

マーカー類

- マーカーには「体力／グリーンシード」と「キャラクターマーカー」があります。
- 「体力／グリーンシード」は「魔法少女〈生存〉」カードの上に乗せて状況を記録するのに使用します。
- ゲーム開始時は「体力／グリーンシード」マーカー 2 枚を「魔法少女〈生存〉」カード下部のマスに置きます。残りのマーカーは「場」の横にまとめておきます。
- 「キャラクターマーカー」は、場に置かれたカードのキャラクターが変更されていることを示したり、選択ルールで、プレイヤーがどのキャラクターと契約しているのかを示すために使用します。

ゲーム開始プレイヤーと記録係を決める。

- だれからゲームを始めるか、記録係を誰がやるかを何らかの方法で決めてください。

ゲーム

- 通常は自分の手番に出せる(出したい)行動カード 1 枚を場に出すか捨て札にしていき、最初に手札を使い切った者が出した時点で「1 セット」が終了します。(例外あり。)
- 手札を使い切ったプレイヤーはボーナスとして 30 点を獲得します。他のプレイヤーは手札に残ったカードの点数が得点(すべてのカードはマイナスの値になっています)となります。
- セットをゲームが終了するまで繰り返し、総合計点を競います。
- 手札のなかに場に出せる行動カードが無かったり、出したい行動カードが無い場合は、行動カード山の上から 1 枚引き手札に加えて手番終了となります。
- 手札の枚数に上限はありません。
- ゲーム中には「魔法少女の日常モード」「魔女／使い魔戦闘モード」の 2 つの状態があり、ルールに違いがあります。
- 行動カードによっては複数の使い方ができる物や、「モード」によって使い方が変わるものがあります。
- 通常は「場札」と同じキャラクターが書かれた行動カードを場に出すか捨て札にします。場札に関係なく出せるカードもあります。
- 各モードのルールを「ノーマルカード」(二人のキャラクターと幾つかの数字が書かれたカードです。)をもとに説明します。続いて特殊カードの説明をします。

魔法少女の日常モード

- 通常、セットの終了はこのモードでのみ発生します。
- 「場札」と同じキャラクターが描かれているノーマルカードを出すことができます。前の「場札」カードに代わってこのカードが新たな「場札」になります。
- 注意!他のストップ系と呼ばれるゲームでは「数字」が同じ場合でも場に出せますが、このゲームでは出せません。

「発見／参戦」カード

- 「場札」のキャラクターに関係なく出すことができます。
- 魔女／使い魔戦闘モードに切り替わります。(注意!「発見／参戦」カードを出したプレイヤー続いてノーマルカードを出せる場合があり、手番はまだ終了していません。)

魔女／使い魔戦闘モード

- 通常はセットの終了はこのモードではできません。(例外あり。)
- 手札を使い切る(= 0 枚にする)ことができないので、そのような時は行動カード山の上から 1 枚引き、手札に加えて手番終了となります。
- 「魔法少女の日常モード」時に「発見／参戦」カードが場に出された時に「魔女／使い魔戦闘モード」に切り替わります。
- このモードでは「発見／参戦」カードが場札として残り、次のプレイヤーが出すことができるカードに制限を与えます。
- 「魔女／使い魔」山から 1 枚カードをめくります。
- 「もう 1 枚」と書かれていたら、さらに引きます。続いて出た場合は、もう 1 枚と書かれていないカードが出るまで引き続けることとなります。
- 出た順番に倒さなければならないので、出た通りに場に並べます。
- 「発見／参戦」カードと同じキャラクターの描かれたノーマルカードを出すことができます。
- 「発見／参戦」カードを出したプレイヤーは、その手番に望むなら(かつ使える条件を満たしているなら) 1 枚ノーマルカードが使えます。
- そのキャラクターの横に記された数値分のダメージを魔女／使い魔に与えます。
- 数値と等しいか超えるダメージを与えたとき、その魔女／使い魔は倒され、カードはそのプレイヤーの手元に置かれ、のちに得点として計算されます。(注意!手札ではありません。)
- 倒せなかった場合、魔女／使い魔戦闘モードのまま次のプレイヤーの手番になります。(例外あり。)
- 発見／参戦に描かれたキャラクターのみ使用することができ、ノーマルカードの反対側のキャラクターと数値は無視されます。

「場札」が同じ時、そのキャラクターに1ダメージを与えます。

「ひとりぼっちは嫌」(モードに関係なし)

- 次のプレイヤーの前に置かれ、そのプレイヤーは自分の手番がきても行動カードをが使えず、山札から1枚引いて手番が終わるといふのを2回分を行います。その後捨て札になります。前のプレイヤーにSkipを出されたときは手番が来ないので、この「処理」1回分にはなりません。

「放送延期」

- 選択ルール:これは魔女/使い魔山に入れて使います。
- 魔女/使い魔カードを引いてこれが出た場合は、魔女/使い魔戦闘モードに移ること無く現状のままでセットが終了し点数計算になります。
- 「もう1枚」で引き続けたときに出た場合は、使い魔との戦闘は起こらず、その使い魔カードはゲームから除かれます。

行動カード山が無くなったとき

- 次にさせるキャラクターが判別できる行動カードを残して、捨て札となったカードを集め良く切って新しい山とします。

セット終了

- 手札を使い切ったプレイヤーが出た時にセット終了となり、各プレイヤーの点数を計算し記録します。
- 手元に残ったカードに赤色の文字で「-Y」と書かれた点数を合計したものがそのプレイヤーのそのセットの点数になります。
- 手札を使い切りセットを終了させたプレイヤーはボーナスとしてさらに「+30」を獲得します。
- 最後に出されたカードがDraw・「ひとりぼっちは嫌」の効果でカードを引く必要がある場合は引きませんが、あらたにカードを使用することはできません。Bridgeは効果を失います。
- プレイヤーごとにそれまでの点数を合計しておきます。
- 次のセットは、セットを終了させたプレイヤーから開始します。

ゲーム終了

- 最後の魔女カード「ワルプルギスの夜」が倒されたあと、そのセットが終了した時点でゲーム終了します。
- そのプレイヤーが倒した魔女/使い魔カードの数値を10倍したものを、それまでの点数と合計したものがそのプレイヤーの最終的な点数となり、その点数が一番大きいプレイ

ヤーがゲームの勝者となります。

セット投了協議(テスト版につき設定)

- なるべくゲーム上の矛盾を排除したつもりですが、無為に手札を増やすばかりでゲームが進展しなくなる可能性が否定できません。この場合は、全プレイヤーが同意した時点でセット終了としてください。(ゲームデザインとしては失敗です。)このルールはゲームテストをすすめて、この「可能性が無い/もしくは回避できる」と判断した時に削除するかもしれません。

細則

- 「まどか」「ほむら」のどちらかが<マミ(死亡)った>ら、次のセット開始時に、<マミ(死亡)った>キャラクターはすべて「魔法少女<生存>」体力2点状態としてゲームに戻ります。(解説=「ほむら」が時間を戻します。)(注意:他のキャラクターが<マミ(死亡)った>場合はそのまま続けられます。)
- 5人すべてのキャラクターが<マミ(死亡)った>ら、そのセットは終了となり点数計算となります。
- 補足:「体力/グリーフシード」は、まずグリーフシードから減らし、それが無くなってから体力を減らします。
- グリーフシードは魔法少女の日常モードに、場札のキャラクターが持っているものを、新たに出されたノーマルカードキャラクター側に、カードを出したプレイヤーが望むだけ移すことができます。体力の「譲渡」はできません。(=最低2枚の「体力/グリーフシード」を残しておくことになります。)
- カードのキャラクターすべてが<マミ(死亡)った>場合のみ、別のキャラクターが描かれているものとして扱うことができます。(カードに一人だけ書かれているカードは、そのキャラクターが<マミ(死亡)った>場合にこのルールが適用され、カードに2人書かれているカードは、その両方のキャラクターが<マミ(死亡)った>場合にのみこのルールが適用されます。)

追加ルール

- このゲームに慣れてから使用してください。(本文中でも選択ルールが紹介されています。)

「未契約少女」未テスト!

- 通常はすべて「魔法少女<生存>」としてゲーム開始しますが、かわりに「未契約少女」として始めます。
- 「未契約少女」は魔女/使い魔戦闘モードで魔女や使い魔にダメージを与えることができません。また「未契約少女」に体力は無いので体力が減ることはありません。これらの効果

は無視します。(ノーマルカードを使うことはできますがダメージを与えません。また「シーン変更／魔女達の攻撃」は、Skipのみ効果が発生します。)

- 「キュウベえ」カードが出された時、「未契約少女」一人を「魔法少女〈生存〉」体力2点状態としてゲームに登場させます。
- 一度「魔法少女〈生存〉」になったキャラクターは「未契約少女」に戻ることはありません。(ほむらが時間を巻き戻したときどうするかは全プレイヤーが同意した状況にすると良いでしょう。)
- 全キャラクターを「未契約少女」としてゲームを始めると、ゲームが進まなくなる可能性があります。(魔女／使い魔戦闘モードが終わらなくなります。)

プレイヤーと魔法少女が契約 未テスト!

- 「キュウベえ」カードを出した時、プレイヤーは応援する魔法少女一人を指定できます。
- 一人の魔法少女を複数のプレイヤーが応援の対象にできます。一人のプレイヤーが同じ魔法少女を重複して応援の対象にできません。一人のプレイヤーが複数の魔法少女を応援の対象にできます。
- 応援する魔法少女が「マミ(死亡)った」とき、そのプレイヤーは-30点を受けます。(複数のプレイヤーが同時にこの対象になり得ます。)
- 一度応援の対象にしたものは「解除」できません。

死亡率調整 未テスト!

- 本編で死亡した「マミ」「さやか」の「マミ(死亡)る／仲違い／魔女達の攻撃(強)」のカードを1枚追加し、死亡率を上昇させます。

のこり1枚宣言

- 手札が残り1枚になったプレイヤーは他のプレイヤーにセット終了の注意を促すために、のこり1枚宣言をします。
- のこり1枚宣言をし忘れて、次のプレイヤーの手番が終了した時、他のプレイヤーに指摘されたとき、手番に関係なくDraw5となります。
- 宣言する文句は過去のゲームの「ページワン」「UNO」「オンガード」でも、作品中の台詞でも良いでしょう。(全プレイヤーがのこり1枚宣言とわかるように)

デザイナーズノート

- 完成していなくてごめんなさい。イラストがアレでごめんなさい。変なゲームでごめんなさい。生まれてきてごめんなさい(謎)。
- 放映中に「トリックテイキング」と「バトルロイヤル」を合体させたゲームを作れないかとジタバタしてみたものの、結局ど

うにもならなかったと諦めた時に、某ブログにて某ゲーム雑誌編集長がゲームを出すと知りインスパイアされ、夜中に試作品を作り、午後にかけてソロテストをし、夕方からゲーム仲間とテストを行い、好感触を得たので頒布を決めました。社会人で会う機会が取れず、その後はソロテストでの調整となっていますが、なんとか形にはなっているかと思います。

- 死亡という表記を「マミった」にしたり、放送中断カードを入れたのは、「イッシーサークル」立ち上げの発案人の意見です。最近彼はゲーム制作にほとんど手を貸し手はくれませんが、ときおりアイデアをくれたりします。

懸念部分

- ノーマルカードのキャラクター出現数分布を意図的に非対称にしています。
- ノーマルカードの数値に強弱をつけています。
- 魔女／使い魔の数値。低い値が多いと早い者勝ちになり高い値が多いと倒すのに手間がかかる分手番が後の者にも得点のチャンスが出るものの得点の振れ幅が大きくなり、一発の差が大きくなり過ぎはしないかと思っています。これは上記2点と影響しあうので注意して調整しなければなりませんね。
- キャラクターゲームなのに、キャラへの思い入れができないので、打開策を選択ルールとして提案しています。
- ルールが多い。普遍的なルールだけでは対応しきれない状況ができてしまうので、こんな分量になってしまいました。

CREDIT

MADOKA'S COURT プレイテストエディション

ゲームデザイン: イッシー
グラフィックデザイン: イッシー
テストプレイ: ゲームサークル
グレイフォックス

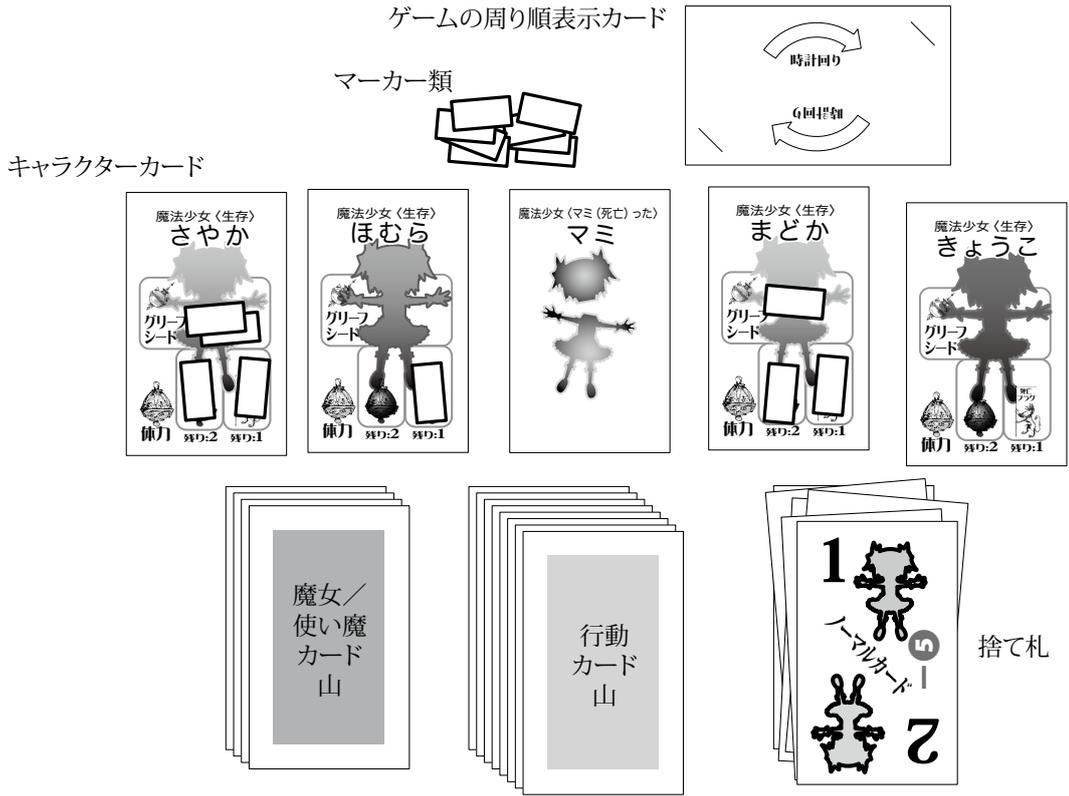
2011年 06月12日 β1版 発行予定 先行公開版

発行所: イッシーサークル
印刷: 自宅
連絡先: 〒560-0025 大阪府豊中市立花町3-10-1
コープ野村106号室
石倉 悟
E-MAIL: isshie@osk.3web.ne.jp

<http://www.osk.3web.ne.jp/~isshie/>

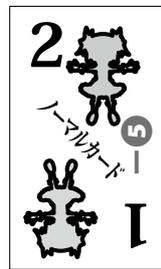


ゲーム中の一例



「場札」:少女の日常モード

場札は常に1枚のみとなります。



「場札」では無くなったカードは捨て札になります。

「場札」:魔女 / 使い魔戦闘モード



適合するキャラクターのみ見える様に、半分を使い魔 / 魔女カードの下に入ると良いでしょう。