

そして、少女はまた剣を振るう。
少女が剣を振るうたび、剣はもっと長く伸びていく。

今度はドラゴンもその姿を大きく変える。
ひとつ吼えたげるたびにその体は巨大になっていく。

それでも少女は剣を伸ばしていく。
ドラゴンを倒した先が見つかるはずの、
目的のために。

Girls and Dragon!!

(4人の少女とドラゴンとの、また少し違った物語)

これはそんな物語も読んでみたい人のための
拡張カード&ルール。

はじめに

このゲームは「Long Long Long Sword Girl!」の拡張カード&ルールになります。
遊ぶためには「Long Long Long Sword Girl!」が必要ですのでご注意ください。

プレイ環境

プレイ人数 : 2~4人
プレイ時間 : 20~60分

内容物

ドラゴンカード : 20枚 説明書 : 1部

Girls and Dragon!!
Ver.1.10a, 2015. 5. 5.

4号館の机(URL: <http://4gokantable.blog.jp/>)
ルールデザイン: 唯名 (Twitter: @kanatayaina)

カード印刷: POPLS
箱: エミュズ

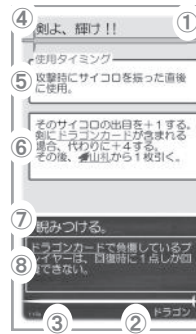
テストプレイに参加してくださった方々

カードの見方

・ドラゴンカード

少女用とドラゴン用の2種類の効果を持ちます。

プレイヤーの場や手札に存在するときは特殊行動カードと同様に扱います。



①剣アイコン

②カード情報

- ◇ ドラゴン : ドラゴンカードを表します(剣アイコンは朱色)。
- ◇ 目的 : 少女の目的を表します。
- ◇ 持続 : 使用したときに使用者の場に置いておくカードです。

③版数

カードの版数です。ゲームでは使用しません。

少女用

ドラゴン用

④カード名

⑦カード名

⑤使用タイミング

⑧効果

⑥効果

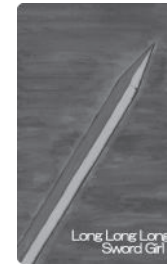
このカードがドラゴンの場の右端に置かれているときに適用される内容です。
右端に置かれていない場合は適用されません。

・剣カード(カード裏)

ドラゴンカードも特殊行動カードと同様に剣カードとして扱うことができます。
拡張ルールではこれらの剣カードを区別するために、ドラゴンカードの場合を「**赤い剣カード**」、特殊行動カードの場合を「**青い剣カード**」と呼びます。

また、赤い剣カードには以下の特別なルール(詳細は後述)があります。

- ◇ 「ドラゴンに挑む」を行なったときに赤い剣カードを用いた場合、さらにもう一度「ドラゴンに挑む」を行なうことができます。
- ◇ 剣に用いた赤い剣カードは手番終了時にすべて捨てなければいけません。



場の配置

拡張ルールを採用することで、中央の場に以下の追加・変更があります。

新たに以下の3か所が追加されます。

◇ドラゴンの山札

ドラゴンカードを裏向きに重ねて置きます。

◇ドラゴンの捨て札置き場

手札や場から捨てたドラゴンカードを表向きに重ねて置きます。

◇ドラゴンの場

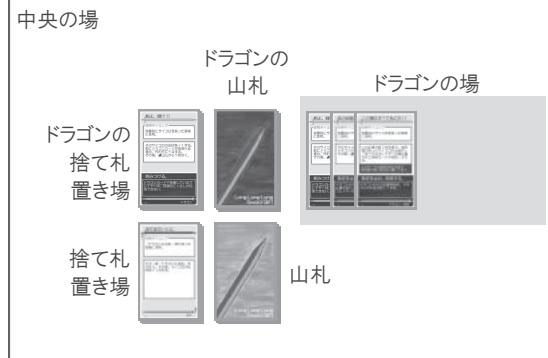
ドラゴンカードを表向きに置きます。2枚以上置く場合は新たに置くカードが右端になるように、左から右に向かって並べます。

また右端に置いたカードは、そのカードに書かれたドラゴン用の効果が適用されます。効果の内容がプレイヤーの行動に関係する場合はすべてのプレイヤーが対象となります。

以下の内容が変更されます。

◇プレイヤーの手札


手札の上限枚数が5枚となります。



※ドラゴンの山札からカードを引く際に山札が足りない場合、ドラゴンの捨て札置き場をまとめてよく切り、新たな山札とした上で引きます。ドラゴンの捨て札置き場にもカードがない場合は何もしません。

※ドラゴンカードがプレイヤーの場や手札に存在する場合は特殊行動カードと同様に扱います。例えば、手札にあるドラゴンカードを負傷カードとして用いることができます。

キーワード説明① 「 (ドラゴンマーク)」

「ドラゴンの」を表す記号です。例えばドラゴンの山札を表す場合、「 山札」のように用いられます。

キーワード説明② 「ドラゴンの大きさ」

ドラゴンの場に置かれたドラゴンカードの枚数を表します。例の場合、ドラゴンの大きさは3になります。



「Girls and Dragon!!」ではふたつの拡張ルールを用意しています。
 どちらもルール自体は同じですが使用するカードが異なり、それによってドラゴンを倒す難易度も変化します。

- ◇ **本当の力を見せてあげる！！** : より早く、より長く剣を伸ばすことができますようになります。条件を揃えば一瞬でドラゴンを倒しきることも可能です。難易度は「Long Long Long Sword Girl!」よりも低いです。
- ◇ **これがドラゴンの本気！！** : 基本は「本当の力を見せてあげる！！」と同じですが、**どんどん巨大になるドラゴン**をほとんど妨害できなくなるため、難易度は最高です。その名の通り、ドラゴンの本気をお楽しみください。

使用するカードについて

拡張ルールで遊ぶ場合、使用するルールとプレイヤー人数に応じて、ドラゴンカードを以下のように調整してください。

本当の力を見せてあげる！！
 すべてのカードを使用します。

これがドラゴンの本気！！
 以下のカードを除外します。
 ◇ 「その魂ごと斬り伏せる！！」 : 3枚
 ◇ 「この場はすべて私の力！！」 : 1枚

拡張ルールで指定されたカードに加えて、さらに以下のカードを除外します。

2人ルール
 ◇ プレイヤーが選ばなかった少女用の目的カード : 計2枚
 ◇ 目的カード以外のドラゴンカード : 各1枚

3人ルール
 ◇ プレイヤーが選ばなかった少女用の目的カード : 1枚
 ◇ 「剣よ、輝け！！」
 「この場はすべて私の力！！」
 「その魂ごと斬り伏せる！！」 : 各1枚

ゲームの準備

ゲームの準備に以下の処理が追加となります。
 ◇ ドラゴンカードをまとめてよく切り、ドラゴンの山札とします。ドラゴンの場、ドラゴンの捨て札置き場には何も置けません。

ラウンド進行

ドラゴンに挑む
 「ドラゴンに挑む」を行ない攻撃に成功した場合、以下のカードの中から1枚を選んで剣を伸ばすことができます。
 ◇ 手札にある好きなカード1枚 (**ドラゴンカードでも構いません**)
 ◇ 捨て札置き場の一番上のカード1枚
 ◇ **ドラゴンの捨て札置き場の一番上のカード1枚**

このときドラゴンカードを用いて剣を伸ばした場合、「ドラゴンに挑む」を行なった直後にもう一度「ドラゴンに挑む」を行なうことができます。行なわなくても構いません。

手番終了時
 手番が終了する際は、以下の順序に従って行ないます。
 1. 場に置かれたカードを捨てます。
 ◇ **赤い剣カードをすべて捨てます。**
赤い剣カードより後に伸ばした青い剣カードもすべて捨てます。
 ◇ この手番終了時に効果が切れる持続カードをすべて捨てます。
 2. **手番中に一度でも攻撃に成功した場合、ドラゴンの山札から1枚引いて手札に加えます。**
 3. 使用タイミングが「手番終了時に使用。」となっているカードを使用することができます。
 4. 手札が上限枚数を超過している場合、上限枚数になるまでカードを選んで捨てます。

ドラゴンからの攻撃
 攻撃の最後に、**ドラゴンの大きさを+1**します。


ドラゴンを倒す方法

ドラゴンを倒すための条件が、以下をすべて満たした場合に変更されます。
 ◇ 少女が持つ剣の長さが「**6+ドラゴンの大きさ**」以上である
 ◇ クライマックスシーン中である
 ◇ 上記を満たしたうえで「ドラゴンに挑む」を行ない、攻撃を成功させる。

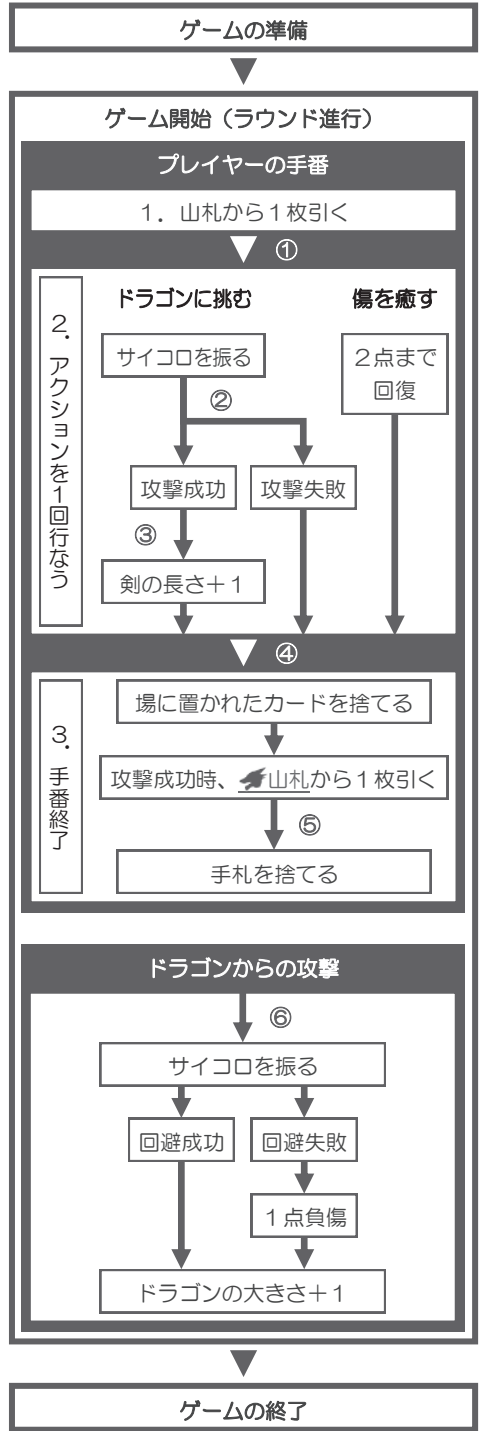
得点

以下の項目が追加されます。
 ◇ ドラゴンを倒した上で、自分の場に目的カードを置いた状態でゲームが終了した: 通常に加えてさらに+2点

キーワード説明③ 「ドラゴンの大きさを+Xする」
 ドラゴンの山札からX枚を1枚ずつ引き、ドラゴンの場に置かれたドラゴンカードの右端に表向きに置いていきます。



付録 「拡張ルールの手順」
 拡張ルールを採用した場合の手順を右図に記載します。図中の丸番号はカードを使用するタイミングです。
 ① アクションを行なう直前
 ② 攻撃時にサイコロを振った直後
 ③ 攻撃に成功したとき
 ④ アクションを行なった直後
 ⑤ 手番終了時
 ⑥ 回避時にサイコロを振る直前



ドラゴンカード リファレンス

少女用			ドラゴン用			目的	持続	枚数
カード名	使用タイミング	効果	カード名	効果				
剣よ、輝け！！	攻撃時にサイコロを振った直後に使用。	そのサイコロの出目を+1する。剣にドラゴンカードが含まれる場合、代わりに+4する。その後、山札から1枚引く。	睨みつける。	ドラゴンカードで負傷しているプレイヤーは、回復時に1点しか回復できない。				4枚
あの巨躯にかなう力を！！	攻撃時にサイコロを振った直後に使用。	そのサイコロの出目を+「1+ドラゴンの大きさ」する。その後、山札から1枚引く。	動きを止め、炎を吐く。	ドラゴンからの攻撃開始時、手札に最も多くドラゴンカードがあるプレイヤーは、手札を1枚捨てる。				2枚
この場はすべて私の力！！	攻撃時にサイコロを振った直後に使用。	この手番が終了するまで、使用者が振ったサイコロの出目は+「すべてのプレイヤーの場に置かれた持続カードの枚数」される。	動きを止め、咆哮する。	ドラゴンからの攻撃開始時、ドラゴンの大きさを+1する。		○		3枚
その魂ごと斬り伏せ！！	攻撃に成功したときに使用。	この手番が終了するまで、「ドラゴンに挑む」を行なうとき、場に置かれた右端のカードを用いて剣を伸ばすことができる。	動きを止め、呪いをかける。	ドラゴンからの攻撃開始時、手札にドラゴンカードがないプレイヤーは、山札の一番上のカードを用いて1点負傷する。		○		3枚
急所を突いてひるませる！！	アクションを行なった直後に使用。	場からカードを1枚選んで手札に加える。その後、好きなアクションを1回行なってもよい。	大地を揺さぶる。	手札にドラゴンカードがあるプレイヤーは、回避時に振るサイコロの出目が-1される。				2枚
まだ可能性はある！！	アクションを行なう直前、または行なった直後に使用。	山札から2枚引く。その後、手札からドラゴンカードを1枚捨てる。	突然、咆哮する。	このカードが場に出たとき、ドラゴンの大きさを+1する。				2枚
ドラゴンの呪いを解く。	手番終了時に使用。ただしお姫様以外使用できない。	このカードを捨てた場合、誰かひとりを1点回復する。その後、山札から1枚引く。	お姫様の目的。	このカードをお姫様の担当プレイヤーの場に移す。その後、ドラゴンの大きさを+1する。	○	○		1枚
古の知識を探し出す。	手番終了時に使用。ただし魔術師以外使用できない。	このカードを捨てた場合、捨て札置き場の一番下のカードを1枚手札に加える。	魔術師の目的。	このカードを魔術師の担当プレイヤーの場に移す。その後、ドラゴンの大きさを+1する。	○	○		1枚
さらなる強さを獲得する。	手番終了時に使用。ただし戦士以外使用できない。	このカードを捨てた場合、剣に含まれるドラゴンカード1枚と手札1枚を入れ替える。	戦士の目的。	このカードを戦士の担当プレイヤーの場に移す。その後、ドラゴンの大きさを+1する。	○	○		1枚
隠された財宝を見つけ出す。	手番終了時に使用。ただし狩人以外使用できない。	このカードを捨てた場合、剣に含まれるドラゴンカード1枚を手札に加える。	狩人の目的。	このカードを狩人の担当プレイヤーの場に移す。その後、ドラゴンの大きさを+1する。	○	○		1枚

- ・持続:このカードは捨てる代わりに使用者の場に表向きに置きます。場に置いている間、カードの効果は適用され続けます。その後、「～が終了するまで」と書かれたタイミングになったときに捨てます。
- ・目的:このカードが場に置かれている場合、アクションを行なった直後に捨てることができます。(捨てることで適用される効果を持ちます。)また、ドラゴンを倒した上で、このカードを場に置いた状態でゲームが終了した場合、+2得点を獲得します。

追加アクションを行なうときの注意点

アクションを行なった直後に追加のアクションを行なう場合、別の「アクションを行なった直後に使用する効果」を挟むことはできません。具体的には以下のカードや効果が該当します。

- ◇ 「まだまだいくよ。」
- ◇ 「まだまだいくよ！」
- ◇ 「急所を突いてひるませる！！」
- ◇ 「これが私の本気！」の効果で手札を捨てたときの効果
- ◇ 目的カードを場から捨てたときの効果

※この他「まだ可能性はある！！」も該当しますが、アクションを行なう直前でも使用できるため実質的に問題ありません。

▼ドラゴンを倒していくときに使用するカウント欄です。その手番で使用していないサイコロなどを用いてご利用ください。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
ドラゴンを倒すために必要な剣の長さ (ドラゴンの大きさ)							(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
少女が持つ剣の長さ														
その他 (扱いづらさ、サイコロの出目に対する修正値、など)														