

レニンジヤスレイヤー フロムカードゲーム 1 ～レイジ・アゲインスト・ピロシキ～

…が落ちた言い訳ペーパー (100円ドスエ)

上巻
平坦の章

01. 状況

まずは現状をご報告をいたします。

まともに完成したのはルールブック前書きだけでしたっ……調査兵団的な！
一太郎2013で作成された原稿イメージを見てみましょう。

【ルールブック】
1.0版

01. ゲームの特徴

- ・世界史「ロシア革命」とアニメ「ニンジャスレイヤー」が好きな人だけがちょっとだけ理解できるかもしれない特殊なゲームです。イズヴィニーチェ(ごめんなさい)。
- ・残念ながらアニメ1クール目ではまだ出ていないパンキ！は入っていません。
- ・このゲームは架空の産物であり、実在の歴史上の人物、事件および思想を正しく反映していません。ロシア革命については勉強不足です。イズヴィニーチェ。
- ・このゲームは「ニンジャスレイヤー・フロムアニメーション」の二次創作でもあります。二次創作なので善意の市民によって連邦裁判所に通報されるかもしれません。コワイ！

現在の当サークルの信条(*)は「2ページでわかるルール」です。

「ルールが多いとゲーム仲間にインストできない」という~~ボードウォーゲーム~~が聞けばアゴが外れそうなしごく尤もなご意見を何度か賜り、こちらもフェーズが複数あるゲームだとイベントに来てくださった方に15秒で説明するのが無理だという事が露呈したためこの信条を定めました。さて上の前書きはと申しますと——ここで8行も使っている時点で信条から逸脱。しかもどういったゲームかさっぱりわからないという背中の子が煤けっぷりが見てとれますね……orz

以下、ベターな例として当サークル最高の~~売れなかつた~~超自信作「新選組亢竜録」のルールから。ルール説明はともかくイメージは盛り込んでいると思います。

01. ゲームの趣旨

- ・幕末の京洛を舞台とした、新選組隊士たちの局中人生を描いたボードゲームです。佐幕と勤王、覚悟と享楽の波間で心揺らす新選組の同志たち。プレイヤーは隊士の一人となり、ときには褒めおだて、ときには叱り命じて、彼らを己の信じる誠の道へと導いてください。最後により多くの優秀な同志を集めたプレイヤーが勝利します。

盆休みに実家でこのペーパーを書いているのですが、この部分(↓)は家族に見られるとまずいかも……

ブルジョア倒すべし

言い訳けペーパー

上巻

ヤマト=サン
大好きの章

02. 革命の土壌

夏コミ88のサークルカットです (→)

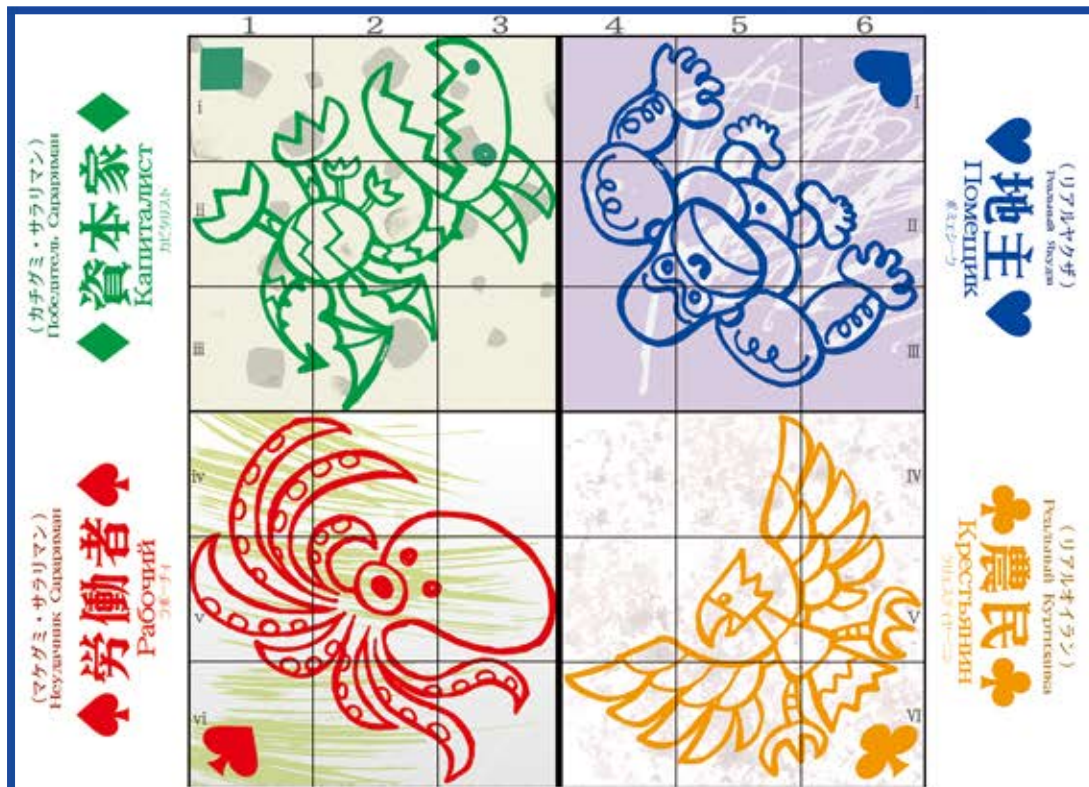
ニンジャ皿利万氏に描いていただきました、ウラー！
ファミリーにも受ける絵柄でグッドだと思います。

期待して下さった方、ごめんなさい……orz

実は——この時点でロシア革命についてはまったく知り
ませんでした！ (同じような状況で30年戦争やプロイ
セン7年戦争をゲーム化してきたのですが、完全に油断
していました。イメージを膨らませるためにyoutubeで
パルナスのCMを探して口ずさんでいたのもこの頃です)

03. 第一革命 (寝逃げの日曜日事件)

まず考えたのが、当サークル最高の売れなかった超自信作「新選組亢竜録」の
システムを使うということです。このゲームは6 x 6の盤で「新選組の各隊士が
左右(尊皇/佐幕)と上下(志高い/気楽に生きたい)の2つのベクトルのどこに位置
付くか」を表現し、最終的に局中で自分に近い位置の勢力を増やすことを目指す
という画期的な在庫が沢山あるゲームです。で作ったボードはこんな感じ (↓)。
四聖獣のイラストはまたニンジャ皿利万氏にお願いしました。



コマはこんな
感じ(↓)です。



以前Kiさんに
描いていただい
た部活少女を
ロシアに住む民
コマとして流用。
キリル文字の読
み方を覚えなが
ら名付けた頃は
まだ楽しかった
……orz

しかし、この案の2つの問題点に気づき壁にぶち当たってしまいました……orz

- ・幕末の尊皇/佐幕と異なり、労働者←→農民の移動は実際困難っぽい (農民が都市に出るのは土地を奪われた場合であり幕末思想のような自由意思ではない)
- ・人口比率的に農民が圧倒的。あれ、ロシア革命って労働者 (プロレタリアート)の話じゃないの……? といまさらながら疑問を抱く。

露語訳ではWikipedia, Iキサイト, Google翻訳をフル活用。ロシアWikipediaにСарагиман (読み:サラリマン)の記事があるのにはどびっくりしました。書いたのはロシアオタクじゃないのかなー。

レニンジヤスレイヤー フロムカードゲーム 1



～レイジ・アゲインスト・ピロシキ～

…が落ちた言い訳けペーパー (100円ドスエ)



04. ラスプーチンの誘惑

歴史キャラゲームを作るにあたり、プレイヤーの関心事は魅力的な人物が存在するか、またその人物がどのような面白ルールになっているかでしょう。ロシア革命においては**ラスプーチン**、ガボン神父、そして人物ではないですが戦艦**ポチョムキン**ではないでしょうか？（ポチョムキンについては戦艦そのものよりも「蛆入りスープ」カードを入れたほうが愉快的プレイになりそうですね）でも、次に考えたルールは政党の勢力争い……彼らの扱いは果てぬ悩みとなってしまいました……orz

ボルシェヴィキ Большевики ♠x10 + ♣x1	メンシェヴィキ Меньшевики ♠x10 + ♠x1
トルドヴィキ Трудовая группа ♣x10 + ♥x1	十月党 Октябристы ♥x10 + ♣x1
立憲民主党(カデット) Конституционно-демократическая партия ♠x10 + ♠x1	社会革命党(エスエル) Партия социалистов-революционеров ♣x10 + ♠x1
スラブ派 Славянофильство ♥x10 + ♠x1	西欧派 Западничество ♠x10 + ♥x1

新ルール案：

プレイヤーごとに党派を決める。党派は地主・農民・資本家・労働者の内2つを支持層とする。ロシア民の支持を奪い合い、層の2つが壊滅した時点で残り2つの層の優劣によって勝負が決まる。（各党派は第1支持と第2支持の層が定められているので1位の層と2位の層から自動的に勝つ党派が決まる）
……うーん、我ながら面白くなさそう。なぜなら愉快的歴史人物バトルのイメージが湧かないから。実際、ロシアの政党の名前カードはちょっと燃えるのですが——それだけの案ですね……orz
スラブ派と西欧派はMAXプレイヤー数を8人にするために強引に数合わせで入れました。初案ではソビエトとドゥーマも勢力として存在しました。

次の案です(→)。層で1つの勢力にまとめてしまいました(プレイヤーMAX4人)。ボルシェヴィキとメンシェヴィキを合併させている時点でシステムを重視する余り何かを見失っているような気がします。※例えば戦国ゲームで上杉、北条、今川を1勢力にしてしまうような感じでしょうか。

ボルシェヴィキ Большевики メンシェヴィキ Меньшевики 労働者 Рабочий	社会革命党(エスエル) Партия социалистов-революционеров 農民 Крестьянин
立憲民主党(カデット) Конституционно-демократическая партия トルドヴィキ Трудовая группа 資本家 Капиталист	ニコライ2世 Николай II 十月党 Октябристы 地主 Помещик

ガボン神父はハーメルンの笛吹きの、ラスプーチンは民(♀)を上海するようなカードになる予定でした。

05. 七月になっても革命成らず

7月になってから思い切って方向転換。
 そもそも地主と農民を入れるから話がややこしくなることに気付き、プレイヤーを労働者として資本家と戦わせてみよー、と考えてみました。
 冗談ネタの「レイジ・アゲインスト・ピロシキ」に真面目に取り組もうかなど。

右に示したチットは「皇帝命令 (ノルマ)」です。数字の数だけトランプ(仕事)を引くイメージで。

Cは「チャレンジ」です。ロシア語も読みはほぼそのままです。
 ——ノルマ+2の~~怖ろしくもチャメシ・インシデント~~なチットなのです。



06. ハラショー、セルゲイ! (しめやかに爆発四散)

キャラクタールールも考えなければと思いつつ、残り時間を考えて8名に絞り、さらに忍殺と露革命のパロにするなら徹底的にやっつけてしまえ——と考えた結果；

歴史人物	ニンジャ・イメージ	登場話
レーニン	ニンジャスレイヤー	01話:ポーン・イン・レッド・ ブラック ホワイト
ヴィッテ	クラウドバスター	02話: マシンドウマ ・オブ・ヴェンジェンス
ケレンスキー	ソニックブーム	03話:ラスト・ ガール ルーシ・スタンディング Part. 1
トロツキー	ヤモト・コキ	04話:ラスト・ ガール ルーシ・スタンディング Part. 2
ガボン	ピホルダー	05話:レイジ・アゲインスト・ トーフ ピロシキ
スターリン	ダークニンジャ	06話:サプライズド・ ドージョ ショキチョー
ストルイピン	コッカトリス	07話:ペイン・オブ・ サーペント ストルイピンタイ
ラスプーチン	フォレスト・サワタリ	08話: アポカリプス ウタマロ・イン・ザ・テインテッド・ソイル

——この時点で、無条件降伏を決意しました……orz

登場話なんて単なる駄洒落ですよ。もうダメ臭が漂いまくりです。

レーニンは(フランス革命のロベスピエール以上に)蜂起のタイミングでは現場にいないでずっとシベリア送りや国外追放やらで、第二革命の中盤まではとてもゲーム化しづらい(裏方から支配する的な)行動をされています。それはともかく、レーニンの漢字書きって「冷忍」なのですね(Wikipediaで知りました)。

ヴィッテは革命を押さえ込んだ有能なお方で近代的なインダストリ!かなと。主人公との距離感からヤモト**トロツキー**・コキ=サンは結構合ってるかなのですがさすがにやり過ぎかなという気もしたり。個人的には好きな歴史人物です。

ダーク・**スターリン**=サンは正体を現すのはレーニンが病床に伏してからですのでこれもとてもゲームにしにくく、まともに描こうとすると『クレムリン・レポリューション』という名作ゲームに絶対に太刀打ちできません。

※ダークニンジャ=サンって、ブルジョア革命でニンジャ(ブルジョア)が支配する

ハイアン時代の到来をまず目指そうとしているメンシェヴィキなのかもかも。

大将の**ラスプーチン**は非道い配役ですが、インパクトと彼なら皇妃に対しても「ヨメにしようと思う」と言ってくれそうなので……ごめんなさい。

ちなみにこのペーパーが大きくて厚いのはカードを刷るために買ったからで……orz

＜原作出典＞

本作品は『ニンジャスレイヤー』の二次創作です。
 本巻は物理書籍第一部とアニメBD vol.1を題材としています。
 [ニンジャスレイヤー公式アカウント] Ninja Slayer (@NJSLYR) | Twitter
 [ネオサイトマ電腦IRC空間] <http://d.hatenanet.com/entry/20150814/1>
 [ニンジャスレイヤー物理書籍国内公式サイト] <http://ninjaslayer.jp/>

● 奥付：『ロシア革命ゲームを落とした言い訳けペーパー上下巻セット』
 ● 発行：アーバイン解放戦線
 ● ホームページ：<http://www5b.biglobe.ne.jp/~traum/>
 ● 発行者：M-Traum
 ● メールアドレス：traum@myg.biglobe.ne.jp
 ● 発行日：2015年8月14日初版
 ● 頒布日：2015年8月14日コミックマーケット88@夏
 ● 印刷：自宅 (エプソンPX-G920)



2
ビブス



1
ビブス



4
ビブス



3
ビブス



6
ビブス



5
ビブス



8
ビブス



7
ビブス



10
ビブス



9
ビブス



Q
ビブス



J
ビブス



K
ビブス

少女民イラストが使われて
いるオリジナルカードゲーム
は「とつれき」で
ハラショー検索う!!

レーニン (1870-1924)

開始時に受け取る少女民の枚数:1 政争力:8

特別ルール:「ブルジョア倒すべし」
1枚でもJ、Q、Kが出てくる回に自分がAを出していれば「1」ではなく「14」として判定する。勝てば(2枚ではなく)5枚を得る。場や最下位以外のプレイヤーから得てもよい。

Ленин (ニンダズヤ ウбийツァ)

ヴィツテ (1849-1915)

開始時に受け取る少女民の枚数:4 政争力:3

特別ルール:「インダストリ!」
革命の芽を摘み取る能力。自分が持つ少女民は他の特別ルール(特別獲得、粛正など)の対象にならない。通常ルールのカード増減はルールどおり適用される。

Витте (Облако Попойка)

ケレンスキー (1881-1970)

開始時に受け取る少女民の枚数:2 政争力:4

特別ルール:「トルドヴィキをナメるなよ」
自分が最下位になった回に、手札から「A」を出して自分が出したトランプと交換することができる。ただし自分がすでに「Q」を使っていればこの(逃走)能力は使えない。

Керенский (Ударная Волна)

トロツキー (1879-1940)

開始時に受け取る少女民の枚数:1 政争力:5

特別ルール:「ユウジョウ!」
自分が2位の回は(通常ルールのカード増減に加えて)1位のプレイヤーから1枚得る(得るカードは1位のプレイヤーが選ぶ)。

Троцкий (Ямото-Юки)

ガポン (1870-1906)

開始時に受け取る少女民の枚数:2 政争力:1

特別ルール:「マーベラス!」
自分が「A」を出した回には、場の少女民をすべて得る。ただしその回に他のプレイヤーがKかJを出していれば獲得失敗。出されたKかJの数だけ場の少女民を除去(銃撃死)する。

Гапон (Зритель)

スターリン (1879-1953)

開始時に受け取る少女民の枚数:1 政争力:7

特別ルール:「キリスト・ゴーマン」
自分が1位の回は(通常ルールのカード増減に加えて)場も含めてすべての少女民から1枚を選んで粛正(除去)する。これは避けられず必ず粛正しなければならない。

Сталин (Темно Ниндзя)

ラスプーチン (1869-1916)

開始時に受け取る少女民の枚数:0 政争力:2

特別ルール:「女性に大人気!」
自分が勝った回に得る少女民は1位でも2位でも1枚だけ。ただし一度自分が得た少女民カードは負けても何があっても奪われず除去もされない。これは全てのルールに優越する。
※実際ウタマロである。

Распутин (Лес-Саватари)

ストルイピン (1862-1911)

開始時に受け取る少女民の枚数:4 政争力:6

特別ルール:「カミツケ!」
自分がKかJを出した回は必ず1位として判定される。ただし、この回に自分が得た少女民のうち1枚を選んで除去(処刑)しなければならない。

Столыпин (Василиск)

おまけゲーム

2人~4人で遊びます。トランプを1組用意し、カードは切り離しましょう。

<準備>

- (a) 各プレイヤーにトランプのA~Kの13枚を配ります(スーツは何でも良し)。
- (b) 各プレイヤーにランダムに歴史人物カードを1枚ずつ配ります。
- (c) 各プレイヤーは歴史人物カードに書かれている枚数の少女民カードをランダムに受け取ります。残りの少女民カードは場に表向きに置きます。

<プレイ>

以下のプレイを13回繰り返します。

- (1) 各プレイヤーは手札トランプから1枚を裏向けて出します。
- (2) 出したトランプを一斉にオープンします。
- (3) 場に出されたトランプに書かれている数字を比べます。大きい方が勝ちです。

A、J、Q、Kはそれぞれ1、11、12、13とみなします。

数字が同じ場合はその数字が書かれた少女民を持っている方が大きいとみなします。

どちらもその数字の少女民を持っていない場合は政争力の高い方が大きいとみなします。

1番大きいプレイヤーが1番小さいプレイヤーまたは場から少女民を2枚選んで得ます。

2番目に大きいプレイヤーは2番目に小さいプレイヤーから同様に1枚得ます。

※負けたプレイヤーの枚数が足りないときは足りない枚数分は得ることができません。

※特別ルールに該当するときは、政争力の低いプレイヤーから順番に適用します。

<勝敗>

13回を終えた時にもっとも多い枚数の少女民を持っているプレイヤーが勝ちです。

もっとも多い枚数が同じならば国内騒乱でドイツ帝国軍に冬宮を占領されて全員敗北です。