

フィギュアをトランプで戦わせよう！

～ルール～

1.0版

01. ゲームの趣旨

- ・フィギュアを戦わせてみたいっ！
※本ルールではグッドスマイルカンパニー様のfigmaをターゲットにしています。
- ・お手軽に部屋の中をバトルフィールドにしてみたいっ！

02. プレイヤー

- ・このゲームは2～4人でのプレイを推奨します。
※トランプ[後述]を2組以上使えばそれ以上の人数でもプレイ可能です——たぶん。

03. 準備するもの

- ・本ルールブック
- ・トランプ1組（日本で通常売られているポーカーサイズのを推奨します）
- ・figma：1プレイヤーごとに1つ（ルールを応用すればポリテック等でも可です）
- ・サイコロ1～2個（キャラシート作成時にのみ使用します）
- ・紙と鉛筆：筆記用具です。
※慣れれば1プレイヤーが複数のフィギュアを操ることもできると思います。
※愛があればプラモデルや非可動フィギュアやドールでもプレイ可能です——たぶん。

04. セットアップ

- ※本ルールブックでは、figmaの横長六角形の台座を想定した説明をおこないます。
その他のフィギュアや台座を使う場合は、愛の心で適当に読み替えてください。

(04-01) もろもろのセットアップ

- ・部屋を掃除してバトルフィールドを整えてください。
- ・トランプをシャッフルして裏向けの1つの山にしてください。
- ・用意したフィギュアごとに、以下の能力値を決めます。
 - (1) 判断力：手札枚数です。大きいほど行動の選択肢が多くなります。
 - (2) 戦技力：行動プロット数です。大きいほど行動回数が多くなります。
 - (3) 移動力：大きいほど1回の行動での移動可能距離が長くなります。
 - (4) 攻撃力：大きいほど攻撃時に相手に与えるダメージ判定回数が多くなります。
 - (5) 精神力：防御力です。大きいほどダメージを受けにくくなります。
 - (6) 生命力：耐久力です。蓄積ダメージ数が生命力と等しくなった時点でそのフィギュアは負けです。

能力ごとにサイコロを1つ振ってください。出た目に2（生命力は4）を足した数字がそ

の能力値になります。能力値は紙に書き留めておいてください。

(または「35」点を各能力値に振り分ける、という方法でも構いません)

- ・元ネタなどからすでにフィギュアの各能力値を決めている紙(キャラシートと呼びます)を用意しているときは、サイコロを振って能力値を決める必要はありません。

※キャラシートを使うときはプレイヤー間の合意をとってから使ってください。

(04-02) フィギュアのセットアップ

- ・各プレイヤーはフィギュアを台座に取り付けます。武器があれば武器も装着してください。
- ・プレイヤーはじゃんけんでプレイの順番を決めてください。
- ・決まった順番で、フィギュアと台座を部屋に置いてください(場所とポージングに気を付けて台座が倒れないように置いてください)。
※このとき、戦いに臨むフィギュアにやさしく声をかけてあげてください。
- ・配置には以下の制限があります；
 - ・相手プレイヤーのフィギュアとの間は最低でもトランプの縦幅3つ分の距離をあけること。(台座の端から端までの距離をトランプを使って測って確認してください)
 - ・フィギュアを台座の中心を軸として回転させたとき他のフィギュアに触れないこと。
- ・1人が複数のフィギュアを操っているときは、そのうち1つをリーダーとします。どのフィギュアをリーダーにするかを決めて他のプレイヤーに宣言してください。

05. 遊び方

- ・以下の手順を繰り返します。

(05-01) トランプ引き

- ・各プレイヤーは順番に、山札から**判断力**と同じ枚数のトランプを引いて手札にします(手札は他のプレイヤーに公開する必要はありません)。
- ・1人のプレイヤーが複数のフィギュアを操っているときは、フィギュアごと別々にトランプを引いて手札を作ります(あたかもフィギュアの数だけプレイヤーがいるようにプレイしてください)。このとき、リーダーのフィギュアは手札から好きな枚数のトランプを同じプレイヤーの他のフィギュアの手札に与えることができます。
- ・山札が足りなくなったときは、捨札を集めて山札を作り直してください。

(05-02) ポージング変更

- ・各プレイヤーは、フィギュアのポージングを変更することができます。相手を狙いつつ美しいポージングをとらせてあげてください。このとき、台座の位置は絶対に変えてはいけません。台座アームは自由に動かすことができます。
- ・各プレイヤーは同時に、相手に隠してポージングしてください。
- ・ポージングには以下の制限があります；
 - ・フィギュアを台座の中心を軸として回転させたとき他のフィギュアに触れないこと。

- ・顔と身体は基本的に台座前方を向いていること。

(05-03) 行動プロット

- ・各プレイヤーは同時に、手札から**戦技力**と同じ枚数のトランプを出し、自分の前に裏向きで横並びにして置きます。これをプロット札と呼びます。
- ・各プレイヤーは同時に、一番左のプロット札を表にします。

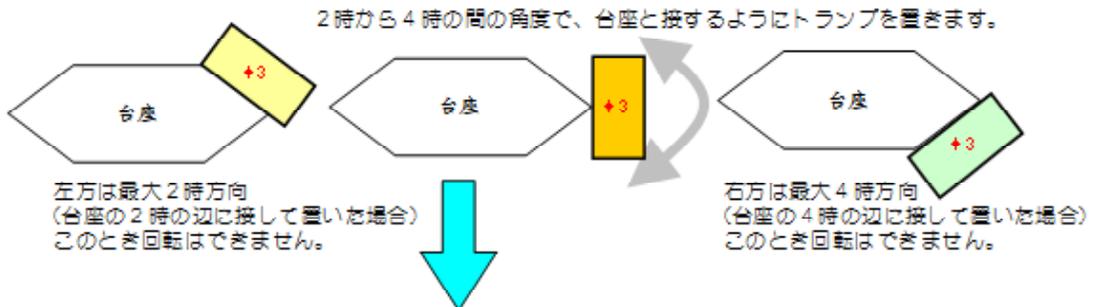
(05-04) 行動フィギュア決め

- ・表にしたプロット札の数字とスーツを使い、以下の要領で行動フィギュア(=次に移動、行動をすることができる手番フィギュア)を決めます。
 - (1) ジョーカーを出したフィギュアがいれば、そのフィギュアを持つプレイヤーが行動すると宣言すればジョーカーを出したフィギュア。但し、ジョーカーを出したフィギュアが複数いるときは、プロット札の全てのジョーカーは没収(捨札)としジョーカーを出したフィギュアは行動フィギュアにはなりません。
 - (2) もし(1)で決まらなければ、最も大きな数字を出したフィギュア。
 - ※Aはこのゲームでは「1」として扱います。ただしこの行動プレイヤー決めでは「K」より大きいとみなします。
 - A(1) > K(13) > Q(12) > J(11) > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2です。
 - (3) もし(2)で同じ数字を出したフィギュアがいれば、スーツが強いフィギュア。
 - ※スーツの強さは以下の順です(ポーカーと同じです)。
 - スペード > ハート > ダイヤ > クラブ
- ・行動フィギュアが決まったら、そのフィギュアが次項で述べる行動をおこないます。(05-05)～(05-08)をそのフィギュアの「手番」と呼びます。

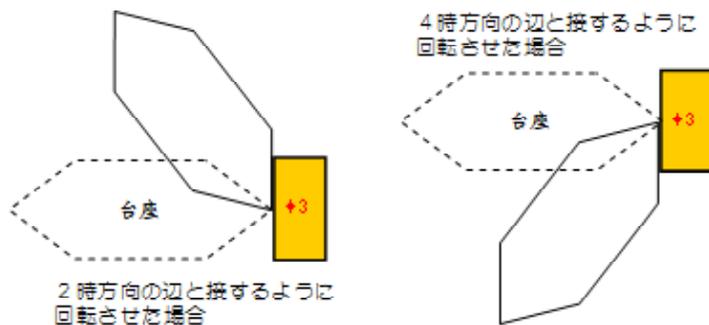
(05-05) 移動

- ・プロット札が「K」以外の奇数のとき、移動の前に台座の角度を調整(=方向転換)できます。
 - ・まず、プロット札を台座に触れるように以下の位置に置きます。
 - プロット札が「A」なら台座の12時方向から2時方向の間
 - プロット札が「3」なら台座の2時方向から4時方向の間
 - プロット札が「5」なら台座の4時方向から6時方向の間
 - プロット札が「7」なら台座の6時方向から8時方向の間
 - プロット札が「9」なら台座の8時方向から10時方向の間
 - プロット札が「J」なら台座の10時方向から12時方向の間
 - ・プロット札を置く位置が決まったら、プロット札の辺に触れている台座の角の左右いずれかの辺がプロット札の辺にピタリと接するように台座を方向転換させます。(最初から台座の辺に接するように置いたときは方向転換はできません)
 - ・方向転換が完了したら、プロット札が偶数のときと同じ手順で台座を移動させます。

プロット札のトランプの数字が奇数ならば、回転方向を左右30度の範囲で調整できます。
 「3」を出したときを例に説明します。
 回転の軸となるトランプを置く角度を、2時方向から4時方向までの間で決めることができます。

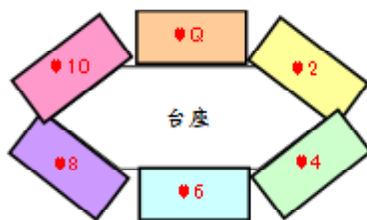


トランプを置いたら、そのトランプと接している台座の角の左右どちらかの辺がトランプの辺とピッタリと接するように台座を回します。



- プロット札が偶数のとき、プロット札を台座の対応する辺にピッタリと付けて置きます。

プロット札のトランプの数字が偶数ならば、時計の文字盤でその数字と対応する辺に付けるようにしてプロット札を置きます。

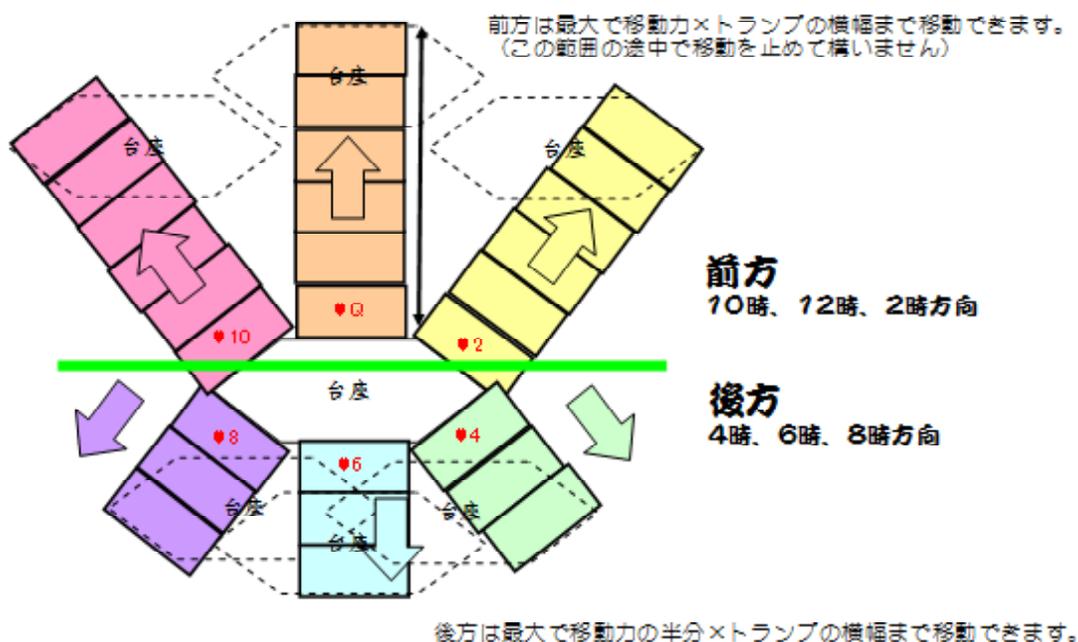


- プロット札が「K」以外のとき、上記の処理でプロット札がフィギュアの台座の辺にピッタリと付いたら、次は移動をします。
- 移動できる距離は、「10時、12時、2時の方向」すなわち台座の前方のときはトランプの横幅×**移動力**までです。出したトランプが「4時、6時、8時方向」すなわち台座の後

方のときはトランプの横幅×移動力の半分(端数切捨て)までです。

- ・移動時に台座の向きを変えてはいけません。移動距離を測るために置いたトランプに沿わせ、台座の角度を変えないように、すーっと移動させてください。
- ・移動幅は使い切る必要はありません。移動幅の途中で移動を止めて構いません。

移動力が「6」のフィギュアを例に、移動可能範囲を示します。
移動幅は、捨札など余っているトランプを置いて計ってください。



- ・プロット札が「K」のとき、フィギュアは移動できませんが、台座の中心を軸として、台座を好きな角度へ回転させることができます。
- ・行動プレイヤーのプロット札がジョーカーのときは、行動プレイヤーが好きな数字と読み替えてください。
- ・移動や回転や方向転換の結果として、自分のフィギュアの刀などの非射撃武器(白兵武器と呼びます)が他のフィギュアの身体に触れたときは「攻撃」項を参照してください。
- ・移動や回転や方向転換の結果として、自分の身体が他のフィギュアの身体とぶつかったときは「激突」項を参照してください。
- ・自分の身体が相手の武器に触れたときは無視してすり抜けてください。

(05-06) 攻撃

- ・自分のフィギュアの刀などの白兵武器が他のフィギュアの身体に触れたとき、攻撃(接触攻撃)を宣言することができます。
- ・攻撃を宣言したら、以下の要領でダメージの判定をおこないます。

＜ダメージの判定＞

- ・自分のフィギュアの**攻撃力**の数だけ山札からトランプを引きます。引いたトランプは表向けて公開します。
- ・引いたトランプの数字が、攻撃を当てた相手の**精神力**より大きければ、相手に1ダメージを与えます(引いたトランプごとに判定します)。
- ・ジョーカーを引いたときは無条件で1ダメージを与えます。
- ・与えられたダメージはフィギュアごとに書き留めます。もしダメージが**生命力**と等しくなれば、そのフィギュアは戦線離脱します(取り除いてください)。
- ・ダメージの判定のあと、まだ**移動力**(移動距離)が残っていれば移動を続けることができます(刀などで切った後に駆け抜けるイメージです)。
- ・基本的に、射撃武器では上述の接触攻撃はできないこととします。格闘キャラの腕、脚は上述の接触攻撃の対象とします(殴る蹴るのイメージ)。
- ・刀や槍だけでなく、マイクスタンドやマグロなど、殴ることができそうなものは上述の接触攻撃の対象とします。ポンポンやエロゲーの箱など微妙な持ち道具はプレイヤー間で話し合ってください。他にも、肘から先は接触攻撃、肘から肩までなら激突、などのようにイメージを高めてプレイヤー間で取り決めてください。
- ・攻撃を宣言しなかったときは、自分のフィギュアの刀などの白兵武器が他のフィギュアの身体に触れた状態で移動をストップします。
- ・攻撃に使ったトランプは捨札にします。

(05-07) 射撃

- ・攻撃の特殊系です。ダメージの与え方は「攻撃」項と同じです。
- ・移動や回転の完了時に、他のフィギュアの身体が、移動(回転)したフィギュアが持つ銃や弓などの飛び道具の射線(フィギュアの銃口から伸ばした直線)上にあるとき攻撃できます。射程距離は無限とします。上級者の方はキャラクターシート作成時に各武器ごとの射程距離を決めてもよいでしょう(例えば「本を投げつけるときはトランプの横幅5個分」という感じで)。武器に命中率を決めてもよいかもしれません。山札を1枚引いて、命中率以下の数字(Aは1とみなします)ができれば命中(攻撃成功)です。
- ・矢が付属しているフィギュアや、本や基盤など投擲できる道具があるフィギュアは、投擲後は使用済みとして武器を減らしてください。銃類は基本的に弾数無制限とします。本や基盤という投擲武器の射線判定にはフィギュアの目線を使います。

(05-08) 激突

- ・自分の身体が他のフィギュアや壁などにぶつかったときは激突の判定をします。
- ・ぶつかったすべてのフィギュアは「攻撃」項の「ダメージの判定」をおこないます。ただし山札から引くトランプの数は**攻撃力**ではなく移動したフィギュアの**移動力**を使います。
- ・ダメージを受けたフィギュアは、受けたダメージの数×トランプの横幅だけ弾きとばされます。つまり、移動してきたフィギュアは同じ方向に戻り、ぶつかられたフィギュアはその正反対方向(つまり移動してきたフィギュアの移動方向)に移動します(ふっ

とばされます)。

- ・万一、ぶつかった双方のフィギュアの生命力が尽きたときは(他のフィギュアが戦場に残っていなければ)ダブルノックダウンで引分とします。

(05-09) 次のプロット

- ・手元のプロット札が一枚も表向いていないプレイヤーは、一番左のプロット札を表にします。プロット札がもう残っていないプレイヤーは何もしません。
- ・もしプレイヤーの誰かのプロット札がまだ残っていれば、「行動フィギュア決め」に戻ってください。プレイヤー全員のプロット札が残っていなければ「トランプ引き」に戻ってください。

06. ゲームの終了

- ・フィギュアが1人になるまで戦いを続けます。
- ・最後に立っていたフィギュアが勝利です。

07. 上級ルール

(07-01) 感情ルール

- ・表情パーツを取替えることができるフィギュアが対象です。
- ・プレイヤー間で話し合って、フィギュアの表情パーツを「喜」「怒」「哀」「楽」の感情に分類してください。すべての感情分類に対応する表情パーツがなくても構いません。表情パーツがない感情分類は「なし」(ルール非適用)とします。
※例えば「照れ顔」は「喜」、「拗ね」は「哀」などイメージを深めて決めてください。
プレイヤー間の合意があれば「キス顔」などに特別ルールを設けても構いません。
基本的に「通常顔」は「楽」としてください。
- ・感情によってフィギュア的能力値は一時的に変化します。
 - ・「喜」：移動力、攻撃力、精神力が「+2」
 - ・「怒」：移動力、攻撃力、精神力を使う必要がでた都度、山札を1枚引きます。赤スートなら本来の能力値×2。黒スートなら「1」。
 - ・「哀」：移動力、攻撃力、精神力が「-2」
 - ・「楽」：修正なし。
- ・各フィギュアには以下の手順で「感情札」が付きます(フィギュアの横に置きます)。
 - ・攻撃(接触攻撃、射撃、激突)を受けたフィギュアは、山札から1枚引きます。引いたトランプでそのフィギュアの「感情札」を変化させてください。
 - ・トランプがクラブなら、フィギュアに感情札として付けます。
※クラブは「憎しみ、苦しみ(っぼいもの)」を表します。
 - ・トランプがダイヤなら、フィギュアに感情札として付けます。
※ダイヤは「愛、夢、希望(っぼいもの)」を表します。
 - ・トランプがハートなら、フィギュアにすでに付いているクラブの感情札を全て捨札にします(引いたハートのトランプも捨札にします)。

※ハートは「癒し、励まし(つばいもの)」を表します。

- ・トランプがスペードなら、フィギュアにすでに付いているダイヤの感情札を全て捨札にします(引いたスペードのトランプも捨札にします)。

※スペードは「恐怖、絶望(つばいもの)」を表します。

※攻撃したフィギュアから声(好敵手へのエール、挑発、呪詛、会いたかったぞ！など)をかけられているシーンをイメージしながらプレイしてください。

- ・フィギュアに付ける感情札は蓄積します。
- ・感情札の状態によって、以下の優先順位でフィギュアの表情を変化させてください。
判定優先順1. 感情札が0枚なら、「楽」
判定優先順2. ダイヤが0枚なら、「哀」
判定優先順3. ダイヤの枚数>=クラブの枚数なら、「喜」
判定優先順4. クラブの枚数>ダイヤの枚数なら、「怒」

(07-02) 暗黒パンツルール

- ・移動開始時に、フィギュアの目線で他のプレイヤーが操るフィギュアのパンツを視認することができる状態かどうかを確かめてください。微妙な場合はプレイヤー間で話し合ってください。
- ・女性キャラのパンツを視認できた場合、パンツを見られたキャラはプロット札が残っていれば1枚選んで捨てなければなりません(見られたキャラを操るプレイヤーが捨てるプロット札を選びます)。パンツを見たキャラが男性キャラ(または百合系キャラ)の場合、今回の行動の移動力と攻撃力が2倍になります。
- ・男性キャラのパンツを視認できた場合、パンツを見たキャラはプロット札を1枚選んで捨てなければなりません。もし今回の行動のための表向けのプロット札を捨てた場合は、今回の行動はこれで終わりです。

<暗黒パンツルール補足>

- ・水着はパンツではありません。
- ・はいてない場合はパンツとみなし、太腿との境界はプレイヤー間で決めてください。
- ・ビリー兄貴が下半身に装着している装備はパンツです。
- ・ビリー兄貴が女性キャラのパンツを視認しても移動力と攻撃力は2倍になりません。
- ・ストライクウィッチーズキャラはパンツを見られてもプロット札を捨てる必要はありません。見た側の移動力と攻撃力が2倍になるのはルールどおりです。

●奥付

『フィギュアをトランプで戦わせよう!』

- ・発行： ア～バイン解放戦線
 - ・HP： <http://www5b.biglobe.ne.jp/~traum/>
- ・発行者： M-Traum
 - ・メアド： traum@mvg.biglobe.ne.jp
- ・発行日： 2011年12月29日 初版
- ・頒布日： 2011年12月29日 コミックマーケット81@冬
- ・印刷： コミックモール様