

<用語説明>

- 【数値】: 「キャラクターカード」に書いてある数字のことです。
- 【数値+1】: 使用した「キャラクターカード」の【数値】の合計に+1します。
- 【獲得時】: 場にある「魔理沙カード」を獲得する時のことです。
- 【攻撃時】: 他のプレイヤーに争奪戦を挑んだ時のことです。
- 【防御時】: 他のプレイヤーに争奪戦を挑まれた時のことです。
- 【常に数値+1】: 【獲得時】【攻撃時】【防御時】に使用した「キャラクターカード」の【数値】の合計に+1します。
- 【常に数値-1】: 【獲得時】【攻撃時】【防御時】に使用した「キャラクターカード」の【数値】の合計に-1します。
- 【合計数値】: 修正を全て含めた合計数値のことです。



まりまろ

ルールシート1.1

このゲームは2〜6人程で手軽に遊べるパーティゲームです。
魔理沙を巡って巻き起こる一連の騒動を、あまり深く考えずにお楽しみください。

<ゲームの概要>

突然ですが、魔理沙を巡って想い人が火花を散らすことになりました。
魔理沙のお嫁さんの座をかけて、魔理沙争奪バトルを繰り広げます。
愛しの魔理沙をゲットするために頑張らしましょう。
(魔理沙本人が参戦しているのは……逃げる気満々みたいですが)
魔理沙本人を奪い合えと色々『問題』がありますので、このゲームでは『魔理沙とデート(本人はそう思っていない)の思い出』となる「魔理沙カード」を奪い合います。「キャラクターカード」は争奪戦に力を貸してくれる際のキュービッド役です。「キャラクターカード」と「スペルカード」を使って「魔理沙カード」を集めましょう。
ゲーム終了時に、この「魔理沙カード」の「ラブポイント」が1番高い人が勝者となります。



<ゲームの準備と進め方>



<手番の行い方>

- 各プレイヤーは自分の分身となる「プレイヤーカード」を1枚選べます。選び方はランダムに、自由に選ぶのも構いません。プレイヤー同士で希望が合った場合は、じゃんけんなどで決めてください。「プレイヤーカード」はプレイヤーの目の前に置きます。
- 「キャラクターカード」「スペルカード」を裏向きで集めて、よくシャッフルして「山札」とします。
- 『露西魔法店』以外の「魔理沙カード」を裏向きで集めて、よくシャッフルします。それを裏向きにして『露西魔法店』の上に置き、「魔理沙カード山札」とします。
- 「魔理沙カード山札」を3枚めくり、裏向きに場に置きます。(場には3枚の「魔理沙カード」が出ているようになります)
- 各プレイヤーに手札上限枚数まで「山札」からカードを配ります。
『十六夜妖怪』のプレイヤー以外の手札上限枚数は5枚です。
『十六夜妖怪』のプレイヤーの手札上限枚数は6枚です。
- 最初に手番を行う人を決めて、ゲームを開始します。最初の回は、じゃんけんなどでランダムに最初の手番を行う人を決めます。2回目からは、前回の勝者が最初の出番を行います。勝者が複数いた場合、その中からランダムに決めます。
- 手番プレイヤーは手番を行います。詳しくは<手番の行い方>を参照して下さい。だから手番が終了したら時計回りに手番が移ります。ゲームが終了するまで、この手番が繰り返されます。

手番プレイヤーは、次の①〜⑤のどれか1つだけを選んで行います。使用または宣言されたカードは、全て捨て札置き場に置きます。捨て札置き場のカードは、1番上以外は確認することはできません。
1回休みになったプレイヤーは「プレイヤーカード」を裏向きに戻して、1回休みが終了します。

手番終了時に、手札上限枚数まで「山札」からカードを引きます。「山札」からカードを引けるのは、自分の手番終了時のみです。注意してください。(1回休みが終了するプレイヤーも「山札」からカードを引けます)

「山札」が無くなった、その都度捨て札置き場のカードを裏向きで集めて、よくシャッフルして「山札」とします。

①場の「魔理沙カード」を1枚選んで獲得する。獲得必要数値以上の【合計数値】を出せば「魔理沙カード」を獲得できます。獲得した「魔理沙カード」は、「プレイヤーカード」の順に裏向きで置きます。
「魔理沙カード山札」を1枚めくって場に置きます。場には3枚の「魔理沙カード」が出ているようになります。(「キャラクターカード」は1〜2枚まで使用できます)

②「魔理沙カード」を持つプレイヤーに対して争奪戦を挑む。詳しくは<争奪戦のルール>(裏面)を参照して下さい。

③自分の手番に使用できる「スペルカード」を使用する。「スペルカード」の効果を実践します。

④手札を捨てて、「バズ」をする。手札を0〜2枚まで捨てることができます。(手札を減らすことができます)

⑤「プレイヤーカード(露西魔法店等)」の能力を使用する。能力の効果を実践します。能力を持つ「プレイヤーカード」のプレイヤーは、手番の開始時に能力を使うが使わないか、選ぶことができます。



<カードの説明>



プレイヤーカード (全6種類)

プレイヤーの分身となるカードです。それぞれ特徴があるため、うまく活用してあげてください。

- ①このカードの名前です。
- ②このカードの持つ特殊能力です。



魔理沙カード (全13種類)

勝つために必要なカードです。場から獲得したり、他のプレイヤーから奪ったりします。

- ①このカードの名前です。
- ②「ラブポイント」の数です。
- ③このカードを獲得するために必要な【合計数値】です。
- ④このカードを持っていると得られる特殊効果です。



スペルカード (全6種類)

強力な効果を実践する特殊カードです。自分の手番で、争奪戦のどちらかに使用できます。

- ①このカードの名前です。
- ②使用できるタイミングと条件、使用したときの効果です。



キャラクターカード (全47枚)

「魔理沙カード」の獲得や争奪戦に使うカードです。キャラごとに【数値】のばらつきが違います。①このカードの名前です。争奪戦の時はこのカード名を宣言して下さい。②このカードの【数値】です。「バトル」以外は1〜4です。③このカードの特殊能力です。(バトルだけでなく)

<ゲームの終了条件>

場にある「魔理沙カード」が全て獲得されたら、ゲームは終了です。ゲーム終了時に「ラブポイント」の合計が1番高い人が勝者となります。「ラブポイント」の合計が1番高い人が複数いた場合、複数の人が勝者となります。(この場合は……重争になってしまったというところで、譲ってください)