

『輪る七年戦争』～プロイ戦略ううう！ ～ルール～

1.0版

01. ゲームの趣旨

- ・18世紀～19世紀のプロイセンを中心とした欧州の国家の争いを描いたカードゲームです。あなたも普墺デスティニーを体験してみませんか？

02. プレイヤー

- ・1人～2人プレイ用ゲームです。
1人プレイのときはトランプ占いのような感覚でプレイしてください——今日のあなたはどれだけ大王に近づけるでしょうか?!
- ・2人プレイのときは、1人はプロイセン、もう1人はその他の国家を担当します。プロイセンが生き残り欧州の覇権を握ればプロイセンの勝ち。それを阻止すればその他の国家の勝ちです。

03. 準備するもの

- ・本ルールブック
- ・本ルールブック付属カード(16枚)
- ・トランプ1組(日本で一般的に使われているポーカーサイズのを推奨します)

04. 付属カードの説明

- ・本ルールブックには16枚のカードが付属しています。

(04-01) 国カード

- ・14枚です。表には国のデータが記載されています。
- ・表面(国データ)には以下の情報が記載されています。
 - ・国名
 - ・この国と対応するトランプの数字(A、2～10、J、Q、K)
 - ・時代Iの戦力(左上)、時代IIの戦力(右上)、時代IIIの戦力(右下)、時代IVの戦力(左下)



(04-02) 時代カード

- ・2枚です。2枚の表と裏で4つの時代を表します。どの時代の戦力を使うかを示すための標識カードです。

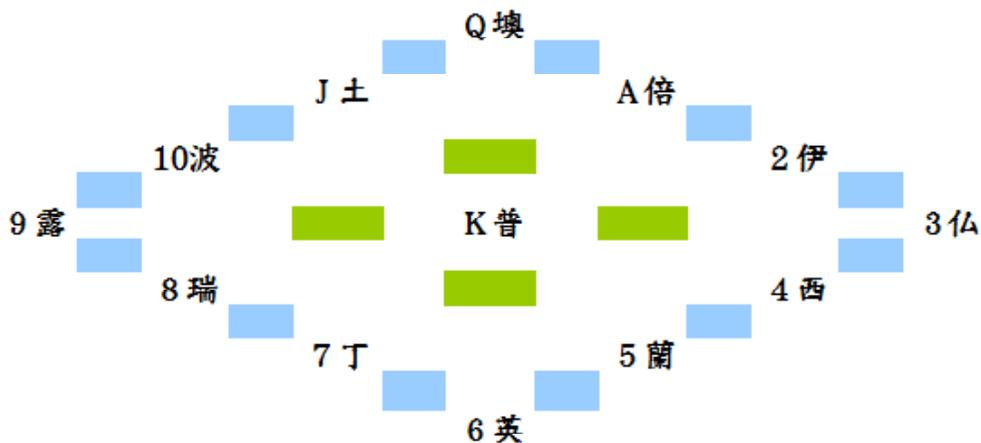


05. セットアップ

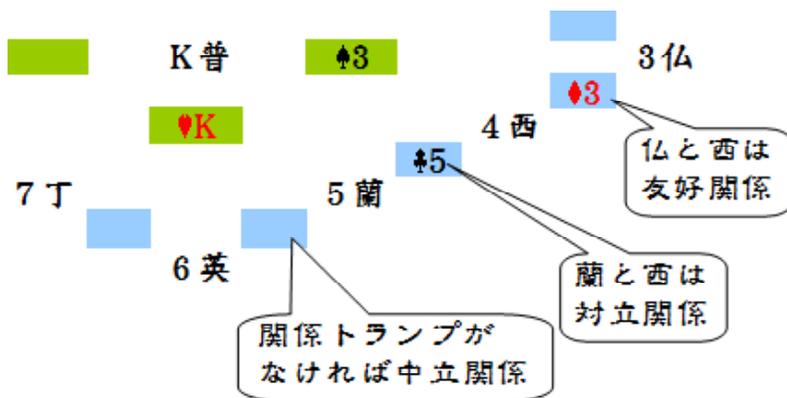
- ・以下に示す手順でプレイの舞台を整えます。

(05-01) 国の配置

- ・国カードを図のように時計状に場に並べます。国データの面を表にして、時計の文字盤の数字と国カードのトランプの数字を対応させて配置してください(Aは「1」、Jは「11」、Qは「12」と読み替えます)。最後にプロイセン(K)またはドイツ帝国(K)を中央に置きます。ドイツ帝国のほうが少し有利です。上級者はプロイセンを使ってください。



- ・プレイ開始後、時計の文字盤上の国と国の間にはトランプが置かれます(国と国との間ごとに1枚)。国と国との間に置いたトランプを「関係トランプ」と呼びます。関係トランプのスイートの色(赤/黒)が国と国との間の友好/対立関係を表します。
 - ・赤トランプ(ダイヤとハート) : 友好(同盟)関係
 - ・黒トランプ(クラブとスペード) : 対立(敵対)関係
- ・プロイセンは文字盤上の「3」「6」「9」「12」の位置に置かれている国と関係トランプを持つことができます。



(05-02) 山札づくりと時代カード置き

- ・トランプ(ジョーカーを含めます。1枚でも2枚でも構いません)をシャッフルし、裏向きの山札を作ります。
- ・場の見やすい位置に「時代Ⅰ」を表にした時代カードを置きます。
(時代Ⅲ／Ⅳの時代カードは後で使いますので場の脇に置いておいてください)
- ・時代Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳはそれぞれ以下の時代を表します。
 - ・時代Ⅰ(1700年頃 | 大北方戦争、スペイン継承戦争の時代)です。
 - ・時代Ⅱ(1750年頃 | 七年戦争を含むフリードリヒ大王の時代)です。
 - ・時代Ⅲ(1800年頃 | ナポレオン戦争の時代)です。
 - ・時代Ⅳ(1850年頃 | 普墺戦争、普仏戦争を含むビスマルクの時代)です。
- ・国カードには各時代ごと4つの戦力が記されています。プレイ中に国カードの戦力を計算するときは、そのときの時代に対応した戦力を使ってください。

06. 遊び方

- ・以下の手順でプレイします。

(06-01) トランプ引きと関係トランプの配置

(06-01-01) トランプ引き

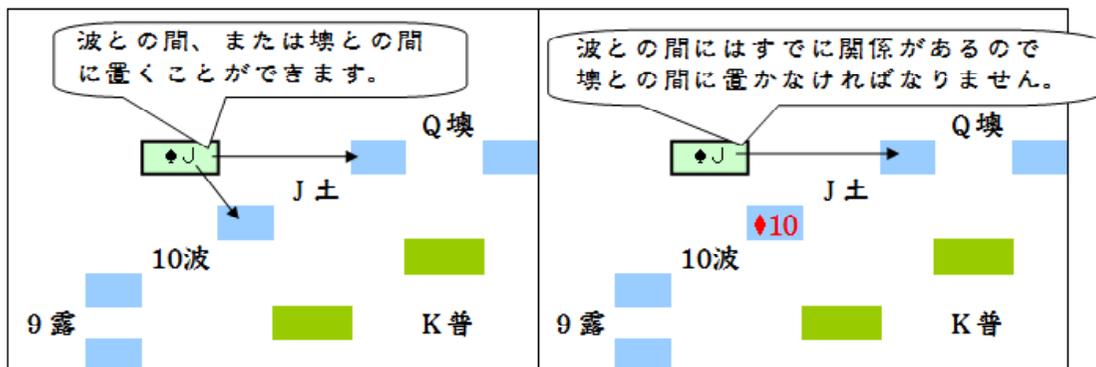
- ・山札の上からトランプを1枚引きます。
- ・引いたトランプの数字と同じ数字の国カードを「イベント国」と呼びます。
例えば、トランプの「J」を引いたなら国カードに「J」と記されているオスマン帝国がイベント国です。
- ・もし、引いたトランプのイベント国が時計上に存在しない場合、引いたトランプは捨札にして次のトランプを引きます。
※降伏した国は場から除去され文字盤上に存在しなくなります(後述)。

(06-01-02) 「A、2～10、J、Q」を引いた場合

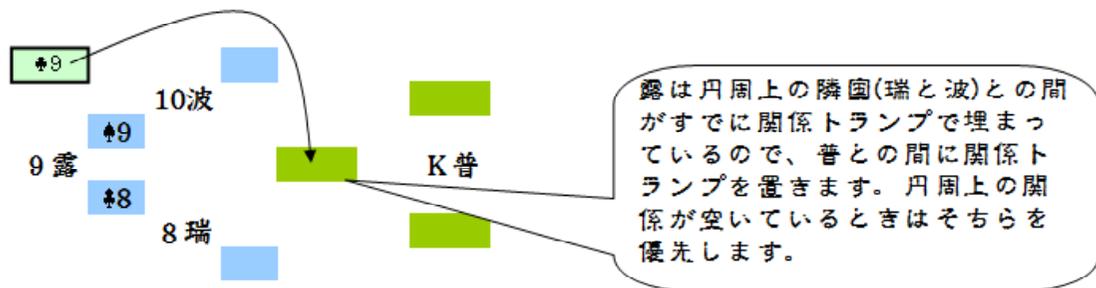
- ・引いたトランプは、文字盤の円周上の、イベント国と隣国の間に置きます。
例えばオスマン帝国(「J」)は、初期配置では「10」のポーランドとの間または「Q」

のオーストリアとの間に関係トランプを置くことができます。

- どちらの隣国との間に関係トランプを置くかは引いたプレイヤーが自由に選ぶことができます。ただし、すでに関係トランプが置かれている国と国の間には、新たに関係トランプを置くことはできません。



- 文字盤上の「3」「6」「9」「12」の位置に置かれている国は、文字盤の円周上の隣国との間(2箇所)がすでに関係トランプで埋まっているときは、(もしまだ関係トランプが置かれていなければ)プロイセンとの間に関係トランプを置きます。その他の位置の国はプロイセンと関係をもつことができません。



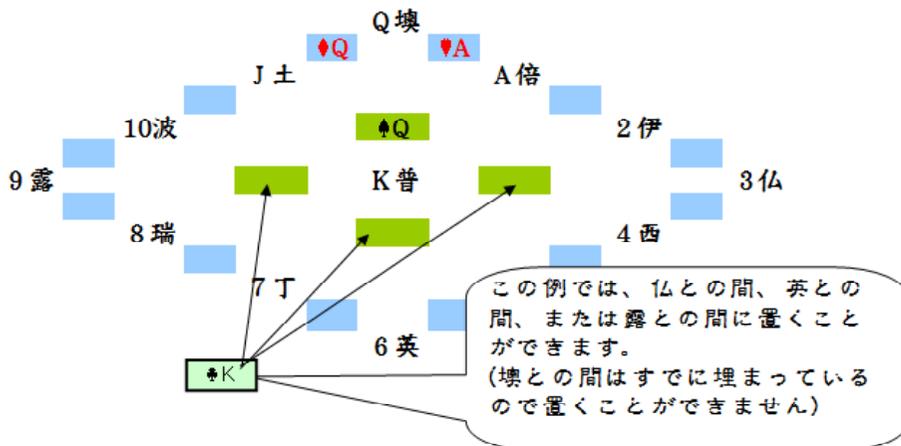
- イベント国と隣国との間すべてが関係トランプで埋まっているときは、新たに関係トランプを置くことができません。このときは戦争が発生する可能性があります。次項の「(06-02)戦争の解決」の処理をおこなってください。
- 関係トランプを置くことができたときは「(06-02)戦争の解決」はおこなわず、「(06-03)エンド処理」へ進んでください。

(06-01-03) ジョーカーを引いた場合

- 山札から引いたトランプがジョーカーだったときは、場に置かれている関係トランプを1枚選んで捨札にしてください。場に関係トランプが1枚以上あるときは、必ずその中から1枚を選んで捨札にしなければなりません。場に関係トランプが1枚も置かれていないならば何もしません。
- ジョーカーは場に置かず捨札にしてください。

(06-01-04) 「K」を引いた場合

- ・ イベント国はプロイセンです。
- ・ プロイセンは文字盤上の「3」「6」「9」「12」の位置に置かれている4国と関係トランプを持つことができます。他のルールは(06-01-02)と同じです。



(06-02) 戦争の解決

◆(06-02-01) 発火トランプの決定

- ・ 引いたトランプと、イベント国と隣国との間にすでに置かれている関係トランプを見比べます。そして以下に示す優先順位で戦争の解決に用いるための関係トランプ1枚を選び出します(これを「発火トランプ」と呼びます)。
 - (1) 引いたトランプと数字が同じ関係トランプがあるとき;
 - (1-1) 数字が同じ関係トランプが1枚のときは、その関係トランプ
 - (1-2) 数字が同じ関係トランプが複数あるときは、スーツの強い関係トランプ
 - (2) 数字が同じ関係トランプがなく、スーツが同じ関係トランプがあるとき;
 - (2-1) スーツが同じ関係トランプが1枚のときは、その関係トランプ
 - (2-2) スーツが同じ関係トランプが複数あるときは、数字の強い関係トランプ
 - (3) 数字が同じ関係トランプもスーツが同じ関係トランプもないとき;
 - (3-1) 数字の強い関係トランプ
 - (3-2) 数字の強い関係トランプが複数あるときは、スーツの強い関係トランプ※(3-2)は現在のルールではあり得ません。
- ・ スーツの強さは以下に示す順です;
スペード>ハート>ダイヤ>クラブ
- ・ 数字の強さは以下に示す順です;
A>K>Q>J>10>9>8>7>6>5>4>3>2

・例を示します。

(1) 引いたトランプと数字が同じ関係トランプがあるとき；

(1-1) 数字が同じ関係トランプが1枚のときは、その関係トランプ

8 瑞 ♠8 7 丁 ♣7 6 英 ♠6 5 蘭 ♥5 4 ♥4

K 普 ♠K

ハート6を引きました。
「6英」はすでに関係トランプがすべて埋まっています。
(1-1) 同じ数字の関係トランプであるクラブ6(7丁との間)が発火トランプになります。

(1-2) 数字が同じ関係トランプが複数あるときは、スーツの強い関係トランプ

8 瑞 ♠8 7 丁 ♣7 6 英 ♠6 5 蘭 ♥5 4 ♥4 3 ♦3

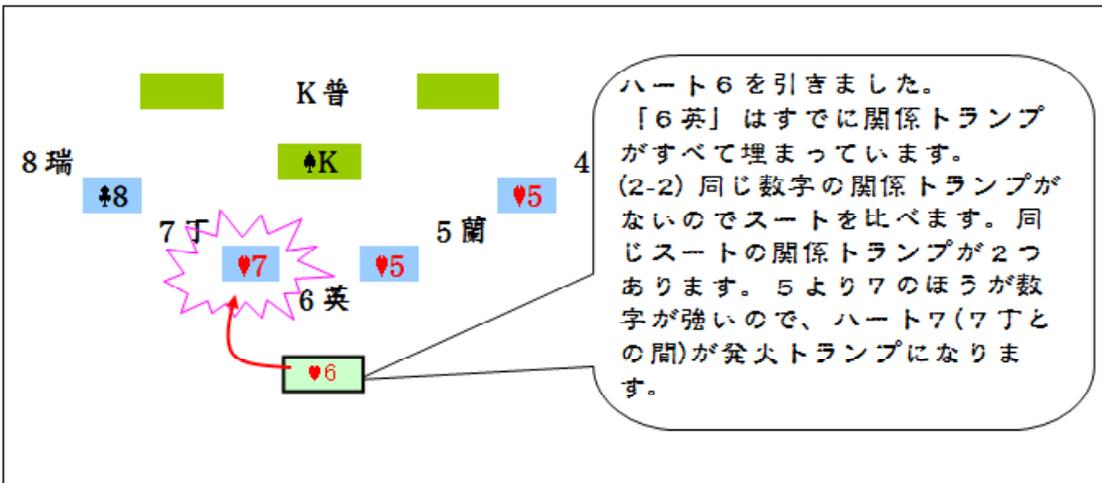
K 普 ♠K

ハート6を引きました。
「6英」はすでに関係トランプがすべて埋まっています。
(1-2) 同じ数字の関係トランプが2つあります。クラブよりダイヤのほうがスーツが強いので、ダイヤ6(5蘭との間)が発火トランプになります。

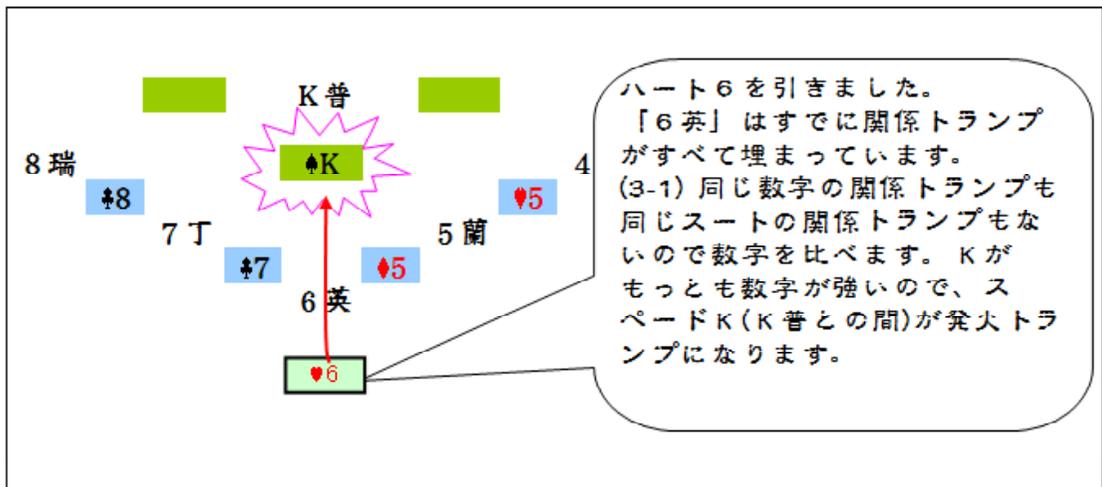
- (2) 数字が同じ関係トランプがなく、スーツが同じ関係トランプがあるとき;
 (2-1) スーツが同じ関係トランプが1枚のときは、その関係トランプ



- (2-2) スーツが同じ関係トランプが複数あるときは、数字の強い関係トランプ

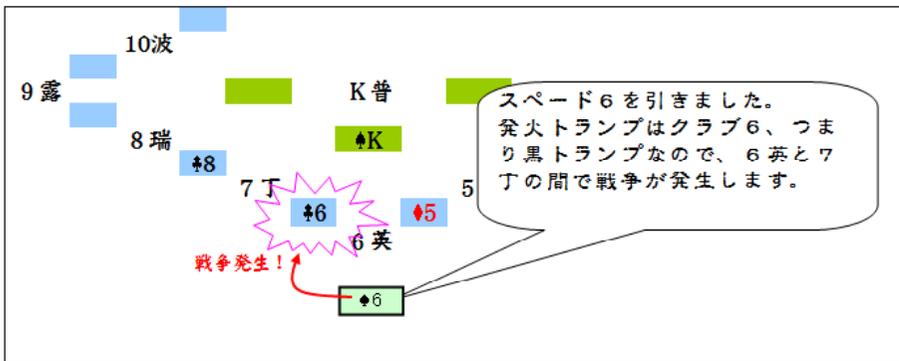


- (3) 数字が同じ関係トランプもスーツが同じ関係トランプもないとき;
- (3-1) 数字の強い関係トランプ

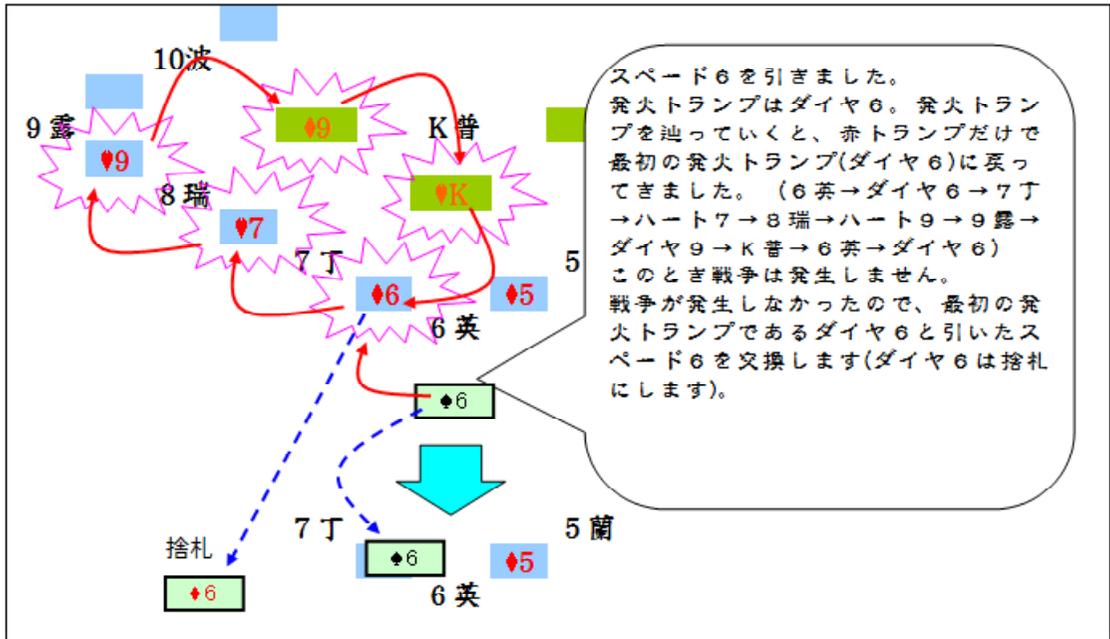


(06-02-02) 戦争国の判定

- ・発火トランプが黒トランプのときは、発火トランプで繋がれた国どうして戦争が発生します。

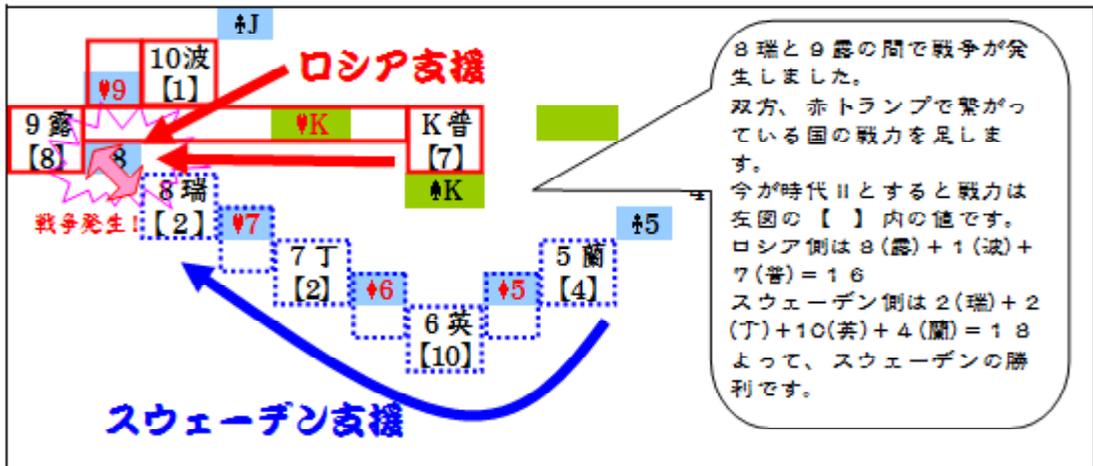


- ・発火トランプが赤トランプのときは、発火トランプで繋がれた隣国の関係トランプを使ってさらに「発火トランプの決定」をおこないます(このとき、直前の発火トランプは除外して判定します)。
この処理は、発火トランプを辿って行き、黒トランプが発火トランプになるか、または発火トランプの決定対象となる関係トランプが無い国に辿り着くまで続けます。
- ・発火トランプが無いとき(その隣国には関係トランプが1枚しかないとき、);
→戦争は発生しません。
このとき、引いたカードと最初の発火トランプを交換してください。
「(06-03)エンド処理」に進んでください。

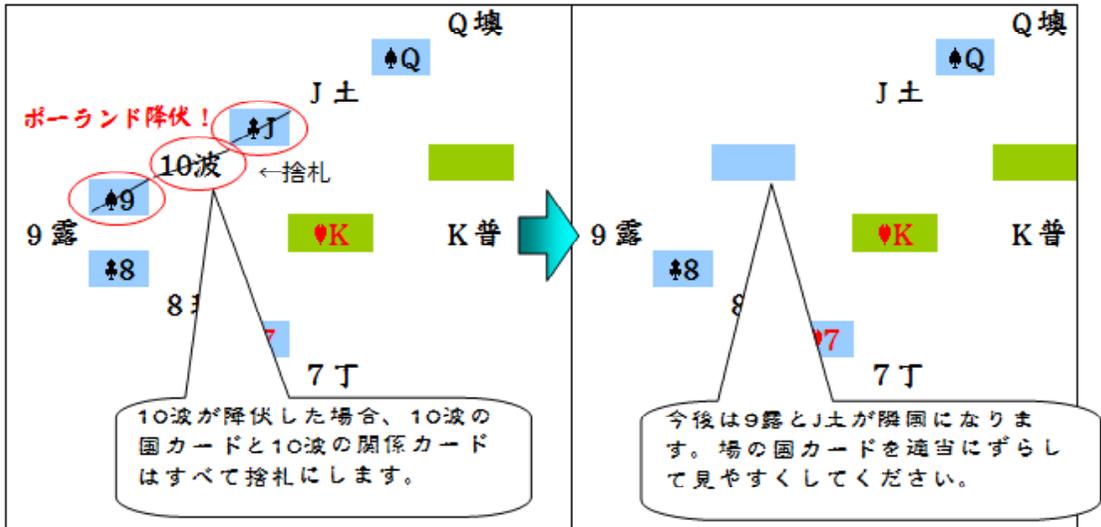


(06-02-03) 戦争の結果判定

- ・戦争をする2国(戦争国と呼びます)が決まったら、それぞれの戦力を計算します。
- ・戦力は、戦争国の戦力と、それぞれの戦争国から赤トランプで繋がっている国すべての戦力を加算します。プロイセンが赤トランプで繋がっていれば、プロイセンの戦力も足します。

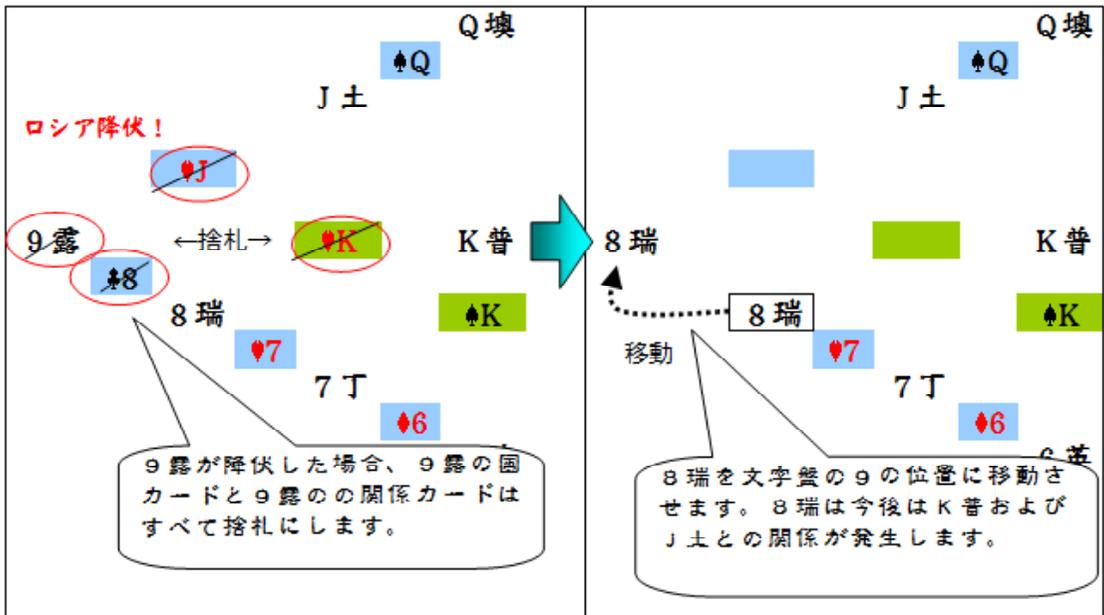


ポーランドが降伏した場合を例にとって図示します。



- ・もし、時計の「3」「6」「9」「12」の位置にある国が降伏したときは、その位置に隣の国を移動させてください。その国はプロイセンとの間に関係が発生します。
※位置を移動させるだけです。国のトランプの数字が変わるわけではありません。
- ・プロイセンとの間に関係が発生する国は以下の優先順で決定します;
※対象のすべての国が降伏しているときはその位置は空席にします。
 - ・「3」の位置の国が降伏したとき: 「2伊」 → 「4西」 → 「A倍」 → 「5蘭」
 - ・「6」の位置の国が降伏したとき: 「5蘭」 → 「7丁」 → 「4西」 → 「8瑞」
 - ・「9」の位置の国が降伏したとき: 「8瑞」 → 「10波」 → 「7丁」 → 「J土」
 - ・「12」の位置の国が降伏したとき: 「J土」 → 「A倍」 → 「10波」 → 「2伊」

ポーランド降伏後にロシアが降伏した場合を例にとって図示します。ロシアは時計の文字盤の9の位置なので、新たにプロイセンとの関係をもつ「9」の位置の国を決める必要があります。この場合はスウェーデンが「9」の位置に移動してプロイセンとの関係を持つ国になります。



(06-03) エンド処理

- ・場に「K」4枚出ていれば、プレイは終了です。「07. 勝利条件」のとおり勝利判定をおこなってください。
 - ・今回山札から引いたトランプが「K」だった場合は、時代をひとつ進めてください。時代はⅠ→Ⅱ→Ⅲ→Ⅳの順に進みます。対応した時代カードを場の見やすい位置に置いてください。
- 今回1枚目の「K」を引いたら時代Ⅱに、2枚目なら時代Ⅲに、3枚目なら時代Ⅳになります。4枚目ならばプレイは終了です。

07. 勝利条件

- ・4枚目の「K」を引くまでにプロイセンが降伏した場合（敗北）
 - ……プロイセンは小国として終わりました。もっとプロイセン魂を鍛えましょう。
- ・プロイセンの戦力が、最後まで残っていた他国の戦力の合計より少ない場合（引分）
 - ……プロイセンはドイツ帝国となります。
 - しかし、後の欧州大戦で破れ退位を迫られ、第二帝国は終焉を迎えるでしょう。ヒストリカル並みですが、がんばったで章を授与される価値があります。

- ・プロイセンの戦力が、最後まで残っていた他国の戦力の合計以上の場合（勝利）
 - ……ドイツ帝国となったプロイセンは、引き続きホーエンツォレルン家が皇帝であり続けます。あなたはフリードリヒ 4 世またはヴィルヘルム 3 世またはフリードリヒ・ヴィルヘルム 5 世を称することを許されます。
- ・プロイセン以外の国がすべて降伏した場合（大勝利）
 - ……『プロイセン王国』が欧州の国々を支配します！
 - ご存知なかったのですか——あなた様こそ大王の器たる人物です！！
 - まさにプロイセン魂の権化っ！！
 - あなた様は本日からヘル・（あるいはフラウ・）プロイセンと呼ばれるでしょう！

08. 2人プレイゲーム

- ・本ゲームは基本的に1人用ですが、2人で遊ぶときは以下のようにルールを読み替えてプレイしてみてください。

(08-01) プレイヤー

- ・プロイセン側と、その他の国側に分かれてください。
- ・その他の国側は「神聖ローマ帝国皇帝」など好きな名乗りを上げてください。

(08-02) 勝利条件

- ・プロイセン側は1人プレイ用ルールの勝利条件と同じです。
- その他の国側はプロイセン側の勝利を阻止できれば勝利です。

(08-03) セットアップ

- ・トランプを2人のプレイヤーそれぞれに13枚ずつ配ってください。残りのトランプはシャッフルして山札にします。
- ・それ以外は1人プレイ用ルールと同じです。

(08-04) 遊び方

- ・プロイセン側を先手として、交互にプレイします。
- ・手番のプレイヤーは、手札からトランプを1枚出して置くか、山札からトランプを1枚引いて置くかを選びます。ただしプレイヤーは自分の手札がある間は2回連続の手番で山札から引くことはできません。前の自分の手番で山札から引いたならば、次の手番では手札から出さなければなりません。
- ・それ以外は1人プレイ用ルールと同じです。

《謝辞》兼《デザイナーノート》 (M-Traum)

カード内の独語訳はWikipediaの独語版を参考にさせていただきました。執筆者の方々に敬意を表すとともにWikipediaの永遠の発展をお祈りいたします。百科全書、万歳！

夏コミ80で七年戦争をリクエストして下さったプロイセンファンの美人のお嬢様、ありがとうございました。調べてみると七年戦争は(カードゲームの素材としては)意外に地味に感じられましたので、勢い余ってプロイセン全史を対象としてしまいました。

お気に召していただければ幸いです(笑)。

※七年戦争をゲーム化するなら、シュレージエン、ザクセン、ペーメン、メーレンを争う詰め将棋(あるいは動物将棋?)の方向になってしまうと思うのです。登場するキャラクターを重視するなら大北方戦争&スペイン継承戦争のほうが面白そうですね……。

あと、イラスト使用を快諾してくださったシロミネさんにも感謝を。突然「HPのこの絵を使わせて」とお願いしたので、ご本人はこのようなカードに使われているとはまったく想像もされていないと思います。後で完成品をお送りしますね(笑)。

そして、いつもサークルカットを描いてくれている猫々井さん、ありがとう。欧州歴史シミュレーションを出すと言っているのに、毎回「マリみて」やら「アイ@マス」やらマイブームのイラストを送ってくれて本当に感謝しています！(泣) 今回の「ピンドラ」も目が点になりました。イラストの苹果ちゃんが立ち読みしている本が“TACTICS”などただかろうじてジャンルに繋がっていますけど……頭を抱えてしまいましたよ(笑)。僕のゲーム作りはいつも、猫々井さんの無茶振りにキャプションを付けることから始まるような気がします(爆)。その時、「ピンドラ」は1話目しかニコ動で配信されていなかった(ニコ動は数週間の遅延配信でした)から、実は苹果ちゃんのこと知らなかったのです。なので、今回のゲーム製作の第1歩目は、ニコ動で「生存戦略！」の動画を観ることでした。でもそのお陰で、ユニークなゲームができましたと思います。ベースは有名なトランプの1人遊びゲーム「時計」なのですが、そこに日本オタクの発想で魔改造を施して、どうにか「輪(まわる)」というお題もクリアできたかなと思っています(笑)。

最後に、このゲームを手にとってくださった皆様、感謝感激です。疑問点やリクエストなどございましたらメールをいただければお答えいたします。今後ともよろしくです。

これが勝利の鍵だ！！→





←プレイイメージです。

=====

《製作関係者》

- ・時代カードイラスト …… シロミネ(時代I、時代II、時代III)
- ・サークルカット …… よっしー(時代IV)
- ・カード製作渉外、ルール校正 …… 猫々井
- ・サークル責任者 兼 デザイナー …… めえめえ
- ・サークル責任者 兼 デザイナー …… M-Traum

●奥付

『輪る七年戦争～プロイ戦略うろう！』

- ・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
- ・カード印刷： 萬印堂様