

欧州16世紀トランプ戦争

～ルールブック～

1.0版

01. ゲームの趣旨

- ・近世ヨーロッパ(16-17世紀なかば)を舞台とした王朝間の争いをなんとなくシミュレートしたゲームです。

02. プレイヤー

02-01. プレイ人数

- ・2名～6名くらいです。

02-02. プレイヤーの役割

- ・プレイヤーの役割は王朝です。以後、プレイヤーの王朝を「自王朝」、他のプレイヤーの王朝を「他王朝」と呼称します。

03. 用意するもの

- ・このゲームのカード
- ・トランプを1組
 - ※同じ柄のトランプがあれば2組使っても面白いかもしれません。
- ・サイコロ ※何個でもよいですが4個以上あれば便利です。
- ・プレイヤーを2～6人くらい
- ・吟遊詩人の如き浪漫と、王の如き寛大な心

04. トランプの意味

- ・このゲームではA(エース)は1として扱います(このゲームでは一番弱い札なのです)。同様にJは「11」、Qは「12」、そしてKは「13」として扱います。
- ・ジョーカーが出たら、それを出したプレイヤーが1～13の中の好きな数字と読み替えます(どの数字と読み替えるか宣言しなければなりません)。トランプの山札から引かれた場合は、手番プレイヤーがどの数字と読み替えるか宣言します。
- ・プレイ上、トランプを出すという場面で出さなかった(出せなかった)ときは0(ゼロ)とみなします。
- ・ルールでスート「赤」と書かれていればハートとダイヤを意味します。同じくスート「黒」と書かれていればスペードとクラブを意味します。

05. 人物カード

05-01. 人物カードの説明

人物カードには以下の情報が記されています；

- ・カードの外枠の色:人物の高貴な血族色です。
当時の主な勢力ごとになんとか色分けしています。
 - 黄: ハプスブルク家(神聖ローマ帝国およびスペイン王国)

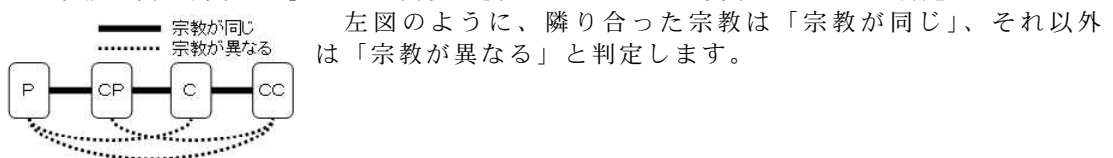
- 青：フランス王国
 - 赤：イングランド王国およびオランダ連邦共和国
 - 緑：北欧(スウェーデンとデンマーク)およびドイツ諸侯
- a) 性別: ♂(男)または♀(女)を表す記号です。
 - b) 名前: 人物の名前です。
※同名を避けるなどの理由で、恣意的に出生国でなく婚姻先の国での読み方を採用した人物もいます。
 - c) 戦争値: 戦争能力を表し、大きいほど戦争に有利です。
 - d) 統治値: 統治能力を表し、大きいほど家臣登用に有利です。
 - e) 威信値: 威信の大小を表し、大きいほど婚姻に有利です。
 - f) 子作り値: 子作り能力を表し、大きいほど子作りに有利です。
 - g) 寿命値: 寿命の長短を表し、大きいほど生存に有利です。
 - h) 野心値: 野心の大小を表し、大きいほど難儀です。
 - i) 宗教: その人物が属する宗教を表す記号です。
CC: カトリック(厳格)
C: カトリック
CP: カトリックとプロテスタントに理解あり(宗教に寛容的)
P: プロテスタント
 - j) 特殊能力: (宗教の下に書かれています) その人物がもつ特殊能力です。ない人物もいます。※詳細は11-03.特殊能力をご覧ください。
 - k) 実際の歴史では……: 参考として出身家と略歴1つを記載しました。
ゲームでは使いません。

05-02.人物カードの状態の呼び方

- 各プレイヤーの王朝には[王]が1人います。
[王]はプレイヤーの前に表向けて置きます。
- [王]と婚姻している人物を[配偶者]と呼びます。
配偶者は必ず[王]の異性です。
[配偶者]を置く位置は、[王]の右横です。表向けて置きます。
- [王]の子作りで生まれた人物を[子女]と呼びます。
[子女]を置く位置は、[王]の下です。表向きに生まれた順番に並ぶように置きます。
- [配偶者]がいる状態の[王]、および[配偶者]の状態の人物を「既婚」と呼びます。
- [配偶者]がいない状態の人物を「未婚」と呼びます。
- [王]、[配偶者]、[子女]をまとめて[王族]と呼びます。
- [王族]以外の人物カードを[宮廷人]と呼びます。
[宮廷人]は[王族]と混ざらないように少し離れた位置に表向きに横並びに置きます。
- 「王朝の人物」という言葉が使用されたときは、そのプレイヤーの持つ人物すべて(つまり[王族]と[宮廷人]すべて)を指します。
- 「いずれかの王朝」という言葉が使用されたときは、自王朝と他王朝すべてを指します。
- どの王朝にも属さず場の中央に置かれている人物は[在野人物]と呼びます。

05-03.人物間の宗教の相違

「宗教が同じ/異なる」という表現が使われたときは、以下のルールで判定します。



06. 国カード

06-01.国カードの説明

国カードには以下の情報が記されています。

- ・ a) 国名
- ・ b) 国力
- ・ c) 東西南北の隣接国名と経路
 - ・ 隣接国名がない方角もあります。
 - ・ 黒が陸路、青が海路です。※オスマントルコは赤字で書いていますが陸路です。

06-02.領国

- ・ プレイヤーの持つ国カードを、そのプレイヤーの王朝の「領国」と呼びます。それ以外の場合に出ている国カードを「独立国」と呼びます。

07. ゲームの終了と勝利条件

07-01.ゲームの終了

- ・ 以下のいずれかの条件が満たされたときの手番プレイヤーの行動にともなう一連の処理がすべて完了した時点でゲームは終了します。
 - a) いずれかの王朝の[王]が[子女]がいない状態で死亡したとき
 - b) いずれかの王朝の領国がなくなったとき
 - c) いずれかの血族色の人物山札がなくなったとき
- ・ 上記a)とb)を引き起こした王朝は滅亡扱いとし、得点（後述）は0点です。

07-02.勝利条件

- ・ ゲーム終了時に得点を計算します。得点が最も多い王朝が勝利です。
- ・ 得点は、以下の計算の合計値です。
 - (A) 自王朝の[王族]の人物の威信値の合計
 - (B) 自王朝の領国の国力の合計
- ・ 威信値は「ローマ教皇」（後述）などの補正を含めた値で計算します。
- ・ 同点の場合は、それらの王朝の中で、(A)の値のみで比べます。それでも同点ならば、王朝の[王]の威信値、統治値、戦争値、野心値、寿命値、子作り値の順番に比べます。

08. 遊び方

08-01.セットアップ

- ・ プレイヤーはテーブルか床(場と呼びます)を囲んで円座になって座ってください。
- ・ 人物カードを血族色別にシャッフルし、色別の4つの人物山札として裏向けて置きます。※どの山がどの色かは目印を置くなどして覚えてください。
 - ・ 特殊カード：スレイマン1世は青色の山に含めてください。
- ・ 国カード（注：オスマントルコは含めません）をシャッフルし、各プレイヤーに2枚ずつ配ります。配られた国カードは領国として表向きに自分の前に置きます（この2枚が各王朝の最初の領国です）。残った国カードは独立国です（表向けて場に置きます）。
- ・ トランプをシャッフルし、各プレイヤーに裏向けて5枚ずつ配ります。トランプは手札となります（他プレイヤーには非公開です）。残ったトランプは裏向けて山札にします。
- ・ じゃんけんなどで最初のプレイヤーを決めます。
- ・ 最初のプレイヤーから順番に時計回りに以下の手順で王国の人物を決めます。
 - ・ 4色の人物山札のうち好きな人物山札の上から人物カードを合計3枚引きます（ただし同じ色の山札から3枚引くことはできません）。引いた人物は表を向けて公開します。
 - ・ 引いた3枚の人物から1枚を選んで[王]とします。その他の2人は[宮廷人]とします。

- ・最初のプレイヤーの手元に[ローマ教皇]カードを置きます。
- ・最初のプレイヤーの右隣のプレイヤー（すなわち順番が最後のプレイヤー）の手元に[死神の鎌]カードを置きます。
- ・これでセットアップは完了です。最初のプレイヤーから時計回りにプレイを進めます。

08-02.手番になったとき

- ・手番プレイヤーは、手札トランプの補充、在野人物の追加、行動、後処理を順番におこないません。

08-02-01.手札トランプの補充

- ・トランプの山札の上から1枚引いて手札に加えます。
※手札トランプの制限は5枚です。制限を超えた枚数は後処理（後述）で処理します。

08-02-02.在野人物の追加

- ・4色の人物山札のうち好きな山札の上から人物カードを1枚引きます。引いた人物は表向けて場の中央に置きます。この人物は[在野人物]になります。

08-02-03.行動

- ・「行動の種類」（後述）の中から1つを選んで行動します。行動を選ばずにパスすることもできます。

08-02-03-01.行動の判定方法

- ・各行動は以下の数を決めて処理します。
 - トランプの山札から引くトランプの枚数
 - ・これは行動の難しさを表します。
 - ・引くトランプの枚数は後述する各行動ルールで示されます。
 - 使われるスート
 - ・トランプの山札から引いたトランプのうち有効とするスートです。
 - ・使われるスートは後述する各行動ルールで示されます。
 - トランプの数字（成功値）
 - ・a)の枚数だけ山札から引いたトランプうち**b)のスートと一致する中で最大の数字**です。行動の成否を判定するために使う数字です。
※引いたトランプが全てb)のスートと一致しなかった場合、成功値は0（ゼロ）です。
 - サイコロの数
 - ・振ることのできるサイコロの数です。振って出たサイコロの目の合計数がc)の**成功値以上**ならば、行動は成功です。成功値より小さければ失敗です。
 - ・サイコロの数は後述する各行動ルールで示されます。
- ・手番プレイヤーが行動内容を宣言した直後に、手番プレイヤーを含む全プレイヤーは、手札から**b)のスートと一致するトランプ**を何枚でも出すことができます。順番は特に気にせず「出します」など何らかの発声をしてトランプを表向けて出してください。
 - ・a)の枚数が0枚のときも手札からトランプを出すことができます。
- ・もうこれ以上誰もトランプを出すプレイヤーがいないことを確認したら、場に出たトランプの枚数とa)の枚数を比べます。場の枚数がa)の枚数より少なければ、足りない枚数をトランプの山札の上から引き表向けて場に出します。
※もし山札のトランプが足りなければ、捨札のトランプをシャッフルして山を作り直してください。
- ・次に場に出たトランプを見て、c)の値を確定します。プレイヤーの手札から出されたトランプは山札から引かれたトランプと同等に扱います。
- ・最後に、手番プレイヤーはd)の数だけサイコロを振り成功判定をします。
- ・出されたトランプはすべて捨て札にします。

08-02-04.後処理

- ・もし在野人物がプレイヤー数を超えていれば、手番プレイヤーは、超えている分の人物

カードを選んで捨札にします（例：プレイヤーが3人のとき、在野人物が4人いればその中から1人を選んで捨札にします）。

- ・もし手番プレイヤーの手札トランプが5枚を超えていれば、手番プレイヤーは、超えている分のトランプを選んで捨札にします。

09. 行動の種類

- ・手番でおこなう行動の選択肢は以下のとおりです。
婚姻、子作り、戦争、家臣登用、反乱煽動、死神の鎌
※人物の特殊能力により行動の選択肢が増える場合があります。

09-01.婚姻

- ・[王]が[配偶者]を得ることを試みる行動が婚姻です。

09-01-01.婚姻の条件

- ・以下の条件をすべて満たすとき、婚姻行動を選択できます。
 - a) 自王朝の[王]が未婚である。
 - b) 場に[王]と性別が異なる未婚の人物がいる。ただし他王朝の[王]は除く。

09-01-02.求婚相手の指定

- ・求婚相手の人物カード1枚を指定します。求婚相手として指定できるのは、場に出ている中で、以下の条件をすべて満たす人物です。
 - a) 自王朝の[王]と性別が異なる
 - b) [王]以外
 - c) 未婚

09-01-03.婚姻の結果判定

- ・引くトランプの枚数：求婚相手の威信値
- ・使われるスーツ：赤（ハートとダイヤ）
- ・サイコロの数：自王朝の[王]の威信値
 - ・[王]と求婚相手の宗教が同じときは振るサイコロの数を+1個します。

09-01-04.婚姻の成功

- ・婚姻が成功した場合、求婚相手を[配偶者]として自王朝の[王]の右横に置きます。

09-02.子作り

- ・自王朝に[子女]を得ることを試みる行動が子作りです。
※子作りが成功すれば子女は成人として場に登場します。つまりこのルールは「子作りと成人までの子育て」とご理解ください。

09-02-01.子作りの条件

- ・自王朝の[王]に[配偶者]がいる場合のみ、この行動を選択できます。

09-02-02.子作りの結果判定

- ・引くトランプの枚数：6 - [配偶者]の子作り値（例：[配偶者]の子作り値が2なら「6-2」で4枚）
- ・使われるスーツ：赤（ハートとダイヤ）
- ・サイコロの数：自王朝の[王]の子作り値
 - ・[王]と[配偶者]の血族色が違うときは振るサイコロの数を+1個します。

09-02-03.子作りの成功

- ・子作りが成功した場合、[王]または[配偶者]いずれかの血族色の人物山札の上から人物カードを1枚引きます（例：[王]の血族色が赤で[配偶者]の血族色が青の場合、赤または青の人物山札から人物カードを1枚引きます）。
- ・引いた人物カードを[子女]の位置に置きます。
- ・すでに[子女]が置かれている場合は生まれた順番が明確にわかるように置きます。

09-03.戦争

- ・他王朝の領国または独立国へ攻め入ることを試みる行動が戦争です。

09-03-01.戦争相手の指定

- ・侵攻先の国カードを指定します。
 - ・選択ルール：指定できる国カードは、自王朝のいずれかの領国と隣接している国のみとします。※最初はこのルールは使わないほうがよいと思います。
- ・手番プレイヤーを攻撃側王朝と呼びます。
攻め入られたプレイヤーを防御側王朝と呼びます。

09-03-02.指揮官の指定

- ・攻撃側王朝は指揮官を1人指定しなければなりません。
防御側王朝も指揮官を1人指定できます（指定しなくても構いません）。
指揮官として指定できるのは各プレイヤーの自王朝の人物です。
独立国に侵攻したときは防御側指揮官はいません。

09-03-03.戦争の結果判定

- ・引くトランプの枚数：
「侵攻先の国カードの国力」と「(もし出されていれば) 防御側王朝の指揮官の戦争値の合計」
- ・使われるスーツ：黒（スペードとクラブ）
- ・サイコロの数：「攻撃側王朝の指揮官の戦争値」 + 1 個（例：指揮官の戦争値が2なら $2+1=$ ）3 個）

09-03-04.戦後処理

- ・攻撃が成功した場合、侵攻先の国カードは攻撃側王朝の領国になります。

09-03-05.戦死チェック

- ・戦争に参加した双方の指揮官の死亡チェック(10.死亡チェックを参照)をおこないます。

09-04. 家臣登用

- ・自王朝の[宮廷人]の登用を試みる行動が家臣登用です。

09-04-01.家臣登用担当人物の指定

- ・手番プレイヤーは家臣登用を担当する人物を1人、自王朝の人物の中から指定します。

09-04-02.登用候補の人物の指定

- ・手番プレイヤーは[在野人物]の中から1人を登用候補として指定します。

09-04-03.家臣登用の結果判定

- ・引くトランプの枚数：登用候補の人物の野心値
- ・使われるスーツ：黒（スペードとクラブ）
- ・サイコロの数：家臣登用担当人物の統治値
 - ・家臣登用担当人物と登用候補人物の血族色が同じときは振るサイコロの数を + 1 個します。

09-04-04.家臣登用の成功

- ・家臣登用が成功した場合、登用候補人物を自王朝の[宮廷人]に加えます。

09-05.反乱煽動

- ・他王朝の人物を引き抜くことを試みる行動が反乱煽動です。

09-05-01.反乱煽動の標的とする人物の指定

- ・反乱煽動の標的とする人物カードを1枚指定します。指定できるのは以下の条件をすべて満たす人物です。
 - a) 他王朝の人物
 - b) [王]以外の人物 ※[配偶者]と[子女]は反乱煽動の対象になります。

09-05-02.反乱煽動の結果判定

- ・引くトランプの枚数：反乱煽動の標的の人物をもつ王朝の[王]の威信値
- ・使われるスーツ：黒（スペードとクラブ）
- ・サイコロの数：反乱煽動の標的とした人物の野心値

09-05-03.反乱煽動の成功

- ・反乱煽動が成功した場合、反乱煽動の標的とした人物を自王朝の[宮廷人]に移します。

09-06. 死神の鎌

- ・人物を場から取り去ることを試みる行動が死神の鎌です。
- ・[死神の鎌]カードを持っている王朝だけがこの行動を選択できます。

09-06-01.死亡チェックの対象人物の指定

- ・[死神の鎌]を持っている手番プレイヤーは、対象人物を1人指定します。自王朝に属する人物を指定することもできます。
- ・他王朝の各プレイヤーは、この手番プレイヤーの手番でそれぞれ1度だけ、自王朝の人物が指定されたときその対象人物の指定を拒否することができます。
 - ・拒否されたとき、手番プレイヤーは死亡チェックの対象人物を必ず指定し直さなければなりません。
 - ・対象人物が確定するまで死神の鎌の対象とする人物を指定し直してください。一度拒否された人物を同じ手番で指定することはできません。
- ※例：プレイヤーAは、死神の鎌を持つ手番プレイヤーBから自王朝の[王]を対象人物として指定されました。プレイヤーAは[子女]がおらず[王]が死亡すると滅亡するので拒否しました。手番プレイヤーBは次にプレイヤーAの[配偶者]を指定しました。プレイヤーAはすでにこのプレイヤーBの手番で拒否権を使っているため、今度は拒否できません。死神の鎌は[配偶者]に振り下ろされます（死亡チェック）。
 - ・[死神の鎌]を実行する手番プレイヤーは[拒否権]を持ちません。
- ・対象人物が確定したら、死亡チェック(後述)をおこないます。

09-06-02.死神の鎌カードの移動

- ・死亡チェックが完了したら、[死神の鎌]カードを右隣(※)のプレイヤーに渡します。
 - ※[死神の鎌]カードは使用される度に逆時計回りに移動します。

10. 死亡チェック

10-01.死亡チェックの結果判定

- ・死亡チェックの対象人物を持つ王朝がサイコロを1個振って結果判定をします。
 - 「サイコロ目」>「寿命値」の場合は死亡です。それ以外は生存です。

10-02.死亡処理

- ・人物が死亡した場合、死亡した人物カードを場から除去します。
- ・死亡した人物が[王]だった場合、以下の処理をおこないます。
 - ・男の[子女]がいる場合は、最上位の男性の[子女]（つまり長男です）を[王]の位置に置きます。
 - ・男の[子女]がいない場合は、最上位の女性の[子女]（つまり長女です）を[王]の位置に置きます。
 - ・[王]にならなかったすべての[子女]と前の王の[配偶者]は[宮廷人]になります（置き場を移します）。

11. その他のルール

11-01.ローマ教皇

- ・セットアップ時の最初のプレイヤーがローマ教皇を持ちます。ローマ教皇を持つプレイヤーはローマ教皇カードを手元に置きます。
- ・ローマ教皇を持つ王朝に属する人物のうち宗教がCCまたはCの人物の威信値は常時 +2とします。
- ・ローマ教皇は[死神の鎌]の対象になります。寿命値は3です。
- ・ローマ教皇が死亡チェックで死亡と判定されたとき、ローマ教皇カードは場から除去されません。その代わりに、ローマ教皇が死亡した時の手番プレイヤーの手元に移ります。

11-02.スレイマン1世とオスマントルコ

- ・「在野人物の追加」でスレイマン1世を引いたら、引いた王朝に自動的に属し[宮廷人]になります。
- ・スレイマン1世を持つプレイヤーは自動的に「オスマントルコ」カードを受け取ります。オスマントルコはゲーム終了時の得点計算に使えます。
- ・スレイマン1世が反乱煽動の結果などでプレイヤー間を移動したら「オスマントルコ」もともに移動します。それ以外はオスマントルコは通常の国カードと同等に扱います。
- ・スレイマン1世は[王]、[配偶者]、[子女]になれます。宗教は必ず「異なる」と判定します。
- ・スレイマン1世が死亡したら、オスマントルコカードも場から除去します。

11-03.特殊能力（上級ルール） ※慣れてからお使いください。

人物カードに特殊能力が書かれていれば以下の効果を持ちます。

11-03-01.弾圧

- ・この人物が属する王朝の人物（但し[王]と[配偶者]以外）を指定してサイコロを1つ振ります。
「サイコロ目」が「5か6」の場合、対象の人物は処刑されます（死亡です）。
- ・「弾圧」は手番の行動として扱います。「弾圧」を実行した手番で他の行動をおこなうことはできません。

11-03-02.暗殺

- ・この人物が属する王朝は、[死神の鎌]カードを持っていなくても手番で[死神の鎌]の行動を選択できます。
- ・[死神の鎌]カードの移動のルールは無視します（移動しません）。
- ・この人物が属する王朝が[死神の鎌]カードを持っているときは、この能力を使うことはできません（[死神の鎌]カードを使って死神の鎌の行動を選択することはできます）。

11-03-03.略奪

- ・この人物が戦争で攻撃側指揮官になって攻撃が成功したとき、「略奪」を宣言できます。略奪を宣言した場合、侵攻先の国は攻撃側の領国となる代わりに、場から除去されます（得点の計算に使えません）。そして「略奪」を宣言した王朝はトランプの山札から略奪した国の国力と同じ枚数のトランプを引き、手札に加えます。
- ・場から除去された国はそれ以降は存在しないものとして扱います（例えば、戦争の侵攻先の国として指定できません）。国が「オスマントルコ」の場合はスレイマン1世もプレイから除去します。
- ・略奪をした手番の後処理では、トランプの制限枚数を超えた分を捨札にする処理はおこないません（この手番だけ一時的に手札トランプ枚数の制限が無制限になります）。

11-03-04.革命

- ・この人物が反乱煽動の対象となって成功したとき、反乱煽動した王朝へと移動する代わりに、この人物が属している王朝の[王]になります。元の[王]は死亡として処理し、この人物を[王]の位置に置きます。その王朝にいた[配偶者]と[子女]は[宮廷人]になりません。

11-03-05.浪費

- ・この人物が[王]または[配偶者]の王朝の手番のとき、その手番の行動はすべて、振るサイコロの数が1減ります。
- ・この人物を[子女]として持つ王朝は、自分の手番で、この人物を（自王朝も含めて）未婚の[王]と婚姻させることを試みることができます（婚姻工作）。未婚の王を指名してサイコロを1つ振ります。
「サイコロ目」>「婚姻工作相手の[王]の威信値」の場合、婚姻は成立します。この浪費能力を持つ子女は婚姻工作相手の[配偶者]になります。
- ・「婚姻工作」は手番の行動として扱います。「婚姻工作」を実行した手番で他の行動をおこなうことはできません。

11-03-06.警察

- ・この人物が属する王朝の人物が反乱煽動の対象となって成功したとき、この人物が属する王朝のプレイヤーが警察能力を使うと宣言すれば、サイコロを1つ振ります。※この人物本人が反乱煽動された場合もこの能力を使えます。
「サイコロ目」≤「この人物の統治値」の場合、対象の人物は処刑されます（死亡です）。

11-03-07.処刑

- ・この人物が[王]の国は、[配偶者]を処刑（自動的に死亡）できます。
- ・「処刑」は手番の行動として扱います。「処刑」を実行した手番で他の行動をおこなうことはできません。

11-03-08.軍税

- ・この人物が属する王朝は、手番のトランプの補充が1枚でなく3枚になります。
- ・この人物が属する王朝は、手札トランプ数の制限は5枚でなく10枚になります。
- ・この人物が[王]のときは、この能力を使うことはできません。

11-03-09.海4

- ・戦争（攻撃側）で領国と侵攻先の国が海路で繋がっている場合、または戦争（防御側）で侵攻される国と攻撃側の領国が1つでも海路で繋がっている場合、この人物が[指揮官]ならば、この人物の戦争値を4として扱います。

11-03-10.錬金

- ・この人物が王朝の[王]のとき、文化が栄えます。
- ・この人物が[王]の王朝が実行する家臣登用は自動的に成功します。

11-03-11.新教

- ・この人物が属する王朝が、宗教PまたはCPの人物を対象として反乱煽動をすると自動的に成功します。

11-03-12.襲来

- ・スレイマン1世とオスマントルコのルールを参照してください。

欧州16世紀トランプ戦争・改

～ 選りたいた我が王国の空にネウロイがある。されど、私がウィッチーズと結婚できないのはどう考えても対戦プレイヤーが悪い！～

～IFシナリオ増補ルールブック～

1.0版

SW01. ゲームの趣旨

- ・『欧州16世紀トランプ戦争』で描かれるカール5世～30年戦争の頃のヨーロッパ世界に第501統合戦闘航空団のウィッチーズが派遣されたらどうなるのであろうか、という歴史浪漫をシミュレートしてみるのではありません。
- ※本オプションは「ストライクウィッチーズ」および「私がモテないのはどう考えてもおまえらが悪い！」の二次創作ユニットです。
- ※本ルールブックでは以下の略称を使います。
 - ・本体：「欧州16世紀トランプ戦争」の人物および国カード
 - ・SW：本体以外の人物カードおよびイベントカード

SW02. 増補ルール

SW02-01.SWカードの使い方

- ・SWのカード（人物もイベントもすべて）は、本体の人物カードと混ぜて使います。SWのカードをシャッフルして、本体の黄、青、赤、緑の4つの血族色の山に等分に加えます（SWカードは28枚ですので各色に7枚ずつ分配します）。SWの血族色と本体の血族色は一致しなくて構いません。その後、黄、青、赤、緑の山をそれぞれシャッフルして山札を作ります。

SW02-02.ウィッチと婚姻による魔法力の喪失

- ・宗教の後に「W」と書かれているカードはウィッチです。
- ・ウィッチは既婚状態のとき、後述のルールで「(ウィッチ)」と書かれている特殊能力は使えません。※未婚状態に戻ればふたたび使えるようになります。
- ・特別ルール「宮藤の家系」：宮藤芳佳にはこのルールは適用されません。

SW02-03.子作りの制限

- ・SWには赤、青、黄、緑以外の血族色で描かれた人物があります（ロマーニャ、リベリオン、オラーシャ、スオムス、扶桑/日本）。これらの人物が[王]または[配偶者]のときの子作りでは、これらの色に対応する人物山札はありませんので、子作りで選べる人物山札の色はその子作り相手の血族色に限定されます。もし、これらの人物同士が婚姻した場合は、残念ながら子作りできません。

SW02-04.イベントカード

- ・人物カード以外のSWカードはイベントカードと呼びます。イベントカードは人物カードと混ぜて使います。
- ・セットアップでイベントカードを引いたときはそのカードは人物山札の一番下に戻して引き直します。セットアップの最後にその人物山札はシャッフルし直します。
- ・在野人物の追加や子作りで人物山札からカードを引くとき、まずは他プレイヤーに見せないでカードを確認してください。もしイベントカードを引いた場合は（イベントカードのルールで公開と書かれていなければ）非公開で手持ち札にします。人物カードなら通常ルールどおり公開してください。イベントカードを引いたときは在野人物の追加や子作りはそこで終わりです（引き直しはしません）。

- ・手札のイベントカードは（ルールで使うタイミングが明記されていなければ）いつでも使うことができます。他プレイヤーの手番中でもよいです。
- ・同時に複数のプレイヤーがイベントカードを出したときは、手番中のプレイヤーが最優先で次に手番プレイヤーから時計回りで近いプレイヤーが優先、という順で処理します。

SW02-05.勝利条件の追加ルール

- ・ゲーム終了時に[配偶者]がウィッチならば、ウィッチ1人につき得点に10点を加算します。※ウィッチの嫁の価値はガリア1国に相当するのです。

SW02-06.ネウロイ

SW02-06-01.ネウロイの出現

- ・イベントカードでネウロイが出現したら、プレイを一旦止めて以下の一連の処理をおこないます。
- ・ネウロイのイベントカードは国カードの上に置かれます。どの国に置くかはネウロイを引いたプレイヤーが1国を選択します。この1国は独立国でもいずれかのプレイヤーの領国でも構いません。ネウロイが置かれた国は「ネウロイ占領国」となり、場の中央に移してネウロイカードの下に置きます。
- ・次に手番プレイヤーはネウロイ占領国と陸路で隣接している国ごとに1つサイコロを振ります。「4か5か6」が出れば、その国もネウロイ占領国になります。新たなネウロイ占領国と陸路で隣接している国も同様に判定します。ただしネウロイ侵攻判定は国ごとに1回のみです（同じ国は2回以上のネウロイ侵攻判定を受けません）。
- ・もしすべての領国をネウロイに占領されてしまった王朝があれば、手番プレイヤーから順番にそのような王朝は独立国の中から（亡命先として）1国を選んで領国にします。独立国がなければ滅亡です。
- ・ネウロイ占領国はすべてネウロイカードの下に移します。
- ・「オスマントルコ」がネウロイ占領国になると、スレイマン1世もネウロイカードの下に移します（もしスレイマン1世が[王]ならば死亡と同じ処理をおこないます）。

SW02-06-02.ネウロイ占領国

- ・ネウロイ占領国は、以後、独立国と同じ扱いとします。ただし通常の独立国と以下の点が異なります。
 - ・ネウロイ占領国は、全部で「1国」として扱い、各国の国力を合計した値が国力です。
 - ・ネウロイ占領国を攻撃するとき、行動判定の成功値は「黒スートのトランプの最大値」ではなく、「黒スートの値の合計」とします（例：トランプを引いてスペードJとクラブ5が出たとき、通常の戦争では成功値は「11」ですが、ネウロイ占領国への戦争の場合は「(11+5=)16」となります）。
 - ・ネウロイ占領国への戦争が成功したら、ネウロイは陥落し（ネウロイカードを捨札にします）占領国は解放されます。戦争に成功した王朝は占領国だった国すべてを領国に加えます。「オスマントルコ」がネウロイ占領国だった場合、スレイマン1世は戦争に成功した王朝の[宮廷人]になります。

SW02-06-03.ネウロイの勝利条件

- ・ゲーム終了時にどのプレイヤーの得点も「ネウロイ占領国の国力の合計」を上回ることはできなければ、ネウロイの勝利（プレイヤー全員の敗北）です。

SW02-07.特殊能力

- ・ウィッチーズの特殊能力は、そのウィッチーズがいる王朝のプレイヤーが使うことを宣言したときに発動します。
- ・以下のルールで「サイコロの目を読み替える」と書かれている部分では、読み替えた値

は「行動の成功値と比べるために使う値」です。例えばサイコロの目を2倍して読み替える能力では、サイコロの出た目が6だったとき読み替え値の「 $(6 \times 2 =) 12$ 」は行動判定での成功値（トランプの数字）との比較に使用します。それ以外の場面ではサイコロの値をそのまま使ってください（例：上例の人物が死亡チェックするとき、サイコロの目が2なら、これは素直に「2」として処理します。「 $(2 \times 2 =) 4$ 」として処理してはいけません）。

SW02-07-01.治癒魔法(ウィッチ)

- ・この能力を持つ人物がいる王朝は、この能力を持つ人物を除く自王朝の人物は死亡チェックで必ず生存します（死亡チェックのサイコロを振る必要はありません）。
- ・この能力を持つ人物が「死神の鎌」で指定されたとき、拒否することはできません。

SW02-07-02.魔眼(ウィッチ)

- ・この能力を持つ人物が戦争で攻撃側指揮官のとき、引かれるトランプの数字（成功値）がすべて「-（この人物の戦争値）」になります（例：戦争値が3なら「-3」されます。この場合、引かれたトランプがKなら10、Aなら-2になります）。

SW02-07-03.空間把握(ウィッチ)

- ・この能力を持つ人物がいる王朝は、自分の手番の行動選択前に、トランプの山札の一番上の1枚を見ることができます（他王朝には公開しません）。

SW02-07-04.弾道安定(ウィッチ)

- ・この能力を持つ人物が行動（婚姻[求婚]、戦争[攻撃側]、家臣登用[登用担当]）する場合、成功判定のサイコロで出た目に1が含まれていれば自動的に成功します。

SW02-07-05.雷撃(ウィッチ)

- ・いずれかの王朝の人物の中から、この能力を持つ人物の威信値より威信値が小さい人物を1人指定します。指定された人物は死亡チェックをおこないません。
- ・「雷撃」は手番の行動として扱います。「雷撃」を実行した手番で他の行動をおこなうことはできません。

SW02-07-06.疾風(ウィッチ)

- ・この能力を持つ人物が行動（婚姻[求婚]、戦争[攻撃側]、家臣登用[登用担当]）する場合、成功判定のサイコロで出た目は一番大きな目に統一されます（例：4つサイコロを振って出た目が1、3、3、5なら、これを5、5、5、5と読み替えます）。

SW02-07-07.怪力(ウィッチ)

- ・この能力を持つ人物が行動（婚姻[求婚]、戦争[攻撃側]、家臣登用[登用担当]）する場合、成功判定のサイコロで出た目のうち一番大きな目1つを常に2倍とします（例：4つサイコロを振って出た目が1、3、5、5なら、これを1、3、5、10と読み替えます）。

SW02-07-08.光熱攻撃(ウィッチ)

- ・この能力を持つ人物がいる王朝は（光熱エネルギーの支援により）、婚姻、子作り、戦争、家臣登用、反乱煽動の行動を選択した場合、成功判定で振るサイコロの数が+1になります。

SW02-07-09.超加速(ウィッチ)

- ・この能力を持つ人物がいる王朝は、1回の手番で2回行動を実行できます。ただしどち

らの行動もこの能力を持つ人物を使わなければなりません。

- ・このため実質上、婚姻[求婚]、戦争[攻撃側]、家臣登用[登用担当]からの選択になります。状況的に可能ならば同じ行動を2回選択しても構いません。

SW02-07-10.未来予知(ウィッチ)

- ・この能力を持つ人物がいる王朝は、人物山札を引くとき、一番上のカードを見て気に入らなければそれをその人物山札に戻しシャッフルすることができます。シャッフルした後はその同じ人物山札から一番上のカードを取らなければなりません。

SW02-07-11.広域探査(ウィッチ)

- ・この能力を持つ人物がいる王朝は、手札から「A」のトランプを1枚出して捨札にすることで人物山札から1つ選んでその中を見ることができます（他王朝には公開しません）。そしてその中から好きな人物カードを1枚抜いて自分の[宮廷人]に加えることができます（見るだけで人物カードを取らなくても構いません）。イベントカードは抜くことができません。その後、シャッフルしてその人物山札を作り直してください。
- ・「広域探査」は手番の行動として扱います。「広域探査」を実行した手番で他の行動をおこなうことはできません。

SW02-07-12.偏差射撃(ウィッチ)

- ・この能力を持つ人物が行動（婚姻[求婚]、戦争[攻撃側]、家臣登用[登用担当]）する場合、成功判定のサイコロで出た目を2つまで自由に変えることができます（例：4つのサイコロを振って出た目が1、3、3、5なら例えば最初の2つの目を6に変えて6、6、3、5と読み替えることができます）。

SW02-08.イベントカード

- ・人物に付けるイベントカードは、その人物とともに移動し、死亡したら捨札になります。
- ・イベントの効力は通常ルールや特殊能力より優越します。

SW02-08-01.ネウロイ

- ・このイベントは手札にできません。引いたらすぐ公開して使わなければなりません。「ネウロイ」のルールを参照してください。

SW02-08-02.ムリダナ

- ・いずれかの王朝の人物1人に付けて置きます。これが付いている人物の王朝プレイヤーは、他王朝が手番で行動を選択した直後に、自分の手札トランプから赤（ハート、ダイヤ）スートのトランプ1枚を表向けて出して捨札にして「ムリダナ」と呟きます。すると行動は自動的に無効になります（その手番の王朝は行動を選ばずにパスした扱いになります）。赤スートのトランプが手札にないときはできません。
- ・例外として、他王朝が手番の行動でネウロイ占領国との戦争を選択した場合は、この特殊能力は使えません。

SW02-08-03.サーニャをそんな目で見ろな!

- ・いずれかの王朝の人物1人に付けて置きます。これが付いている人物は、なんかこうドキドキして、子作り値が+3されます。

SW02-08-04.坂本さん スースーします

- ・いずれかの王朝の人物1人に付けて置きます。これが付いている人物は、パンツじゃないものを履いていない状態になり、戦争の指揮官になれません。ただし、空では誰も見ていませんのでネウロイ占領国への攻撃には参加できますし指揮官にもなれます。

SW02-08-05.扶桑人形

- ・このイベントは手札にできません。引いたらすぐ公開して使わなければなりません。手番プレイヤーから時計回りに独身の[王]がいるかチェックします。独身の[王]がいたら、このイベントカードが[配偶者]になります。すべての[王]が既婚者ならば、このカードは捨札にします。扶桑人形が[配偶者]の[王]は既婚として扱いますが、扶桑人形との間で子作りはできません。
- ・扶桑人形を[配偶者]としている[王]は、すべての能力値（戦争値、統治値、威信値、子作り値、寿命値、野心値）の数字が+1になります。
- ・扶桑人形は「死神の鎌」の対象にはなりません。
- ・扶桑人形は「処刑（特殊能力）」の対象になります。
- ・扶桑人形は戦争に参加できませんし、反乱煽動の対象にもなりません。
- ・扶桑人形は婚姻相手の[王]が死亡すれば捨札にします。

SW02-08-06.必殺 烈風斬!

- ・いずれかの王朝の人物1人に付けて置きます。これが付いている人物が行動（婚姻[求婚]、子作り、戦争[攻撃側]、家臣登用[登用担当]）する場合、成功判定のサイコロを振ったとき、出目の合計数ではなく積算数を使います（例：3個サイコロを振って2、3、5が出れば「(2+3+5)10」でなく「(2x3x5)30」が成功値と比べる数になります）。
- ・ただし、成功判定のサイコロで1個でも6が出れば、この人物は死亡し行動は自動的に失敗します。

SW02-08-07.チャンスだ! 全機攻撃!

- ・ネウロイ占領国へと戦争するときこのカードを出すことができます（手番プレイヤーでなくても構いません）。このカードが出たときは、すべての王朝は最低3人（自王朝の人物が3人以下なら全員。攻撃側指揮官は1人として数えます）を出撃させて攻撃側王朝を援護しなければなりません。
- ・ネウロイ占領国を攻撃する手番プレイヤーは、攻撃側指揮官以外の出撃人物1人につき成功判定のサイコロを1個追加します。
- ・戦争後の死亡チェックは参加したすべての人物が受けます。死亡チェックの順番は手番プレイヤーがすべて決めます。

SW02-08-08.これが^{ものふ}武士の生きざまだ!

- ・戦争時に、攻撃側と防御側指揮官を選ぶ前に、攻撃側または防御側の王朝は自王朝の戦争値が1以上の人物にこのイベントカードを付けて置くことができます。すると自動的に戦争はこのイベントカードが付いた王朝側の勝利となります。ただし、このイベントカードが付いた人物は戦死チェックを（通常の1回ではなく）2回受けます。
- ・ネウロイ占領国との戦争の場合は自動的勝利にはなりません。ネウロイとの戦争の場合、成功判定のダイスを3個プラスします。そしてこのイベントカードが付いた人物は戦死チェックを2回受けます。
- ・この人物が戦死したらこのカードは捨札にします。戦死しなければ手札に戻します。

SW02-08-09.すごく凄いです!

- ・いずれかの王朝の人物1人に付けて置きます。これが付いている人物は、反乱煽動の標的になりません。

SW02-08-10.だからなんなの!!

- ・いずれかの王朝の人物1人に付けて置きます。これが付いている王朝は、攻撃側か防御

側かに関わらず戦争時には必ずこの人物を指揮官にしなければなりません（待機命令を出しても「だからなんなの!!」と怒って出撃してしまいますので）。また同時に、いずれかの王朝の人物1人に「リーネちゃん、行こう!」と声をかけることによって、その人物を強制的に出撃させることができます。その人物は「友達」と呼びます。友達は指揮官と同等に扱われます。

- ・ 攻撃側の場合、この戦争の成功判定のダイスの数を「友達」の戦争値+1だけ足します（「攻撃側指揮官の戦争値+1」+「友達の戦争値+1」になります）。
- ・ 防御側の場合、この戦争の成功値を決めるトランプの枚数を「友達」の戦争力だけ足します（「侵攻された国の国力+防衛側指揮官の戦争値+友達の戦争値」になります）。
- ・ 戦争の最後に「友達」も戦死チェックを受けなければなりません。

SW02-08-11.悔しくねーし!!

- ・ 他王朝の[王]が婚姻または子作りに成功したときに「悔しくねーし!!」と宣言していずれかの王朝の人物1人にこのカードを付けて置くことができます。これが付いている人物は能力値の数字がもこっち化します（野心値4、寿命値5、他すべて0に強制的になります）。※宗教や特殊能力は変化しません。

SW02-08-12.こりやホンマ勃起もんやで…

- ・ いずれかの王朝の[王]に付けて置きます。これが付いている[王]は[配偶者]を複数もてます。つまり[配偶者]がいても婚姻できます。
- ・ [配偶者]が複数いるときに子作り行動を選んだときは、[配偶者]の中から子作りの相手を1人選んで宣言してください。[子女]は通常ルールどおり王朝ごとに一列に並べます（[配偶者]別に並べることはしません）。

《使用素材》

- 地図：パブリックドメインの状態にある画像を2010/4/17にウィキメディア・コモンズから入手しました（2013/11/23時点でもウィキメディア・コモンズでパブリックドメイン状態にあることを再確認しました）。
- 死神の鐘：シルエットデザイン内（<http://kage-design.com/wp/?p=745#more-745>）
- ルールブック背景：DINPATTERN内（<http://www.dinpattern.com/>）
- 扶桑人形（素晴らしすぎます!）：イラストAC内、みえみいこ様（<http://www.ac-illust.com/main/profile.php?id=mi-ko&area=1>）
- ルールブック表紙洋風王子：イラストAC内、ムロヤ様（表紙にぴったりでした!）：
（<http://www.ac-illust.com/main/profile.php?id=muroya&area=1>）

《製作関係者》

- ・ カードのレイアウトデザイン …… 市民0（オー）
- ・ 印刷所様との渉外 …… めえめえ
- ・ テストプレイ …… めえめえ, M-Traum
- ・ サークル責任者 …… M-Traum
- ・ ゲームデザイン …… M-Traum

♪デザイナーズノート♪

冬って早いよね。人生って早いよね。コミケの当選通知を受け取るとそんなことを考える年頃になってしまいました。11月頭の時点で、すでに完全新作のデータ起こしは無理と判断し（普通は3ヶ月以上かけてます）、旧作「ハプスブルクの野望」（絶版）のデータシートを引っ張り出して、うむむとこれまでのゲームシステム構想をこねくり回したら、こんなのできちゃいました。システムのネタは常時考えてて蓄積がありますので、あとはアッセンブルだけだったのですが間に合ってよかったよかった。笑はここからが大変で、

スト魔女のBD (TV24話+映画) をすべて見直してセリフとデータネタを拾って、ファンブックを3冊買って来て斜め読みして……とけっこう貢いでるなまあいいか。だって嫁のためだもん。でも正直スト魔女は、もこっち嬢の脳内の如き18禁妄想には不向きだと思うのです。アイドル時代の西田ひかるみたいに可愛いすぎて、性的なっけよりも、なんかこう、違うんです。でも嫁になってくれたらいいよね。一番迷ったのが子作り値かな。ヒストリカルカードのほうは「4:13歳以上まで生育した子供が10人以上」「3:同、6人以上」「2:3人以上」「1:とにかく生んだことがある」「0:生んでない」と明確な基準があるのです。ウィッチの娘さんはどうするかと考えて、ふと劇中の入浴回数にするかと思いつき数えてみたらルッキーニさんやサーニャさんが多くてなんか違うと思ひ直し、結局バストサイズにしました。うーん、安直だったかもでもこの手のゲームはわかりやすすくないとね。それにしてもハブスブルク家(黄色カード)の全盛期の子作りはすごく凄いですね!

ちなみにもう一つ基準値を元に設定したのが寿命です。ヒストリカル人物は「4:70歳以上生きた」「3:50歳以上」「2:30~49歳で没」「1:29歳以下で没」です。長生きした人に有名人が多いですね。これをウィッチに当てはめ……られないのでこちらも年齢順に適当に割振りしました。もっさんごめん恨みはないんだむしろ大好きですああっ。

さて、次回作はどの時代にしましょうか。ローマ×花いろだとお風呂バトルになるかな、なんて。風呂ならウィッチも当然参戦……いいかも。花いろはやりたいんですよ、巡礼する程度のファンですし。あとBT000!!も好きなのですが、前回(夏コミ)用にゲーム化を練ってたらなぜか新選組になってしまったでござるよハッハハハ!(※前作「士道盤~新選組竜竜録~」これはアイデア練りの過程でボンバーマン→平安京エイリアン→京洛となったかららしいです。二次創作同人者ならよくある話ですよっ! 冬の夜 ごめんよヒミコ 忘れてて 謝る相手は 抱き枕なり (冬コミ83のBT000!!ブースでサインをしてくださった渡邊こと乃監督ありがとうございました。コミックもBDも全部買いました)。

……まあなんというか、嫁欲しいよね。贅沢は言いません。ウィッチなら誰でもいいです。そんな真面目な話とはもかくとして、このサークルとしてずっとやりたかったことがありまして。それは絵師様にカード絵を描いてもらうこと。お支払いする資金はあるのです扶養する嫁がいなくてからっ。でも小さなサークルが相手にされるのかしらとドキドキしつつも訪れたギルガメッシュのpixiv酒場でもう勇者様と交渉成立してたりして。こうして私はまた新たな冒険に旅立つのであった。次回作は乞うご期待まさにひかぬ、こびぬ、かえりみぬぬう。

……てかさろそろ人生の締め切りだよなー。うむむー。ふとゆく年を振り返ると、もこっち嬢よりも詰んでいるのではないかと私はとふと気付いて愕然とする年の瀬であります。皆様の来る年には慶雲がたなびきますよう、パンツじゃないけど常在戦場の脳内からお祈りいたしております。

頓首謹言恐々縮々。

●奥付

『欧州16世紀トランプ戦争~還りたい我が王国の空にネウロイがある。』

されど、私がウィッチーズと結婚できないのはどう考えても対戦プレイヤーが悪い!~』

- ・発行 アーバイン解放戦線
- ・HP <http://www5b.biglobe.ne.jp/~traum/>
- ・発行者 M-Traum
- ・メアド traum@mvg.biglobe.ne.jp
- ・発行日 2013年 12月30日 初版
- ・頒布日 2013年 12月30日 コミックマーケット85@冬
- ・カード印刷 萬印堂様
- ・ルールブック印刷 コミックモール様