

朕のフランスがこんなに 革命的だけがいい

～ルール～

1.0版

(※基本セットと拡張セットの共通ルールブックです)

01. ゲームの趣旨

- ・フランス革命期(18世紀末)を舞台としたカードゲームです。
- ・プレイヤーは歴史上の登場人物となり、パリに迫り来る絶望的な危機に打ち勝ち、革命的な勝利を目指してください。

02. プレイヤー

- ・このゲームは2~4人でのプレイを推奨します。
(5人以上でも理論的にはプレイ可能です)

03. 準備するもの

- ・本ゲーム
- ・トランプ1組

※ゲームで使うジョーカーは1枚でも2枚でも構いません。お手持ちのトランプセットに入っている枚数に従ってください。

04. カードの種類

- ・カードには以下の種類があります。

(1) 人物カード：24枚です。

♂ 性別	C P R ①	身分 R
O 雄弁	ルイ16世	フランス王、ルイ・フィリップ
O 論理	王 父	所属 5
1 寛容	忠誠 5	命運 3
3 人気	投票の結果を「反対多数」にできる。この能力は手札でなくても使える。能力使用後、数字札を1枚引いてこのカードに付ける。	作戦 0

- ・左側、右側：人物の能力値です。
 - 身分の記号は以下の意味をもちます。
 - R: 王族 C: 僧侶 A: 貴族
 - B: 富裕層(ブルジョア) P: 人民
- ・中央上部：名前や属性などの情報です。
※左図の例では「王」、「父」が属性です。

・中央下部：特殊能力の条件と内容です。

(特殊能力の条件の記載について)

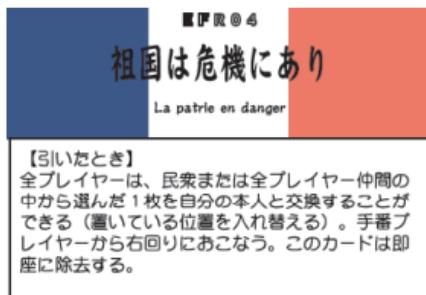
《》囲み：特殊能力の名称です。

[]囲み：祖国の敵(後述)になったときの特殊処理です。

[]囲み：特殊能力が有効になるタイミングです。

- 【カード引き時】：自分の手番のカード引きフェーズのとき
 - 【行動時】：自分の手番の行動フェーズに「行動時の特殊能力を使う」を選択したとき
 - 【投票時】：自分の手番の投票サブフェーズのとき
 - 【攻撃時】：自分の手番の攻撃サブフェーズのとき
 - 【エンド時】：自分の手番のエンドフェーズのとき
 - 【常時】：特にタイミングはありません。特殊能力に書かれている内容に従ってください。
 - 【他人の行動時】：他プレイヤーの行動フェーズのとき
 - 【全員のカード引き時】
　　自分および他プレイヤーのカード引きフェーズのとき
 - 【全員の投票時】
　　自分および他プレイヤーの投票サブフェーズのとき
 - 【防御時】：攻撃されたとき
- ()囲み：この人物の特殊能力が有効になるときの人物の状態です。
　　その他の状態のときは特殊能力は「なし」として扱います。
- 状態：【本人】、【仲間】、【民衆】、【祖国の敵】(後述)
※何も明記されていないときは【本人】【仲間】は全てのプレイヤーの前にある本人と仲間の人物すべてを指します。

(2) イベントカード：8枚です。



・上部：イベント名です。

・下部：イベントの条件と内容です。

(イベントの条件の記載について)

- 【】囲み：イベント処理をおこなうタイミングです。
 - 【引いたとき】このイベントカードが引かれたとき
 - 【防御時】攻撃されたとき
 - 【エンド時】自分の手番のエンドフェーズ

05. 用語

- ・ゲームで使用する用語を説明します。

カードとトランプ：

- ・ゲーム本体である人物カードおよびイベントカードと区別するために、トランプのカードを「トランプ」と呼びます。
 - 2～10のトランプとジョーカーを「**数字札**」と呼びます。ゲーム中に手札になるのは数字札だけです。
※数字札は革命の原動力となる怒りのエネルギーを表しています。
 - J, Q, Kのトランプを「**絵札**」と呼びます。
※絵札は圧制や暴虐など行き過ぎた負のエネルギーを表しています。
 - Aのトランプを「**エース**」と呼びます。
※エースは絵札の超弩級版です。

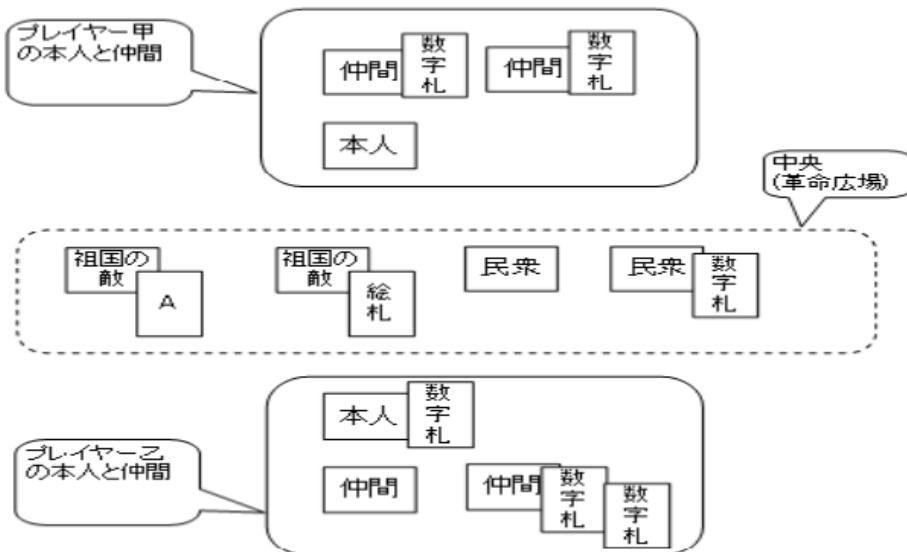
人物にトランプを付ける：

- ・ゲーム中、人物カードまたは特定のイベントカードと重ねて表向きでトランプを置くことがあります。これを「**付ける**」と呼びます。
- ・1枚の人物に対して数字札は複数枚付けることができます。
- ・1枚の人物に対して絵札(またはエース)は1枚しか付けることができません。絵札(またはエース)が付いているカードに数字札を付けることはできません。

場の配置と人物の状態：

- ・場に出た人物カードは、各プレイヤーの前または場の中央に置かれます。山札以外のすべてのカードは表向きで置きます。
- ・人物は置かれる場所と状態によって〔本人〕〔仲間〕〔民衆〕〔祖国の敵〕と呼ばれます。

(次ページの図をご参照ください)



- ・**〔本人〕**はゲームの最初の準備時に選択され、各プレイヤーの前に置かれます。プレイヤーごとに1枚です。
※仲間(後述)と混同しないように目立つ位置に置いてください。
- ・**〔仲間〕**はプレイヤーごとに数枚です。ゲームの途中で獲得され、各プレイヤーの前に置かれます。
- ・**〔民衆〕**は場の中央に置かれた(〔祖国の敵〕(後述)以外の)人物カードです。
※場の中央を「革命広場」と呼ぶことを推奨します。
- ・**〔本人〕** **〔仲間〕** **〔民衆〕**は必ず、トランプが1枚も付いていないまたは数字札しか付いていない状態の人物です。
- ・**〔祖国の敵〕**は絵札またはエースが付いている状態の人物です。場の中央に置きます。絵札が付いている祖国の敵とエースが付いている祖国の敵を区別するときは以下のような表記がなされます。
 - 祖国の敵[JQK]：絵札が付いているとき
 - 祖国の敵[A]：エースが付いているとき
 - []が付いていないときは絵札付きとエース付きの両方の祖国の敵を指します。

06. 準備

- ・プレイヤーは円になって座ってください。
- ・数字札(ジョーカーを含みます)を混ぜてシャッフルして裏向きの山をひとつ作ります(**数字札の山**)。
- ・絵札をシャッフルして裏向きの山をひとつ作ります(**絵札の山**)。
- ・エース4枚は表向きで脇に置いておきます。
- ・人物カードとイベントカードを混ぜてシャッフルして裏向きの山をひとつ作ります(**人物の山**)。
- ・じゃんけん等で最初のプレイヤーを決めます。以降、手番プレイヤーは時計回りに移ります。
- ・最初の手番プレイヤーは、プレイヤーを代表して人物の山から人物カードが3枚出るまでカードを引きます(イベントを引いたときは引き直してください)。そして1枚目の人物カードにエースを1枚置きます(スタートは最初の手番プレイヤーが決めます)。残り2枚の人物カードは〔民衆〕です。
- ・プレイヤーの分身である〔本人〕を決定します。各プレイヤーは人物の山から3枚引き(イベントを引いたときは引き直してください)、その中から1枚を選んで自分の手元に置きます。
- ・場の中央の3枚の人物カードおよび各プレイヤーの本人カード以外をすべて混ぜて再度シャッフルしもう一度人物の山を作り直します。

07. 遊び方

- ・手番になったプレイヤーは以下の処理をおこないます。

07-01.手番処理1:カード引きフェーズ

- ・手番プレイヤーは以下のの中から1つの処理を選んでおこないます。
 - (1a)人物カードを引く
 - (1b)数字札を引く
- ・人物の山が無くなつていれば(1a)は選択できません。

(1a)人物カードを引く

- ・人物の山から1枚引いて表向きに場の中央に置きます。
- ・イベントカードが出たときは、イベントの処理をおこない、カード引きフェーズを終了します。

(1b)数字札を引く

- ・数字札の山から1枚引いて手札にします。手札はプレイヤー本人だけが見ることができます。
- ※手札になるのは数字札だけです。

07-02.手番処理2: 行動フェーズ

- ・手番プレイヤーは以下のの中から1つの処理を選んでおこないます。
 - (2a)仲間に誘う
 - (2b)敵と戦う
 - (2c)行動時の特殊能力を使う
 - (2d)何もしない
- ・手番プレイヤーの仲間の数が「手番プレイヤーの本人の**人気値**」以上のときは(2a)は選択できません。
※注：これは「仲間の数は本人の**人気値**まで」という意味ではありません。
特殊能力やイベントの結果で増やすことのできる仲間の人数は無制限です。
- ・手札が0枚のときは(2b)は選択できません。
- ・手番プレイヤーの本人か仲間に【行動時】と書かれている特殊能力をもつ人物がいなければ(2c)は選択できません。

(2a)仲間に誘う

- ・民衆または他プレイヤーの仲間の人物の中からターゲットを1人選びます。

民衆を誘う場合の処理：

- ・「手番プレイヤー本人の**寛容値**」が「ターゲットの**所属値**」と「手番プレイヤー本人の**所属値**」の差の絶対値以上ならば誘いは成功です。

例：ターゲットの所属値が2で、手番プレイヤー本人の所属値が4のとき、差の絶対値は $|2-4|=|-2|=2$ です。よって、手番プレイヤー本人の寛容値が2以上ならば誘いは成功です。

他プレイヤーの仲間を誘う場合の処理：

- ・「手番プレイヤーの本人の**人気値**」が「ターゲットの**忠誠値**」以上ならば誘いは成功です。

成功の場合の処理：

- ・ターゲットの人物カードは手番プレイヤーの仲間になります。人物カードを付いているトランプと一緒に手番プレイヤーの手元に移動させて置きます。

(2b) 敵と戦う

- ・祖国の敵の中からターゲットを1枚選び攻撃宣言をします。

投票サブフェーズ：

- ・攻撃宣言に対して、手番プレイヤーから時計回りに全プレイヤーは「賛成」か「反対」を表明します。棄権はできません。
- ・賛成プレイヤーと反対プレイヤーそれぞれについて、手元の本人と仲間の「雄弁値」をすべて合計します。これがそれぞれの投票数になります。
- ・プレイヤーごとに投票は統一しなければいけません(手元の人物の一部の雄弁値を賛成と反対に分けることはできません)。
- ・全プレイヤーの表明が終われば、賛成と反対の投票を比べます。同数ならば賛成多数とみなします。

反対多数の場合の処理：

- ・ターゲットを攻撃できません。行動フェーズは終わりです。
- ・ペナルティとして手番プレイヤーは手札から1枚出し手番プレイヤーの本人または仲間に付けなければいけません。

賛成多数の場合の処理：

- ・攻撃サブフェーズの処理をおこないます。

攻撃サブフェーズ：

- ・手番プレイヤー(攻撃側)は手札から好きな枚数だけトランプを表向きで出します。
 - ・出したトランプと本人と仲間に付けられているトランプすべての数字の合計を計算します。これを「攻撃力」と呼びます。
 - ・「攻撃力」がターゲットに付いているトランプの防御力以上ならば攻撃成功です。防御力より小さければ攻撃失敗です。
- 絵札およびエースのトランプの防御力は以下のとおりです；

J : 11, Q : 12, K : 13, A : 21

ただし祖国の敵[A]への攻撃のときは付いているAと同じスート(スペード, ハート, ダイヤ, クラブ)が最低1枚攻撃側のトランプ(攻撃力の計算

に使用したトランプ)に含まれていなければいけません。なければ無条件で攻撃失敗です。

攻撃成功の場合の処理 :

- ・ターゲット(祖国の敵)のカードとそれに付いているトランプを捨てにします。
- ・祖国の敵[JQK]を攻撃したときは、手番プレイヤーが攻撃で使ったトランプはターゲットに付いていたトランプの防御力の数までは捨てにすることができます(しなくとも構いません)。防御力を越える分は残ります。残ったトランプは、それが手札から出したトランプならば、手番プレイヤーの本人またはいずれかの仲間に付けます。攻撃前から付いていたトランプならばそのままです(別の人物に付け変えることはできません)。
例:ターゲットの防御力がQ(12)で、手札から3と4を出し、本人に10が付いていたならば、合計12(ターゲットの防御力)までのトランプを捨てにできます。よって、「3と4を捨てにして10残す」か「10を捨てにして3と4を残す」という選択肢が考えられます。

※「3と10」または「4と10」を合計すると12を越えてしまうのでこの組み合わせで捨てにすることはできません。

- ・祖国の敵[A]を攻撃したときは、手番プレイヤーが攻撃で使ったトランプは全て捨てにしなければなりません。

攻撃失敗の場合の処理 :

- ・手札から出したトランプすべてを手番プレイヤーの本人または仲間に付けます。どの人物に付けるかは手番プレイヤーが選べます。枚数が複数の場合、同一人物に付けても別の人物に付けても構いません。

(2c)行動時の特殊能力を使う

- ・手番プレイヤーの本人か仲間のうち1人の【行動時】と書かれている特殊能力を使います。処理の内容は人物カードの記載に従ってください。

(2d)何もしない

- ・何もしません。行動フェーズは終わりです。

07-03.手番処理3: エンドフェーズ

- ・以下の順番で(1)から(4)のすべてを処理します

(1) 手札の処理：

- ・手札のトランプの枚数が「本人の論理値」の数を越えていたら、越えている枚数の手札を出して、手番プレイヤーの本人または仲間に付けます。枚数が複数の場合、同一人物に付けても別の人物に付けても構いません。

(2) 中央の人物の補充：

- ・場の中央にある人物カード(祖国の敵を含む)が3枚未満ならば人物カードが3枚になるまで人物の山からカードを引き民衆として場に置きます。途中でイベントカードが出た場合はイベントカードの処理をしてから次のカードを引きます。

※人物の山が尽きている場合はこの処理はおこないません。

(3) 『財政危機』の処理： ※慢性的な財政赤字は民に苦しみをもたらします。

- ・手番プレイヤーは民衆の中から1枚を選びます。そして数字札の山から1枚引いて(または手札から1枚出して)そのカードに付けなければなりません。

(4) イベントの処理：

- ・手番プレイヤーのエンド時に処理するイベントカードがあればカードに記載されている処理をします。該当するイベントカードが複数ある場合は、手番プレイヤーが処理する順番を決めることができます。

08. 祖国の大敵になる

- ・人物カードに付いているトランプ(数字札)の数の合計が11以上になった瞬間に、その人物を祖国の大敵にします。この処理はいついかなるときでも即座におこなってください。

祖国の大敵になる処理：

(以下の順番で処理します)

- ・その人物カードは〔祖国の大敵〕になります。
- ・プレイヤーの手元にその人物カードがあれば場の中央に移動させます。
- ・人物カードに付いている数字札をすべて捨札にします。
- ・絵札の山から1枚引きそのカードに付けます。

人物カードに[Aを置く]と書かれていれば、その人物には絵札ではなく、場の脇に置かれているAのトランプを1枚付けます。どのストートのAを付けるかはそのときの手番プレイヤーが決めてください。

※Aが足りなくなったときは、ゲーム終了です。

- ・Aが付いている祖国の敵が倒されたとき、そのAのカードは使い回しをしますので、場の脇に戻して置いてください。

本人が祖国の敵になった時：

- ・本人が祖国の敵になったとき、そのプレイヤーは自分の仲間または民衆の中から1人を選び新たな本人にしなければなりません。もし民衆を選んだ結果「革命の敗北」(後述)の条件を満たしてしまった場合は、手番プレイヤーではなくそのプレイヤーがペナルティ(後述)を受けます。
- ・もし同時に複数のプレイヤーの本人が祖国の敵になった時は、手番プレイヤーから右回りに順番に解決してください。
- ・本人が捨札になったときも、これと同じ処理をおこなってください。

09. ゲームの終了判定と勝利判定

- ・以下の条件を満たしたとき、ゲームは即座に終了になります。

(a) 場の中央の祖国の敵が0枚になったとき

⇒革命の勝利です。

(b) 場の中央の人物カードがすべて祖国の敵になったとき

またはエースか絵札か数字札のトランプが足りなくなったらとき

⇒革命の敗北(王政復古)です。

ペナルティ：

- ・革命の勝利時のみ：

ゲーム終了時の手番プレイヤー以外は全員、数字札を1枚引いて手札に加えます。(手番プレイヤーの左から時計回りに引きます)

- ・革命の敗北時のみ：

ゲーム終了時の手番プレイヤーは数字札を5枚引いて手札に加えます。

※もしも数字札の山がなくなればそれ以上の数字札は引く必要はありません。

点数計算：

- ・以下に示す方法で各プレイヤーの点数計算(総合計)をします。

本人に付いているトランプの数字合計×1点

仲間に付いているトランプの数字合計×1点

手札のトランプの数字合計×1点

- ・点数がもっとも低いプレイヤーが勝ちです。

- ・点数が同じ場合は、該当プレイヤー同士で以下の方法で勝者を決めます。

(1) ジョーカーを持っていないプレイヤーが勝ち。

- (2) 点数計算に使ったトランプの最も小さな数字が小さいほうが勝ち。
同点ならばクラブ→ダイヤ→ハート→スペードの順で勝ち。
- (3) それでも決まらない場合は、じゃんけんで決めてください。
- ・複数回プレイして合計点を競うときは、以下のように計算します。
※勝者の点数計算方法が1回プレイの場合と異なります。
- 革命の敗北時：
その回の勝者：敗者の点数の合計値×(-1)点
その回の敗者：上記の点数計算どおりの点数
- 革命の勝利時：※革命ボーナスとして点数を5倍します。
その回の勝者：敗者の点数の合計値×(-5)点
その回の敗者：上記の点数計算どおりの点数×5点

10. その他

- ・その他もろもろのルールと注意事項です。

10-01. ジョーカー

- ・ジョーカーは使ったプレイヤーが2~10の好きな数字および好きなスート(スペード、ハート、ダイヤ、クラブ)と読み替えできます。
- ・人物カードにジョーカーが付いたときは、ジョーカーはすぐに捨札にします(「付けた」という行為自体は有効です。例えば『財政危機』の処理で数字札の山からジョーカーが出た場合、引き直す必要はありません)。
- ・攻撃に使った場合は「攻撃成功の場合の処理(または攻撃失敗の場合の処理)」の前に捨札にします。
- ・ゲーム終了時の点数計算時には0点として扱います。

10-02. 特殊能力の条件(状態)について補足

- ・人物カードの特殊能力欄には状態([本人]、[仲間]、[民衆]、[祖国の敵])が記されています。これについて例を挙げてご説明します。

例えば、『ポリニャック伯夫人』のカードは

【常時】【仲間】

このカードに数字札を付けることはできない。

と書かれています。

この場合、この人物がどのプレイヤーの手元にあっても[仲間]の状態のみこの特殊能力が有効です。この人物が[本人]や[民衆]のときは、このカードの

特殊能力は有効ではありませんので、このカードに数字札を付けることができます。
〔仲間〕へと状態が変わった後は特殊能力が有効になるので、新たに数字札を付けることはできません。

10-03.その他もうもう

- ・捨札は表向きにして場の脇に置いてください。
- ・数字札の山が無くなったら、捨札の数字札(ジョーカーを含みます)をシャッフルして数字札の山を作り直してください。
- ・絵札の山が無くなったら、捨札の絵札をシャッフルして絵札の山を作り直してください。
- ・人物の山は無くなっても作り直しません。
- ・人物カードの位置を移すと書かれているときは、特に指示がなければ付いているトランプも一緒に移します。
- ・カードに書かれている特殊能力やイベント内容とルールブックが矛盾するときは、特殊能力を優先させます。

11. 上級ルール

- ・プレイに慣れたら、以下のルールを使って構いません。

11-01.作戦値

- ・攻撃時、攻撃力に手番プレイヤーの本人と仲間の**作戦値**を足します。トランプが付いていない人物カードでも構いません。

11-02.命運値

- ・祖国の敵である人物カードを攻撃するとき、祖国の敵の防御力に「祖国の敵の人物の**命運値**」を足します。

11-03.浪費

- ・エンドフェーズの「財政危機の処理」の最初の時点で民衆に「浪費」属性の人物がいる場合、「財政危機の処理」で数字札の山から引く枚数を1枚ではなく2枚とします(「浪費」属性の人物が何人いても同じです)。付ける人物は1枚ごとに指定できます。

(基本ルールここまで)

~~~~~

「朕のフランスがこんなに革命的なわけがない」拡張セット  
朕のフランスがこんなに革命的なわけがない  
**(ほむほむ降臨&くろねこ乱舞)**

……の追加ルール

### QB-01. 拡張セット

- ・本項以降は、拡張セットを使って遊ぶときの追加ルールです。基本ルールは「朕のフランスがこんなに革命的なわけがない」(以下、基本セットと記載)と同じです。
- ・拡張セットは以下の遊び方ができます。
  - (1) 単独で遊ぶ。
  - (2) 基本セットと混ぜて遊ぶ。

### QB-02. 変更点

基本セットの以下の点を変更します。

- ・以下に示す用語を読み替えてください；

祖国の敵 → 魔女

革命広場 → 見滝原(みたきはら)市または千葉市

財政危機 → 魔女の口づけ

革命の勝利/敗北 → 魔法少女の勝利/敗北

※たとえば「本人が祖国の敵になった時」は「本人が魔女になった時」と読み替えてください。

### QB-03. 背景設定・趣旨

- (1) 単独で遊ぶとき

時空変動が発生し見滝原(みたきはら)市と千葉市が融合した！

このとき、高坂家の上空にフルプルギスの夜が飛来したらどうなるか？

……を日本史的にシミュレートしたゲームです。

- (2) 基本セットと混ぜて遊ぶとき

時空変動が発生し見滝原(みたきはら)市と千葉市が18世紀末のパリと融合

した！ 大革命渦中のフランスで高坂家と鹿目家の人々は生き残ることができ  
るのか？ ロベスピエールvsキュベイ vs キリリン氏の激闘の行方は果たして？  
……を世界史的にシミュレートしたゲームです。

## QB-04. 共通追加ルール

- ・「単独で遊びとき」および「混ぜて遊ぶとき」の共通追加ルールです。

### **QB-04-01.「私は何度でも繰り返す」(元ルールの変更)**

- ・人物の山が無くなったとき（または「暁美ほむら」の特殊能力を使用したとき）の処理です。
- ・この一連の処理の間はゲームの終了判定の対象外です。
- ・民衆、祖国の敵、捨札をすべて集めてシャッフルして人物の山を作り直します。そして、人物の山から人物カードが3枚出るまでカードを引いて中央に置きます。そして1枚目の人物カードにエースを1枚置きます（ストートは最初の手番プレイヤーが決めてください）。このときイベントカードが出てもそのイベントは実行しません。出たイベントカードを最後に人物の山に混ぜてもう一度シャッフルして人物の山を作り直してください。  
※場の中央がゲーム開始時と同じ「祖国の敵[A]1枚と民衆2枚」の状態に戻ります。

### **QB-04-02.CV(選択ルール)**

- ・自分の手元にある本人および仲間と同じCVの人物カードを新たに自分の仲間にすることはできません（仲間に誘うまたは特殊能力などで仲間にするターゲットに指定できません）。

(拡張セットルールここまで)

\*\*\*\*\*

## 《謝辞》

- ・カード内の英訳と仏訳はWikipediaの英語版とフランス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！

## 《製作関係者》

- |           |               |
|-----------|---------------|
| ・デザイナー    | ..... M-Traum |
| ・デベロッパー   | ..... めえめえ    |
| ・テストプレイヤー | ..... よしー、木々  |

## 《革命後記……ひとつずつ》

- ・「旅に出ます」(めえめえ)
- ・「ネオ川崎の中華ウマかったー」(よしー ※下のイラストも)



本ゲームをお手にとっていただき、ありがとうございます。

カードゲームを作りたい。カード1枚で白い立つような1人の人物を表現したい。ただし燃え萌えな絵を描く能力が危無という制約下で……。

——そうだ、情報量でカードを埋めればいいじゃないか！

との発想からデザインされたのがお手元の人物カードです。実は目標としたのはAPBA(熱闘12球団ペナントレース)。カード1枚1枚から人物の鼓動が聞こえてくるような(衣笠とか、津赤とか、ホーナーとかw)、そんな境地に少しでも近づくことができていれば嬉しいのですがいかがでしょう？ トランプを使ったのも同様に、戦力チットや状態マーカーをカード化したらコスト(頒布価)が上がりすぎるという制約を回避するための発想です。

さて、ゲーム内容のうち「祖国の敵」についてここで蛇足的な補足させていただきます。これは「戦争/反乱状態」あるいは「投獄された状態」を表しています。よって「投票」は文字どおり「戦争賛否」とともに「革命裁判」という場面も表現しています。攻撃も「攻撃、擲弾」であるとともに「処刑(ギロチン送り！)」でもあります。というデザイン意図ではありますが、実際はプレイヤー様が自由にイメージしていただければ幸いです。

最後に拡張セットについて。昔「マジンガーZ対デビルマン」というタイトルに心躍らせたデザイナーは、歴史とアニメ少女を愛する大人になった今でもクロスオーバー的な夢想が大好きなのです。朕は自己満足なり。

頬首謹言恐々縮々

### ●奥付

『朕のフランスがこんなに革命的なわけがない』

同 拡張セット『ほむほむ降臨&くろねこ乱舞』

兼用ルールブック

- ・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
- ・ゲーム発行 2011年 8月12日 初版
- ・ゲーム頒布 2011年 8月12日 コミックマーケット80@夏
- ・カード印刷 萬印堂様