

1. ゲームの趣旨

突撃歴史シミュレーター(とつれき!)によってトロスト区への遠征を強いられた部活少女たち。あなた(プレイヤー)は優秀な部活少女となって人類のために巨人を駆逐してください。でも油断は禁物ですよ。だって、あなたはミカサじゃないのですから!

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:機動重視の対巨人能力です。
 - ♣(クラブ)値:打撃重視の対巨人能力です。
 - ♦(ダイヤ)値:協力重視の対巨人能力です。
 - ♥(ハート)値:本能重視の対巨人能力です。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。奇行種を表します。
- 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「巨人」を表しています。トランプの数字+2mがおおよそのサイズです。(例:Jは「11+2m」で13m級。)

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つできるはずですよ。
- 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。

- 敵巨人群の決定
 - 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巨人群です。(例:スペードを引いたらスペードのトランプの束が、次に駐屯兵団が攻撃する敵巨人群となります。)
 - 引いたトランプの束を「敵スーツ」と呼びます。
 - 引いたトランプをその束の束に混ぜ、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。
- 対巨人戦闘開始
 - プレイヤーの生き残っている少女はすべて戦闘に参加します。
 - 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)調査する(=パスする)

- 何もしません。
- 戦闘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. 戦闘の終了」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、乙が喰われて、丙がパスしたときはまだ戦闘は終わりません。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戦闘は終わります。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)駆逐する

- 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巨人の戦力です。
- 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。
- 「敵巨人の戦力 \leq 少女の戦力」なら少女の勝ちです。トランプは勝利札としてプレイヤーが獲得します(手元に置きます)。
- 「敵巨人の戦力 $>$ 少女の戦力」または敵巨人がジョーカーならば敵巨人の勝ちです。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喰われます。手番のプレイヤーはゲームから脱落します。
 - 敵巨人が勝ったときは、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. 戦闘の終了

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戦闘は終わりです(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つの戦闘を終えている)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)が持っている勝利札が得点になります。勝利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(人類の希望)です。

- もし同点のときは、同点の少女たちの最後の戦闘の敵スーツと同じスーツの能力値を比べます(表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。



「シナリオ4：原初の欲求」

- ・「♣(クラブ)」が敵スートです。
- ・なぜかトロスト区奪還作戦に出撃することになった部活少女たちなのですが、若さのあまりつつい調子に乗って大岩を運んで壁の穴を塞ぐことも決意してしまいます。
- ・「バスケ」コマを使います。絵はバスケットボールっぽいですが、これは誰が何と言おうと大岩なのです。
- ・手番を始める前に、誰が大岩を持つかをプレイヤー間の話し合いで決めてください。決まらなければじゃんけんで決めてください。
- ・大岩を持ったプレイヤーが「(B)駆逐する」でジョーカーを引いたら、壁の穴を塞ぐことに成功したことになります。人類の勝利です！ただし大岩を持ったプレイヤーがジョーカー以外を引いたときは能力値にかかわらず無条件で巨人に負けます。
- ・大岩を持ったプレイヤーが喰われたら、残ったプレイヤーで誰が大岩を持つかをプレイヤー間の話し合いで決めてください。大岩を持ったプレイヤーが喰われない限り、大岩を他の少女に渡すことはできません。
- ・同じプレイヤー(少女)は連続した手番で「(A)調査する(=パスする)」を選択できません。パスしたときは大札を横にするなどして前回の手番の行動を覚えておいてください。

さあ少女たちよ、トロスト区を生き抜いて下校時間までに部室へと帰還したまえ。校門のところで兵長が待ちかねているぞ！

【奥付】

『とつれき 進撃の巨人IF二次創作シナリオ～トロスト区をかける少女～』

・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

キャンペーンシナリオ

正式ルールをちょっと変えた「トロスト区攻防戦」を疑似体験するキャンペーンシナリオをご用意しました。シナリオ執筆者がこう言うのも何ですが……運に左右されるゲームです。まあなんですね、時空スリップした普通の部活少女ですから。インターハイレベルでないと巨人の相手なんて無理です。そういうことが見事にシミュレートされています。ごめんなさい。

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

- ・準備山札は作りません。

5. ゲームの開始 (1)敵巨人群の決定

- ・準備山札は使いません。敵スートは後述「シナリオ1～4」の中で示されます。

7. 戦闘の終了

- ・連続パスによる戦闘の終了はありません。戦闘の終了条件は「シナリオ1～4」でそれぞれ示されます。

8. 得点計算

- ・得点計算はしません。1人でも生き残れば人類の勝利です。

「シナリオ1：初陣」

- ・「♥(ハート)」が敵スートです。
- ・初めて巨人を見た部活少女たちは、恐怖のあまり衝動的に巨人の群れの中で立体機動してしまいます。このため、「(B)駆逐する」で少女が負けたら即戦死します(少女大札が表向きだとしても1回の負けて喰われます)。
- ・全員がパスしたらじゃんけんして負けたプレイヤー(少女)が「(B)駆逐する」を選びます。
- ・裏向きの戦場山札が無くなった(つまり戦場山札を14枚引き終えたら)シナリオ1は終了です。

「シナリオ2：小さな刃」 ※本当は次の話のバートですが……

- ・「♠(スペード)」が敵スートです。
- ・巨人に襲われた部活少女たちの瞳に映ったのは、街の上空を跳んで行く目付きの悪い薄茶髪の若き兵士。興奮のあまり衝動的に彼を追う少女たちは無防備に屋根を駆け抜けます。このため、少女たちは「(A)調査する(=パスする)」を選択できません。必ず「(B)駆逐する」を選んでください。
- ・通常ルールとは逆にスペード値が大きい順に(同じ値のときは表面の少女から)手番が回ってきます。
- ・ジョーカー(エレン)が出たらシナリオ2は終了です。
- ・ジョーカーを引いたプレイヤー(少女)は通常通りダメージを受けます。

「シナリオ3：心臓の鼓動が聞こえる」 ※これもタイトルずれですが……

- ・「♦(ダイヤ)」が敵スートです。
- ・駐屯兵团本部とやりに逃げ込んだ部活少女たちに話しかけてきたのは思慮深そうな可愛らしい少年兵士。ときめきのあまり衝動的に彼の作戦に参加することを決めた少女たちは巨人に対して一発勝負の奇襲を仕掛けることになりました。
- ・このシナリオではジョーカー、および少女のダイヤ値(各少女の大札の現在の状態面のダイヤ値)の中で最高値より大きいダイヤのトランプは使いません。残ったダイヤのトランプをシャッフルして戦場山札を作ります。
- (a) 戦場山札から少女に1枚ずつトランプを裏向きに配ります。そして一斉に配られたトランプを表向けます。
- (b) 少女ごとに勝敗を同時に判定します。少女が負けたら正式ルールどおりにダメージを受けます。少女が勝ったら負けた巨人トランプは除去します。そして残った巨人トランプをシャッフルして再び(a)に戻ります。少女の数が巨人トランプより多いときは、誰が戦うかをプレイヤー間の話し合いで決めてください。決まらなければじゃんけんで決めてください。
- ・巨人トランプが無くなったシナリオ3は終了です。

<左上に読み進めてください>

無理っ



とつれき!

突撃歴史シミュレーション

進撃の巨人IF二次創作シナリオ

トロスト区をかける少女