

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。  
ひとつ吼えただけ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に見つかるはずの、  
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

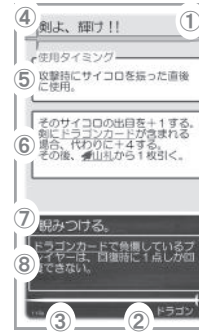
ドラゴンカード : 20枚 説明書 : 1部  
マーカー : 1個

Girls and Dragon!!  
Ver.1.22a, 2018, 5, 12,  
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

ドラゴンカードには少女用テキストとドラゴン用テキストが書かれています。  
少女用テキストはドラゴンカードがプレイヤーの場や手札に存在するときに、特殊行動カードと同様に扱います。そのため、剣カードや負傷カードとして用いることができます。  
一方、ドラゴン用テキストはドラゴンの場(詳細は後述)に置かれているときに適用される内容です。



#### 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。  
なお、ルールはVer1.22aですが使用するカードはこれまでと同じ1.10aになります。

#### 少女用

#### ④カード名

#### ⑤使用タイミング

#### ⑥効果

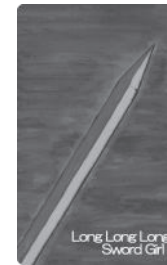
#### ドラゴン用

#### ⑦カード名

#### ⑧効果

### ・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。本書では各種類の剣カードを区別するために、特殊行動カードのことを「**青い剣カード**」、ドラゴンカードのことを「**赤い剣カード**」と呼びます。



また、赤い剣カードを用いて剣を伸ばした場合は、以下の特別なルールが適用されます。(詳細は後述)

- ◇ 「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。

## 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人数に応じて、以下のドラゴンカードを除外してください。除外したカードは今回のゲームでは使用しません。

### 本当の力を見せてあげる！！

#### 2人プレイ

プレイヤーが選ばなかった少女の目的カード : すべて  
目的カード以外のドラゴンカード : 各1枚

#### 3人プレイ

プレイヤーが選ばなかった少女の目的カード : すべて  
「剣よ、輝け！！」 : すべて  
「この場はすべて私の力！！」 : 2枚  
「その魂ごと斬り伏せる！！」 : 各1枚

#### 4人プレイ

すべてのカードを使用するため、除外しません。

### これがドラゴンの本気！！

#### 2人プレイ

プレイヤーが選ばなかった少女の目的カード : すべて  
「その魂ごと斬り伏せる！！」 : すべて  
「この場はすべて私の力！！」 : 2枚  
上記以外のドラゴンカード : 各1枚

#### 3人プレイ

プレイヤーが選ばなかった少女の目的カード : すべて  
「その魂ごと斬り伏せる！！」 : すべて  
「この場はすべて私の力！！」 : 2枚  
「剣よ、輝け！！」 : すべて  
「その魂ごと斬り伏せる！！」 : 各1枚

#### 4人プレイ

「その魂ごと斬り伏せる！！」 : すべて  
「この場はすべて私の力！！」 : 1枚

「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、それによりドラゴンを倒す難易度も変化します。

**【注意！】** どちらの拡張ルールも、ゲームバランスがシビアだった基本ルールと比べてゲーム性が180度変わっています。純粋な追加セットではなく、『少女とドラゴン』にまつわる、またひとつ別のゲームとしてお楽しみ頂けたら幸いです。

#### ◇ 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るようになります。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 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。

## 基本ルールからの変更点

### 場の配置

拡張ルールを採用した場合、中央の場にドラゴンの山札、ドラゴンの捨て札置き場、ドラゴンの場が追加されます。

#### ◇ドラゴンの山札

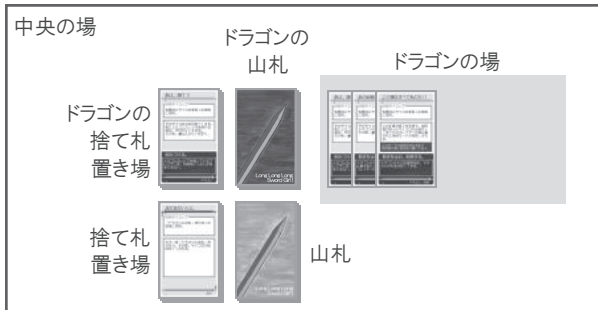
ドラゴンカードを裏向きに重ねて置きます。

#### ◇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。



※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。

### 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。



### ゲームの準備

ゲームの準備の最後に以下の処理が追加されます。

- ◇ 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きません。

### プレイヤーの手番

#### 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、通常に加えて以下のカードを用いて剣を伸ばすことができます。

- ◇ ドラゴンの捨て札置き場の一番上のカード1枚

また、ドラゴンカードを用いて剣を伸ばした場合、続けてもう一度「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

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。捨てる順番は手番を行なっているプレイヤーが自由に決めてください。
  - ◇ 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。

### ドラゴンの攻撃

ドラゴンからの攻撃が行われたあとに、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のうち、「剣の長さが6以上」が「剣の長さが6+ドラゴンの大きさ以上」に変更されます。

### 得点

ドラゴンを倒した上で、自分の場に目的カードを置いているプレイヤーは、通常に加えてさらに+2点されます。

### 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。



### 拡張ルールを採用した場合のゲームの流れ

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(「ドラゴンに挑む」)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

### ゲームの準備

### ゲーム開始 (ラウンド進行)

#### 各プレイヤーの手番

#### 1. 山札から1枚引く

①

#### 2. アクションを行なう

#### ドラゴンに挑む

サイコロを振る

#### 傷を癒す

2点まで回復

②

攻撃成功

攻撃失敗

③

剣の長さ+1

④

場に置かれたカードを捨てる

攻撃成功時、山札から1枚引く

⑤

手札を捨てる

3. 手番終了

#### ドラゴンからの攻撃

⑥

サイコロを振る

回避成功









回避失敗

1点負傷

ドラゴンの大きさ+1

### ゲームの終了

## 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
あの巨軀にかなう力を！！	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、  捨てる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

## 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

※「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上記には含めていません。

- ・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:このカードは使用タイミングに記載された少女カードの担当でなければ使用できませんが、手札や場から捨てることで効果が適用されます。捨てる手段はどのような方法でも構いません。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。

- ・「まだ可能性はある！！」などのような、山札から引く効果を適用する際に、指定された枚数のカードが山札に残っていない場合、引けるだけ引いたのち、効果の続きを適用してください。
- ・「急所を突いてひるませる！！」を使用した際に、ドラゴンの場にカードが1枚も置かれていない場合は、手札に何も加えずに効果の続きを適用してください。
- ・「隠された財宝を見つけ出す。」を使用した際、剣の途中に含まれるドラゴンカードを手札に加えた場合は、前後の剣カードを詰めてください。(剣の長さは使用する前より1だけ短くなります。)

## マーカーについて

付属しているマーカーは、剣を伸ばす際に必要となるサイコロの出目を把握しやすくするための目印として使用してください。例えば、右図のような状況で出目に対して+6の修正が入っている場合、少女カードから5番目(少女カードを含めて6番目)の剣カードの上にマーカーを置くことで、実際に振るサイコロの出目が4以上必要であることが把握しやすくなります。

