

とつれき!

突撃歴史少女シミュレーション

ソロプレイ・NPCルール

1. 先生、これはなんですかー?

「突撃歴史シミュレーター(とつれき!)をプレイしたいけど遊んでくれる友達がない!」という悩みを抱いた本ゲームのデザイナーが考えたソロプレイルールです。プレイヤーが少ないときにNPCとして部活少女を追加するという用途にも使えます。

2. 先生、おやつは300円までですかー?

遠足の準備といえやおやつですが(ちなみに、本ゲームのデザイナーはジュウ〇ーが好きでした)、ソロプレイにも準備が必要です。お手数ですが以下のものをご用意ください。

- ・「とつれき!」のルールに記載された「ゲームに必要なもの」
- ・サイコロ(六面体ダイス)2個

3. 先生、そろそろ授業を始めてください!

ではご説明します。がっくりするほど簡単です。以下に記載がない部分は正式ルールどおりに進めてください。

4. ゲームの準備

- ・選ばれなかった少女大札のうち何枚かをNPCとしてゲームに参加させます。参加させるNPCの人数とどの少女を参加させるかはプレイヤーの合意で決めてください。

6. 手番の行動

- ・NPCの手番になったら、以下の処理をおこないます。

(A) 戦場山札の一番上のトランプが裏向けの場合:

サイコロを2個振ります(どのプレイヤーでもよいですのでNPCの代わりにサイコロを振ってください)。そして出た目を合計した値と「そのNPCの少女の敵スーツと同じスーツの能力値」を比べます。

「出た目の合計 > 少女の能力値」なら、NPCはその手番で「パスする」を選択します。

「出た目の合計 ≤ 少女の能力値」なら、NPCはその手番で「突撃する」を選択します。戦場山札から1枚引いて結果を判定してください(どのプレイヤーでもよいですのでNPCの代わりに引いてください)。

(B) 戦場山札の一番上のトランプが表向けの場合:

NPCが勝てるトランプならNPCは「突撃する」を選択します。NPCが負けるトランプなら「パスする」を選択します。

以上です。

デザイナーズノート

ルール公開記念に、13人ソロプレイをやってみました。合戦の結果は……:

- 1位: 弓道部さん: 8点
 - 2位: 柔道部さん: 6点 ※無ダメージ
 - 3位: テニス部さん: 5点
 - 4位: 陸上部さん: 4点
 - 5位: 剣道部さん: 4点
 - 6位: 水泳部さん: 4点
- ※4位~6位は最後の敵スーツ「ハート」の能力値が小さい順で決定されました。

プレイ時間は15~20分くらい。最後は弓道部さんが最後のハートで7点をさらって逆転勝ちです!

結果に出ていない7人の部活少女たちは戦国に散りました。スリル満点です。自分が作ったルールながらも、プレイしているうちに思いのほか興奮してしまったのですが僕は大丈夫でしょうか。

本ルールは、委託販売していただいている「とらのあな」様にて商品紹介(WEB特集ページ)を載せていただいた記念に、温めていた構想を予定を前倒しして一気に書き上げてしまったものなのです。とても嬉しく感謝しています。

また本ルールを読んで頂いている皆様、ありがとうございます! 部活少女たちはまだまだいろんな歴史時空へと遠征を強いられる予定ですので、今後とも「とつれき!」をよろしくお願いたします。
(M-Traum)

【奥付】

【とつれき! ソロプレイ・NPCルール】

・発行: アーバイン解放戦線

・HP: <http://www5b.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

・本ルール発行日: 2015年1月19日 上記HPでWeb公開