

上③：瞳変化表

受けた スーツ Received Suit	話し手 Speaker	トランプ<ダイス Card Number < 2D	トランプ=ダイス Card Number = 2D	トランプ>ダイス Card Number > 2D
♠	他人 Another Person	怒 Fury	怒 Fury	哀 Sorrow
	自分 Me	喜 Joy	喜 Joy	怒 Fury
♥	他人 Another Person	楽 Comfort	楽 Comfort	愛 Love
	自分 Me	喜 Joy	楽 Comfort	楽 Comfort
♦	他人 Another Person	変化なし No Change	喜 Joy	喜 Joy
	自分 Me	楽 Comfort	喜 Joy	喜 Joy
♣	他人 Another Person	憎 Hatred	哀 Sorrow	哀 Sorrow
	自分 Me	変化なし No Change	哀 Sorrow	哀 Sorrow



上②：瞳名



上①：瞳
ランダム
ダイス



上⑤：
戦略力



上⑥：
戦闘力

上④：
発声
挑戦表

私の口→ My mouth		あA	えE	いI	おO	うU	んN
成功値→ Challenge Dice					(Default)	(Failed)	

♠	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
♥	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
♦	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
♣	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K

下③：選択可能セリフ表



下①：
ロランダム
ダイス



下②：口名

会話戦級シミュレーションゲーム

Combattlesation-Class Simulation Game

ルール (ver.1.01) 1頁目

1. 趣旨

少女たちの会話が異世界への扉を開く。彼女たちの瞳と口を駆使して、いざ冒険へと旅立ちましょう！

2. 用意するもの

- ・プレイヤー(2名)
- ・ユニット少女本：2冊(1人1冊)
- ・サイコロ(6面体ダイス)：2個
- ・トランプ：1組
- ・冒険シート：1人1枚(A4紙に印刷してください)
- ・鉛筆と消しゴム：冒険シート記入用です。
- ・作戦カード：：写真用L版紙に印刷してください
- ・特殊セリフカード：写真用L版紙に印刷してください。

3. トランプについて

- ・Aは「1」、Jは「11」、Qは「12」、Kは「13」と読み替えてください。
- ・ジョーカーは使います。

4. ゲームの準備

以下の順番で処理をします。

- ・トランプをシャッフルして、手札として1人に5枚配ります。残りは裏向きの山札にしてください。
- ・初期表情決定のため、各プレイヤーはサイコロを2回振ります。
 - 1回目のダイス目と「上①：瞳ランダムダイス」が同じ目の上頁を開きます。
 - 2回目のダイス目と「下①：口ランダムダイス」が同じ目の下頁を開きます。
- ・裏向けた特殊セリフカードから各プレイヤーは1枚引きます。相手プレイヤーには見せないでください。残ったカードも裏向きのまま非公開で脇に置いておきます。
- ・各プレイヤーは秘密シートの説明に沿って関心度を記入します。相手には見せないでください。
- ・作戦カードは場に表向けて置いておきます。
- ・じゃんけんやサイコロで最初の手番プレイヤーを決めます。

5. ゲームの進行

手番プレイヤーは以下に示す中から行動を1つ選んで実行します。パスは出来ません。

手番プレイヤーを話し手(Speaker)とも呼びます。

- (1) 手札からトランプ札を1枚出す。
- (2) 特殊セリフカードを使用する。
- (3) 山札からトランプ札を引いて手札を補充する。
- (4) 作戦提案する。
- (5) 絶望する。

例外：

自分の前の手番で「(4) 作戦提案する」を実行していたときは、上記の行動選択ではなく「(特別行動)作戦提案の結果判定をする。」を実行しなければなりません。

行動の実行を終えたら手番は相手に移ります。

(1) 手札からトランプ札を1枚出す。

- (1-1) 手札からトランプ札を1枚出して下頁の吹出しの中に置きます。※トランプ札はセリフと思ってください。
- ・出せるトランプ札は「下③：選択可能セリフ表」で白色背景のスイートと数字の札またはジョーカーです。
 - ・該当するトランプ札が手札になければこの行動は選べません。
- ※吹出しの中に以前の手番で出したトランプ札が置かれていたら除去してください。
- ※ジョーカーのルールは後述します。
- ※トランプのスイートの意味は以下のとおりです；
- スペード：叱る →「怒」の素(モト)です。
 - ハート：褒める →「楽」の素(モト)です。
 - ダイヤ：励ます →「喜」の素(モト)です。
 - クラブ：貶す →「哀」の素(モト)です。
- ※トランプの数字は言い方の強弱を意味します。数字が大きいほうが激しい(厳しい)セリフです。

(1-2) 話す相手を1人指名します。自分も指名できます。

- ※自分に話すのは胸中の独り言と思ってください。
- ・話す相手は聞き手(Listener)とも呼びます。

(1-3) 聞き手の瞳の表情の変化(上頁の変化)を判定します。聞き手の「上③：瞳変化表」を見てください。

- ・列の判定：聞き手はサイコロ2個を振ります。「出た目の合計値(「ダイス」と表記)」と「出されたトランプ札の数字(「トランプ」と表記)を比べて、該当する列(<, =, >のいずれか)を見つけてください。
- ・行の判定：「出されたトランプのスイート」と「聞き手は話し手から見て他人か自分(独り言)か」で該当する行を見つけてください。
- ・該当する列と行が交差したマス(セル)に書かれている感情と同じ「上②：瞳名」の頁を開きます。
- ・結果が「変化なし」のときは、瞳は変化しません。またそのときは(1-4)の処理はスキップします。

(1-4) 上記(1-3)で新たに開いた上頁の「上④：発声挑戦表」を使用して口を変化させます。以下に示す(a)か(b)のいずれかを話し手が選びます。選んだらその処理をおこないます。

- ※吹出しの中にトランプ札が置かれていたら除去してから下頁をめくってください。
- (a) (Default)と書かれている「下②：口名」の頁を開きます。
- (b) 聞き手の「上⑤：戦略力(SP)」と同じ数のサイコロを振ります。「上④：発声挑戦表」を使って出た目に対応する口の形を調べて、それと同じ「下②：口名」の頁を開きます。複数のサイコロを振ったとき(=SPが2以上のとき)は、どの口にするかは聞き手を選びます。

(1-5) 結果が「変化なし」のときは処理はこれで終わりです。それ以外のときは、続けてさらに手札からトランプ札を出すことが出来ます(出さずに処理を終了してもよいです)。出す場合は(1-1)に戻って処理を繰り返します。

会話戦級シミュレーションゲーム

Combattlesation-Class Simulation Game

ルール (ver.1.01) 2頁目

(2) 特殊セリフカードを使用する。

手元に特殊セリフカードがあればそれを1枚使用することができます。

(2-1) 手元の特殊セリフカードを1枚出して下頁の吹出しの中に置きます。

(2-2) カードに書かれているルールに従った処理をおこないます。

・特殊セリフカードは使い捨てです。1回使用したら場の脇に置いてください。

(3) 山札からトランプ札を引いて手札を補充する。

・手札が5枚のときはこの行動は選べません。
・引くことができる枚数は、自分の「上⑤：戦略力(SP)」の数までです。ただし手札は5枚を超えることはできません。5枚になれば引くのを止めてください。

(4) 作戦提案する。

(4-1) 作戦カードを1枚選んで、自分の下頁の吹出しの中に置きます。

・この行動をするときはコストとして「足して14以上になる数字の複数のトランプ札」または「A(エース)1枚」を手札から出して捨札にしなければなりません。コストが払えなければこの行動は選べません。
・他プレイヤーが作戦提案をしている状態のときは、その結果が判定されるまではこの行動は選択できません。

(5) 絶望する。

・自分の手札をすべて捨札にします。

(特別行動) 作戦提案の結果判定をする。

(特-1) 以下に示す優先順(①→②→③→④)で双方のプレイヤーの瞳の表情を基に作戦への賛成反対を判定します。

- ① 1人でも「愛」があれば『2人とも賛成』です。
- ② 1人でも「憎」があれば『2人とも反対』です。
- ③ 「喜」のプレイヤーは『賛成』です。
「怒」のプレイヤーは『反対』です。
「哀」のプレイヤーは；
相手が「喜」なら『反対』です。
相手が「怒」なら『賛成』です。
「楽」のプレイヤーは；
相手が「喜」なら『賛成』です。
相手が「怒」なら『反対』です。
- ④ 2人とも「楽」か「哀」ならば双方のプレイヤーはサイコロ1個を振ります。出た目が自分の「上⑤：戦略力(SP)」以下のプレイヤーは『賛成』、それ以外は『反対』です。これをSP判定とも呼びます。

(特-2) 1人でも『賛成』がいれば、作戦カードに書かれているルールに従って処理します。

2人とも『反対』ならば提案は却下です。

・提案が却下された場合は、提案したプレイヤーの口を「上④：発声挑戦表」で(Failed)と書かれている口の頁に変えます。

※却下されたので悔しくて口をすぼめる(または閉じる)ことを表現しています。

5. ゲームの終了

以下のいずれかの状態になった時点でゲームは終了です。

(a) いずれかのプレイヤーが作戦を4つ成功させたとき(=4つ以上の作戦において、得点計算で成功に相当する状態になったとき)。

(b) 山札が0枚になったとき。※手番が完了していなくてもその瞬間に終了です。

(c) いずれかのプレイヤーが脱落(作戦の処理結果であり得ます)したとき。

ゲームが終了したら、すべてのプレイヤーは冒険シートに書かれている得点計算をしてください。

・作戦ごとに成功または失敗の計算式を使って得点計算をしてください。失敗時はマイナス点になります。

・「判定なし」の場合は、その作戦は0点です。

得点の合計が多いプレイヤーが勝利です。

・ただし、全員が0点以下の場合全員が敗北です。

6. その他のルール

(1) 戦闘

・作戦カードなどで「戦闘する」と指示された場合は、「上⑥：戦闘力(BP)」の数だけサイコロを振ります。そしてカードで指示された値が出たか確認します。

(2) 戦死

・作戦カードなどで「手札から○枚捨札にする」と指示された場合、手札がその枚数より少なければ(=つまり手札の枚数がマイナスになる計算になれば)、そのプレイヤーは力尽きて戦死したことになります。ゲームから脱落です。

(3) ジョーカー

・ジョーカーを出したプレイヤーは、好きなスーツと数字を宣言します。ジョーカー札はそのスーツと数字として扱われます。

7. デザイナーの戯れ言

左がコミケ90@夏、
右がコミケ92@夏の
サークルカットです。
(コミケ91@冬は不参加)
混ぜたらこんなゲームになっちゃいました。
ホントのところ、セリフのみで物語を紡いだり、感情で選択できるセリフを制約できたりしたら

面白いかもとずっと考えていました。変な注文を実現してくださったイラストレーターのKi様のご尽力もあり、やっと形になったのが本ゲームですが、お付き合いいただき感謝です。ゲームとしてだけでなくTRPGのモブや夜の話相手としても是非表情が変わるこの娘たち(汎用少女本)を……なんて妄想も交えつつ、ともあれご堪能いただければ幸いです。

【使用素材】

・フォント: にしきのフォント (うみほたる様)
<http://hwm3.gyao.ne.jp/shiroi-niwatori/nishiki-tekki.htm>
NKS24 Playing Cards: Simple: トランプ

【奥付】

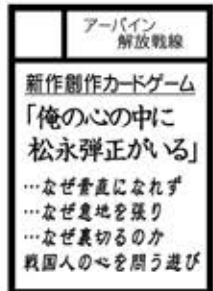
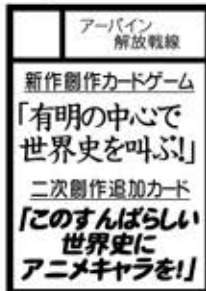
『会話戦級シミュレーションゲーム』ルール ver.1.00

・発行: アーバイン解放戦線

・HP: <http://www.5b.biglobe.ne.jp/~traum/>

・発行者: M-Traum ・メアド: traum@mvg.biglobe.ne.jp

・公開日: 2017年8月6日 (コミケ92@夏の5日前)



会話戦級シミュレーションゲーム

冒険シート～シナリオ01：戦国を喋る少女

[ゲームの準備]

・関心度の設定:

6つの作戦提案それぞれに1～6であなたの関心度を記入します。
(1, 2, 3, 4, 5, 6)の数字を1つずつ使ってください。

[提案作戦] [関心度] [得点倍率] [得点]
(準備時に記入) (終了時に計算)

平蜘蛛の茶釜	<input type="text"/>	× 1 (成功時) □ × -1 (失敗時) □	=	<input type="text"/>	Point
徳川家康の接待	<input type="text"/>	× 1 (成功時) □ × -1 (失敗時) □	=	<input type="text"/>	Point
浅井氏小谷城攻略	<input type="text"/>	× 2 (成功時) □ × -2 (失敗時) □	=	<input type="text"/>	Point
一向一揆討伐	<input type="text"/>	× 2 (成功時) □ × -2 (失敗時) □	=	<input type="text"/>	Point
お市の方と婚姻	<input type="text"/>	× 3 (成功時) □ × -3 (失敗時) □	=	<input type="text"/>	Point
敵は本能寺	<input type="text"/>	× 5 (成功時) □ × -5 (失敗時) □	=	<input type="text"/>	Point

[提案判定早見表] <○：賛成> <×：反対>

聞き手→ 話し手↓	喜 Joy	怒 Fury	哀 Sorrow	楽 Comfort	愛 Love	憎 Hatred
喜 Joy	話し手 ○ 聞き手 ○	話し手 ○ 聞き手 ×	話し手 ○ 聞き手 ×	話し手 ○ 聞き手 ○	話し手 ○ 聞き手 ○	話し手 × 聞き手 ×
怒 Fury	話し手 × 聞き手 ○	話し手 × 聞き手 ×	話し手 × 聞き手 ○	話し手 × 聞き手 ×	話し手 ○ 聞き手 ○	話し手 × 聞き手 ×
哀 Sorrow	話し手 × 聞き手 ○	話し手 ○ 聞き手 ×	SP判定	SP判定	話し手 ○ 聞き手 ○	話し手 × 聞き手 ×
楽 Comfort	話し手 ○ 聞き手 ○	話し手 × 聞き手 ×	SP判定	SP判定	話し手 ○ 聞き手 ○	話し手 × 聞き手 ×
愛 Love	話し手 ○ 聞き手 ○	話し手 ○ 聞き手 ○	話し手 ○ 聞き手 ○	話し手 ○ 聞き手 ○	話し手 ○ 聞き手 ○	話し手 ○ 聞き手 ○
憎 Hatred	話し手 × 聞き手 ×	話し手 × 聞き手 ×	話し手 × 聞き手 ×	話し手 × 聞き手 ×	話し手 ○ 聞き手 ○	話し手 × 聞き手 ×