプレイヤーがそのマスに入ると定められた額を持ち主に支払います。FAST FOOD FRANCHISE では盤の内側がアメリカになっていてファストフードチェーンの勢力争いの場になります。