

1. ゲームの趣旨

突撃歴史シミュレーター(とつれき!)によって戦国時代への遠征を強いられた部活少女たち。あなた(プレイヤー)は部活少女となって織田家の合戦を生き抜いてください。天下(現代)への扉を掴めるのは一人だけ。部活少女、情け無用の、ときはいま!

2. ゲームに必要なもの

- 少女大札(13枚):部活姿が表面、温泉姿が裏面です。少女は表裏それぞれに4つの能力値を持っています。
 - ♠(スペード)値:対上杉家の機動重視の合戦能力です。
 - ♣(クラブ)値:対武田家の打撃重視の合戦能力です。
 - ♦(ダイヤ)値:対畿内諸勢力の忍耐重視の合戦能力です。
 - ♥(ハート)値:対毛利家の調略重視の合戦能力です。大札が表向きときは表の能力値を、裏向きときは裏の能力値を使います。
- 市販のトランプ(1組)
 - :ジョーカーは1枚使います。明智光秀を表します。
- プレイヤー(2~13人)

3. ゲームの用語とお約束

以下の用語とお約束を覚えてください。

- トランプの「A, J, Q, K」は、それぞれ「1, 11, 12, 13」と読み替えてください。
- トランプは「敵大名」を表しています。

4. ゲームの準備

- プレイヤーは少女を1人ずつ選んで、その少女の大札を受け取り、表面を上にして自分の前に置いてください。選ばれなかった少女の大札は隅に置いてください(ゲームで使いません)。
- トランプをスーツごとの束に分けます。スーツごとにトランプ13枚の束が4つできるはずで。
- スーツそれぞれの束から1枚ずつ抜いて、抜いた計4枚をシャッフルして裏向けの「準備山札」にしてください。

5. ゲームの開始

以下の手順でプレイを進めてください。

(1)敵大名の決定

- 準備山札の上から1枚引いて表向けます。引いたカードのスーツが次に攻撃する敵大名です。(例:スペードを引いたら上杉家—すなわちスペードのトランプの束が、次に織田家が攻撃する敵大名となります。)
- 引いたトランプのスーツを「敵スーツ」と呼びます。
- 引いたトランプをそのスーツの束に混ぜ、さらにその束にジョーカーを加えます。出来た束(計14枚のトランプ)をシャッフルして裏向けの「戦場山札」にします。

(2)合戦開始

- プレイヤーの生き残っている少女はすべて合戦に参加します。
- プレイヤー(少女)の手番は「敵スーツと同じスーツの能力値が小さい順」に回っていきます。(例:スペードが敵スーツならば、少女大札のスペード値が小さい順です。)もし同じ能力値の少女がいれば「裏面が先、表面が後」です。
 - ※表面同士で同じスーツ値を持つ少女はいません。裏面も同様です。
- スーツの能力値が一番大きい少女の手番が終わったら、ふたたびスーツの能力値が一番小さい少女に手番が回ります。

6. 手番の行動

手番が回ってきたプレイヤー(少女)は以下の行動から1つを選択して実行してください。

(A)様子を見る(=パスする)

- 何もしません。
- 合戦に参加しているすべてのプレイヤーが連続してパスしたらこの合戦は終わります。「7. 合戦の終了」に移ってください。
- パスの連続はその時点で存在したすべてのプレイヤーの手番を対象とします。(例:プレイヤー甲、乙、丙の順で手番が回っているとします。甲がパス、乙が討ち死に、丙がパスしたときはまだ合戦は終わりません。甲と丙の間で乙がまだ存在しているかつパスしていないからです。この後、丙のパスを起点として甲がパスしたら合戦は終わります。このときはパスの起点の時点ですでに乙は脱落していますので手番はなしとして扱うからです。)

(B)突撃する

- 戦場山札の上から1枚を引いて表向けます。そのトランプの数字が敵大名の戦力です。
- プレイヤー(少女)の戦力は「敵スーツと同じスーツの能力値」です。
- 「敵大名の戦力 \leq 少女の戦力」なら少女の勝ちです。トランプは首級札としてプレイヤーが獲得します(手元に置きます)。
- 「敵大名の戦力 $>$ 少女の戦力」または敵大名がジョーカーならば敵大名の勝ちです。プレイヤーの少女の大札を裏面にします。もしすでに裏面ならばその少女は討ち死にです。手番のプレイヤーはゲームから脱落します。
 - 敵大名が勝ったときは、そのトランプは表向けのまま戦場山札の一番下に置きます。そのトランプが山札の一番上に来ればふたたびプレイヤー(少女)の敵として現れます。
 - 裏面にしたことにより、スーツの能力値が一番大きい少女に手番が回る前にもう一度この少女の手番が来ることがあります。(例:表面がスペードAで裏面がスペード4のとき、スペードAの手番で負けた後にスペード4でふたたび手番が来ます。)このときはもう一度手番をおこないます。

7. 合戦の終了

戦場山札が0枚になるか、すべてのプレイヤーが連続してパスしたら合戦は終わりです(ジョーカーが存在しますので実際には戦場山札が0枚になることはありません)。このとき、準備山札が残っていれば「5. ゲームの開始」に戻ってください。準備山札が0枚(つまり4つの合戦を終えている)ならば、「8. 得点計算」に移ってください。

8. 得点計算

ゲーム終了時に生き残っているプレイヤー(少女)が持っている首級札が得点になります。首級札はトランプの数字に関係なく1枚1点です。得点が多いプレイヤーが勝利(次の天下人)です。

- もし同点のときは、同点の少女たちの最後の合戦の敵スーツと同じスーツの能力値を比べます(合戦終了時に表面なら表、裏面なら裏の能力値を使います)。能力値が小さいほうが勝ちです。能力値が同じならば裏面のほうが勝ちです。

9. おまけ

- 少女コマ(13個)、ボールコマ(2個)
 - :カードを実線で切り取った後、点線で折り曲げて糊付けをして組み立てて、コマを作ることができます。ゲームでは使いませんが、転がしたり机に置いたりして遊んでください。



ゲームデザイナーズノート

まずはお手にとっていただきありがとうございます。

本ゲームは2014年の夏コミで頒布しました「頑張る少女よ温泉を目指せ」とまったく同じカードを使った新ルールです。「頑張る～」のルールがやや複雑という感触がありまして、アナザールール作りに挑戦しました。そんなこともあろうかとトランプマーク4つだけという汎用性のあるカードデザインにしています。良かった良かった……と申しますかデザイン的な逃げでしたね。すみません。ですので今回は遊んでもらいたいぞー休み時間や修学旅行の友になったらいい的なーというリベンジです。タイトルカードに書かれているゲーム名が「とつれき！」ではないのもこういう事情からなのです。

部活少女のイラストはサークル外の絵師様に発注させていただきました。13人全員とても気に入っていて感謝しています。しかしまあなんでね、彼女たちもそれぞれの部活に入部した時にはまさか戦国時代に飛ばされるとは思ってもいなかったでしょうね。でも武田騎馬軍団 対 柔道部少女とか燃えてきませんか？

～部活少女イラスト：Ki様～

<<http://www.pixiv.net/member.php?id=7123942>>

裏面の宇宙など背景は絵師様は関与していません。筆者が素材集を買ってやりましたごめんなさい。なぜ温泉かというと筆者が温泉回が好きだからです。なぜ宇宙かという水って素人には加工が難しかったからです。漆黒の宇宙は全ての稚拙さも罪も隠してくれるのです。ピバ、ダークマター！（2014年12月 M-Traum）

【奥付】

『とつれき！ 織田家シナリオ～少女たちのときはいま～』

・発行：アーバイン解放戦線

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

・発行者 兼 ゲームデザイナー：M-Traum

・メール: traum@mvg.biglobe.ne.jp

・初頒布日：2014年 8月15日 コミックマーケット86(夏コミ)

・本ルール頒布日：2014年12月29日 コミックマーケット87(冬コミ)

・カード印刷：萬印堂様

プレイ人数2～13人、プレイ時間は約15分、プレイには市販のトランプ1組が必要です。部活少女カード(79mmx120mm・両面カラー)が13枚+少女コマ用組み立て用のカードの計20枚入りです。突撃歴史シミュレーター(とつれき!)によって戦国時代への遠征を強いられた部活少女たち。あなた(プレイヤー)は部活少女と競つたり戦ったりする。なり織田家の合戦で手柄を競つたりする。てくださ。でもご注意ください。明智光秀が密かに部活少女を狙っている。た。ですよ！ いろんな意味で、いいゲームです！カードの部活少女を描いてくださ。さったの

はKi様。1個分隊相当の部活少女のキャラクターデザインも含めて素晴らしいイラストを仕上げてください。ありがとうございます。

トランプは敵大名を表現するユニットとして使用します。上杉[スぺード]、武田[クラブ]、毛利[ダイヤ]、畿内諸勢力[ハート]という設定です。

部活少女はそれぞれ得意な大名と苦しい大名があります。スピードが、パワーが、美しさか……少女の能力をうまく使ってください！

突撃歴史シミュレーション 織田家シナリオ

少女たちのときはいま 少女たちは 本能寺にあり！

おまけ雑記

トランプの兵隊では味気ないかもと思ひ名前を付けてみました。

(スぺード)上杉家

- A : 上杉憲政
- 2 : 小島彌太郎
- 3 : 宇佐見定満
- 4 : 村上義清
- 5 : 北条高広
- 6 : 斎藤朝信
- 7 : 本庄繁長
- 8 : 色部勝長
- 9 : 甘粕景持
- 10 : 柿崎景家
- J : 直江景綱
- Q : 上杉景勝
- K : 上杉謙信

(クラブ)武田家

- A : 穴山信君
- 2 : 真田幸隆
- 3 : 山本勘助
- 4 : 武田義信
- 5 : 小山田信茂
- 6 : 武田信繁
- 7 : 秋山信友
- 8 : 高坂昌信
- 9 : 内藤昌豊
- 10 : 馬場信春
- J : 山県昌景
- Q : 武田勝頼
- K : 武田信玄

(ダイヤ)毛利家

- A : 足利義昭
- 2 : 榊木狼之介
- 3 : 安国寺恵瓊
- 4 : 村上武吉
- 5 : 口羽通良
- 6 : 児玉就忠
- 7 : 福原貞俊
- 8 : 桂元澄
- 9 : 毛利輝元
- 10 : 毛利隆元
- J : 吉川元春
- Q : 小早川隆景
- K : 毛利元就

(ハート)畿内諸勢力

- A : 近衛前久
- 2 : 真柄直澄
- 3 : 杉谷善住坊
- 4 : 鈴木孫一
- 5 : 六角承禎
- 6 : 斎藤龍興
- 7 : 三好義継
- 8 : 波多野秀治
- 9 : 荒木村重
- 10 : 松永久秀
- J : 朝倉義景
- Q : 浅井長政
- K : 本願寺顯如

(ジョーカー)明智光秀

……かなり無理矢理感がありますね。でも久々に歴群(赤本)を魔窟状態の本棚から引っ張り出して読んだりしながら好きな武将をリストアップする作業は楽しかったです。