

例えば、とあるファンタジー。
少女がひとりで巨大なドラゴンを倒しに行く物語。

少女の手には長剣がひと振り。
少女は不思議な力でその剣を伸ばしていく。

いつしかドラゴンよりも長く伸びたその剣を使い、
少女は一撃のもとにドラゴンを倒した。

Long Long Long Sword Girl!

(余りにも長すぎる長剣を持つ少女)

これはそんな少女となってドラゴンを倒すゲーム。

プレイ環境

プレイ人数 : 2~4人
プレイ時間 : 10~30分

内容物

少女カード : 4枚 ドラゴンシート
特殊行動カード : 36枚 (パッケージ) : 1枚
サイコロ : 4個 説明書 : 1部

ゲームの目的

このゲームでは、各プレイヤーはひとりの少女となってドラゴンに挑みます。「誰よりも剣を長く伸ばし、ドラゴンを倒すこと」がゲームの目的となります。

Long Long Long Sword Girl!
Ver.1.10a, 2015. 5. 5.

4号館の机 (URL: <http://4gokantable.blog.jp/>)
ルールデザイン/カードイラスト: 唯名 (Twitter: @kanatayuiina)
パッケージイラスト: 俺GAIN

カード印刷: POPLS

テストプレイに参加してくださった方々

カードの見方

・少女カード

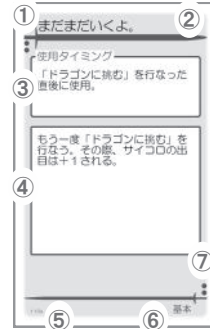
少女カードは「剣の長さ1」として扱います。



- ①カード名
- ②剣を持つ少女
- ③負傷カード置き場

・特殊行動カード

手札から捨てることでカードに書かれた効果を適用することができます。また、剣カードや負傷カードとしても扱います。



- ①カード名
- ②剣アイコン
- ③使用タイミング
このカードが手札にあるときに使用できるタイミングです。
- ④効果
このカードを手札から使用したときに適用される内容です。
- ⑤版数
カードの版数です。ゲームでは使用しません。

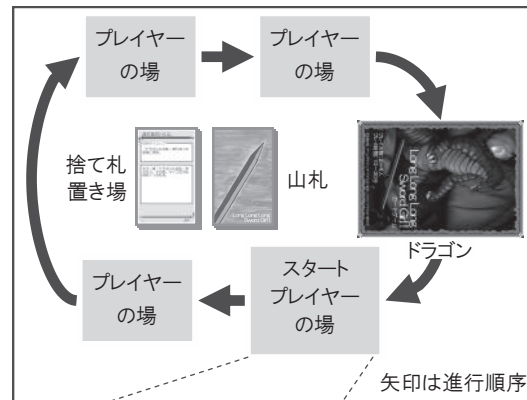
⑥カード情報

- ◇ 基本 : 基本カードを表します(剣アイコンは黒色)。
- ◇ 上位 : 上位カードを表します(剣アイコンは黄色)。
- ◇ 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。
- ◇ 初期手札 : 初期手札として配られるカードです。背景が黄色になっています。
- ⑦プレイ人数シンボル(カード左上および右下)
このゲームはプレイ人数によって使用するカード枚数が異なります。使用するカードを見分けるために参照します。
- ◇ 2人プレイ : ●がふたつのカードのみ使用
- ◇ 3人プレイ : ●が3つ以下のカードを使用
- ◇ 4人プレイ : すべてのカードを使用

・剣カード(カード裏)
特殊行動カードを裏向きに用いることで「剣の長さ+1」をもつ剣カードとして扱います。



場の配置



◇山札

特殊行動カードを裏向きに重ねて置きます。6ラウンドで丁度なくなるようになっています。

◇捨て札置き場

手札や場から捨てた特殊行動カードを表向きに重ねて置きます。

◇プレイヤーの場

少女カードを表向きに置きます。また、ゲームを進めることで剣カードや負傷カードを置きます。

◇負傷カード置き場

負傷したときに少女カードの下側に特殊行動カードを裏向きに重ねて置きます。重ねるときは負傷カードの枚数が分かるように少しずつして置きます。

◇プレイヤーの手札

手札の初期枚数は3枚、上限枚数は4枚です。

※場に置かれた裏向きのカードは内容を確認してはいけません。自分の場に置いたカードについても同様です。
※捨て札置き場に置かれたカードは一番上のカード以外、内容を確認してはいけません。
※手札の内容を他のプレイヤーに教えてはいけません。

ゲームの準備

1. 今回のゲームで使用するカードを決定します。
 - ・ 少女カードは各プレイヤーが好きなカードを1枚ずつ選び、自分の場に置きます。
 - ・ 特殊行動カードはプレイ人数に応じて使用するカードが異なります。プレイ人数シンボルを確認して選び出してください。
 - ・ 余ったカードは今回のゲームでは使用しませんので脇にどけておきます。
2. 各プレイヤーにサイコロと手札を配ります。
 - ・ サイコロはひとつずつ配ります。
 - ・ 特殊行動カードを手札として配ります。まず「これが私の本気。」を1枚ずつ配ります。その後、「これが私の本気。」以外の特殊行動カードをまとめてよく切った上で2枚ずつ配ります。
3. 残った特殊行動カードは山札とします。
4. スタートプレイヤーをひとり決めます。スタートプレイヤーは最近もつとも剣を長くしたプレイヤーか、じゃんけんによって決定します。
5. スタートプレイヤーの右側にドラゴンシートを置きます。

ゲームの流れ

ゲームはラウンドという単位で進行します。ラウンドはゲームの終了条件が満たされるまで繰り返し行ないます。

ラウンド

最初にスタートプレイヤーが手番を行ないます。

スタートプレイヤーの手番が終了したら、左隣のプレイヤーに手番が移ります。以降、すべてのプレイヤーが1回ずつ手番を行なうまで繰り返します。

すべてのプレイヤーの手番が終了したら、ドラゴンからの攻撃が発生します。

ドラゴンからの攻撃が終了したら、次のラウンドに移ります。

ゲームの終了

以下のどちらかの条件を満たした場合、ゲームは即座に終了します。

- ◇ クライマックスシーン(後述)終了時に、ドラゴンを倒したプレイヤーがひとり以上存在するとき
- ◇ 7ラウンド目が終了したとき

ゲームが終了したら、各プレイヤーは得点を獲得します。そして、最も得点を獲得したプレイヤーが勝者となります。もし該当するプレイヤーが2人以上いる場合、そのうち最初にドラゴンを倒したプレイヤーが勝者となります。全員0点の場合は引き分けです。

得点

- ◇ ドラゴンを倒したプレイヤー : +「プレイヤーの剣の長さ-5」点
- ◇ ドラゴンを倒せなかったプレイヤー : ±0点

プレイヤーの手番

1. 山札から1枚引いて手札に加えます。山札が残っていない場合は何もしません。
2. アクションをひとつ選んで行ないます。行なわなくても構いません。
 - ◇ ドラゴンに挑む
 - ◇ 傷を癒す
3. 手札が上限枚数を超えている場合、上限枚数になるまでカードを選んで捨てます。

アクションの説明

ドラゴンに挑む

ドラゴンに対して攻撃を行ないます。

1. サイコロをひとつ振ります。
2. サイコロの出目が扱いづらさより大きい場合、攻撃に成功します。そうでない場合は失敗します。
3. 成功した場合、剣の長さを+1することができます。しなくても構いません。剣を伸ばす場合は以下のカードのどちらかを選んで用います。
 - ◇ 手札にある好きなカード1枚
 - ◇ 捨て札置き場の一番上のカード1枚

※一度に+2以上する場合、+1ごとにどのカードを用いるか選ぶことができます。

傷を癒す

ドラゴンから受けた傷を回復します。

1. 最大2点まで回復します。必ず1点は回復しなければなりません。

ドラゴンからの攻撃

ドラゴンからの攻撃が行なわれます。

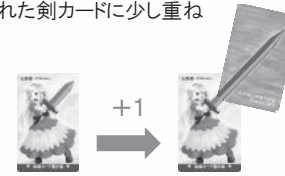
1. すべてのプレイヤーはサイコロをひとつずつ振ります。
2. サイコロの出目が扱いづらさより大きいプレイヤーは、回避に成功します。そうでない場合は失敗します。
3. 回避に失敗したプレイヤーは1点ずつ負傷します。

キーワード説明①「扱いづらさ」

「剣の長さ+自分の場に置かれた負傷カードの枚数」のことを表します。

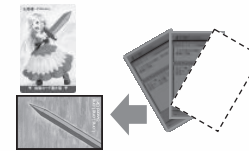
キーワード説明②「剣の長さを+Xする」

少女カードに描かれた剣を伸ばすように、剣カードを少女カードに少し重ねて置きます。既に剣カードが置かれている場合は、最後に置かれた剣カードに少し重ねて置きます。どのカードを剣カードとして用いるかは実際の説明に記載されています。



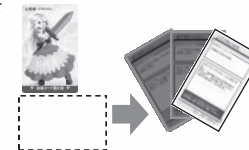
キーワード説明③「X点負傷する」

手札からカードをX枚選び、負傷カード置き場の一番上に好きな順番で置きます。手札が0枚の場合は何もありません。



キーワード説明④「X点回復する」

負傷カード置き場のカードを上からX枚手札に戻します。負傷カード置き場がX枚以下の場合はすべてのカードを手札に戻します。



手札の使用

手札にある特殊行動カードは、そのカードに書かれた使用タイミングのときに以下の順序に従って使用することができます。

1. 手札の使用を宣言します。
2. 手札からカードを1枚選んで捨てます。
3. 捨てたカードに書かれた効果を適用します。

※同じ使用タイミングのカードを複数枚連続して使用することも可能です。その場合は1枚ずつ使用し効果を適用していってください。

※異なる名称のカードの効果は累積します。

※同じ名称のカードは同じタイミングで2枚以上使用することはできません。

※同じ名称の持続カードを2枚以上自分の場に置くように使用することはできません。

※回避時に複数のプレイヤーが使用を宣言した場合、スタートプレイヤーに近い人から順に使用していきます。

ドラゴンを倒す方法

このゲームの目的はドラゴンを倒すことですが、ただ攻撃を成功させるだけではドラゴンを倒すことはできません。ドラゴンを倒すためには以下の条件をすべて満たす必要があります。

- ◇ 少女が持つ剣の長さが6以上である
- ◇ クライマックスシーン中である(後述)
- ◇ 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

クライマックスシーンについて

クライマックスシーンとは「少女達がドラゴンの攻撃をかいくぐり必殺の一撃を与える」状況を表現したルールです。

クライマックスシーンは以下の条件をひとつ以上満たした場合に移行します。

- ◇ いずれかのプレイヤーが「これが私の本気。」を使用したとき
- ◇ 7ラウンド目が開始したとき

いずれかの方法で移行すると、シーンが終了するまで、すべてのプレイヤーはドラゴンを倒す方法のひとつ「クライマックスシーン中である」という条件を満たします。

シーンが終了する条件は以下をすべて満たした場合です。

- ◇ すべてのプレイヤーの場から「これが私の本気。」がなくなったとき
- ◇ 7ラウンド目でないとき

なお、「クライマックスシーン」と名付けてはいますが条件さえ満たせばゲーム中何度でも移行します。

バリエーションルール

複数回ゲームを行ない、その合計得点で競うこともできます。その場合、スタートプレイヤーは1ゲームごとに左隣に移っていきます。そしてプレイ人数と同じ回数だけゲームを行ない、合計得点の最も高いプレイヤーが勝者となります。