



ゲームマニュアル
Rulebook

ゲーム紹介

幻想郷の東端にある博麗神社で、ある " 何か知らない " のための宴の途中、皆が盛り上がる最中に…

さあ、華麗な弾幕演出をしましょう！

酒とその雰囲気のため、あちこちから参りにきた各団体は、代表を選び、演出しようとしたが、なぜなら、弾幕大乱闘になってしまいました。

しかも、パフォーマンスのスペルカードの名前も妙に難しい感じがしました。皆は喜んでるらしいので、まあ、いいか！

一番華麗な宴弾幕を目指して、戦いましょう！

プレイ人数：3 至 6 人

プレイ時間：約 25 分

ルール解説時間：約 10 分

内容物

キャラ立て	8 枚
スペルカード	各キャラ 15 枚、計 120 枚
ダイス	3 個
キャラクタートークン	各キャラ 2 個、計 16
 チップ	30 個
ゲームボード	1 セット
説明書	1 冊

遊戯準備

1. プレイヤーは各自使用とするキャラを選び、そして相応のスペルカードとキャラクタートークンを取り出してください。

未登場キャラのスペルカードはゲームで使われません。

2. プレイヤー各自使用しているキャラの能力カードを3枚取り出してください。

3. 各登場キャラの対象カードと効果カードをシャッフルして、山札となっています。

4. 各プレイヤーにカードを8枚配って、そして、各プレイヤー手札からカードを2枚山札に戻してシャッフルします。

5. 山札の上から順に「プレイヤー数-1」の数のカードをめぐって、めぐったカードを装填ブロックに置きます。

6. キャラクタートークンをHP6と0  の位置に置いて、各プレイヤーは  アイテムを1つもらいます。

7. レッツ弾幕ごっこ！



装填ブロック

山札

プレイヤー座席

ゲーム中にある効果はプレイヤーの相対位置によって判定します。ですから、ゲームする時の席は円形にして、固定した方がオススメです。下は簡単な説明図：

カードのテキストに書いてある「左(右)隣」とは、「右(左)隣へ数えます」であります。

対象カード簡単索引

(霊夢) 二重：A と E

(魔理沙) メテオニック：A と B

(早苗) 忘却の：A または E

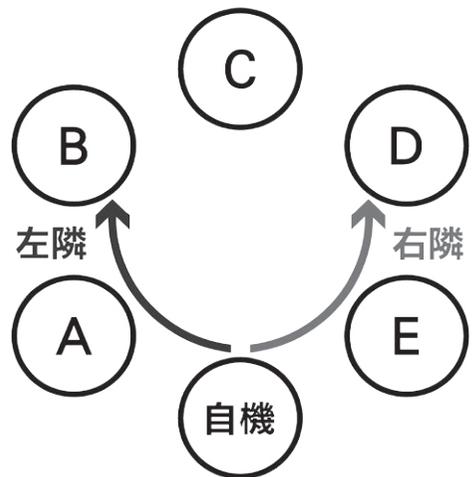
(琪魯諾) アイシクル：D と E

効果カード簡単索引 (C を対象にする場合)

(魔理沙) シャワー：D

(文) 八衢：B と D

(琪魯諾) フォール：B



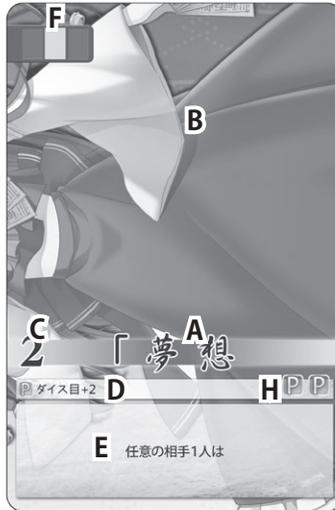
カード説明

各キャラは自分専属の能力カード、対象カードと効果カードがあります。能力カードは自分しか使えません。対象カードと効果カードは混ぜて、パブリック山札となります。

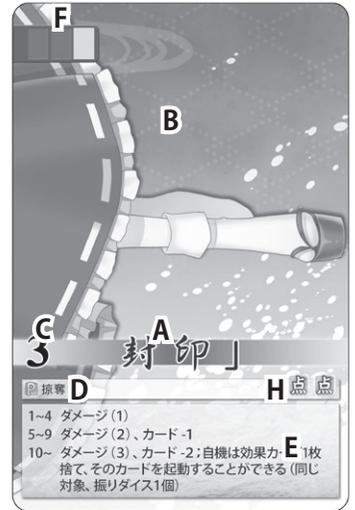
能力カード



対象カード



効果カード



- A. 名称
- B. イラスト
- C. 素早さ値
- D. パワーアップ
- E. テキスト
- F. カード提示
- G. スペルカード提示
- H. 装填効果

- カードの名称
- カードの絵柄
- カードの素早さ
- **P** を使う時の効果
- スペル起動の効果
- このカードは能力カードか、対象カードか、効果カードか、を表示します。
- パーフェクトスペルカードの名称
- スペルカードの装填をする時に得られる **P** チップと **点** を獲得します。

注意：能力カードは手札ではないので、手札の数を計算する時には、能力カードは数えられません。手札を捨てる時にも、能力カードを捨てることはできません。

ゲームの進む

ゲームは数ターンが行われます。ターンの中にプレイヤーはスペル宣言か立て直しの行動をします。すべてのプレイヤーが行動完了時、当ターンは終わります。

ターンの流れ

スペルカード宣言→スペル起動→立て直し→ターン終了

スペルカード宣言

一つの行動を選ぶ：

1. スペルを組む

プレイヤーは裏向きで能力カード1枚、対象カード1枚と効果カード1枚をこのターンで使うスペルカードとしてカードをセットします。同時に **P** チップで強化するカードを決めて、持っている **P** チップをその対応のカードの上に設置します。スペル起動する時にはボーナス効果が獲得できます。

もしパーフェクトスペルカードができましたら（つまり、正しい能力カード、対象カードと効果カードの組み合わせ）、スペル装填する時に、おまけに5 **点** のボーナスが獲得できます。

注意：正しいスペルカードの組み合わせは、カードのイラストと、カードの名称の色が一致しているかどうかで判断できます。

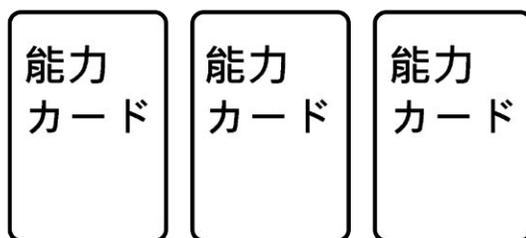
2. 立て直し

プレイヤーは裏向きで能力カード3枚をで行動一立て直しを示します。この場合は、スペル起動はできません。そして動きは**立ち直し**の時にします。

スペルを組む



立て直し



すべてのプレイヤーが行動を決めたら、同時にセットしたのスペルカードを表向きにします。その同時に、**P** 強化のシールド値と素早さ値を得ます。

P 強化アイテム

スペルカードを組む時に、持っている **P** アイテムの **P** チップを対応のカードの上に設置すると、スペル起動する時には **P** チップでボーナスの効果が得られます。未使用の **P** チップはプレイヤーに返せません。

P 強化効果はシールド値と素早さ値がスペル起動する前に獲得できる以外、すべての効果はスペル起動したあとに獲得します。ある強化効果は一部のカードの条件判断に影響があるので、その時点では各プレイヤー自分で判断すれば大丈夫です。

P アイテム強化効果説明

1. 素早さ +X:

スペル宣言する時に使うと、スペルカードの起動優先度を X 点増加します。

2. シールド +X:

スペル宣言する時に使うと、X 点のシールド値を獲得します。キャラクタートークンを右に移動して、獲得したシールド値を表示します。シールド値持っているキャラはダメージを受けた時には、シールド値からダメージと等量の数値を引きます。シールド値はそのキャラがスペル起動するまでしか続きません。残りのシールド値は直接消滅します。

3. +X:

スペル宣言する時に使います。X  を獲得します。

4. HP +X:

スペル宣言する時に使います。X 点の HP を獲得します。

5. ダメージ +X:

スペル宣言する時に使います。スペル効果によるキャラに与える総ダメージ値を X ポイント増加します。複数のダメージ効果に、+X も累計します。

6. ダイス目 +X:

スペル宣言する時に使います。スペル起動に振ったサイコロの結果を X ポイント加えます。

7. カードを X 枚引く:

スペル宣言する時に使います。山札の上から X 枚をドローして、手札になります。

8. 回避:

スペル宣言する時に使います。自機は回避状態になります。

9. 霊撃:

スペル宣言する時に使います。スペル効果によるダメージ与えることを等量の  の減らすことに替えられます。或いは、 の減らしを等量のダメージに替えられます。

10. 狙撃:

スペル宣言する時に使います。狙撃は対象カードにしかありません。そのスペルカードの対象は「任意の相手 1 人」になります。

11. 掠奪:

スペル宣言する時に使います。掠奪はカードを捨てるの効果も伴っています。このスペル効果を受けたプレイヤーはカードを捨てる時には、手札を展示して、攻撃者が捨てるカードを指定します。

回避状態

キャラが回避状態になると、キャラクタートークンを裏向きにして、回避状態を表示します。回避状態は完全にそのキャラに与えられるダメージを一回完全回避できます。**プレイヤーはスペル効果を受けた時に、回避をするかを決めます。**

回避をすることにした時、キャラクタートークンを表向きにします。そうしないと普通にスペル効果を受けます。

回避状態は**次回プレイヤーがスペル起動する時**にしか続きません。回避状態が終わると、キャラクタートークンを表向きに戻ります。

スペル起動

起動順

スペルカードの素早さ値を足して、さらに **P** 強化で獲得したボーナス素早さ値を足したら、プレイヤーのスペル起動優先度となります。

一名以上のプレイヤーの起動優先度が同じでしたら、効果カードの素早さ値で決めます。もし、効果カードの素早さ値も同じでしたら、順番に対象カードの素早さ値、そして能力カードの素早さ値で決めます。完全に同じの場合は、サイコロ勝負で順番を決めます。

サイコロ勝負：一名以上のプレイヤーが同時に起動するになった時には、プレイヤー一人づつサイコロを振って、出目が大きい数字から小さい数字の順で順番を決めます。

スペルカード効果

スペルカードを起動するプレイヤーは自分のスペルカードを宣告します。そして、スペルカード三枚の組み合わせによって、サイコロを振って、スペルカードの判定をします。

- 1. 能力カード：**カードのテキストの内容による得られる効果たいていは、スペル起動の後に効きます。一部の能力カードはスペル宣言する時に効きます。
- 2. 対象カード：**カードのテキストの内容によるスペルの「対象プレイヤー」を指定します。対象カードは条件付きか対象の指定必要するか以下 4 種類があります。
 - A. 条件なし、対象の指定必要なし一例：(すべての相手は)
 - B. 条件なし、対象の指定必要あり一例：(相手 1 人は) (相手 2 人は)
 - C. 条件あり、対象の指定必要なし一例：(HP が奇数のすべての相手は) (自機の左隣か右隣の相手 1 人は)
 - D. 条件あり、対象の指定必要あり一例：(自機の右隣の相手 1 人は) (**点** が一番高いの相手 1 人は) (HP0 ではない一番低いの相手 1 人は)
- 3. 効果カード：**サイコロ振りの総合点数より、効果のレベルを決めます。総合点数は 1～4 はレベル 1、5～9 はレベル 2、10 以上はレベル 3 です。

あるスペルカードはプレイヤーが起動する効果の選択があります、その時はスペル起動したプレイヤーが選択します。

注意：効果テキストの相手は自機プレイヤー以外のプレイヤーです、自機のスペル効果で自機プレイヤーにダメージやマイナス点、マイナスカードの場合は、その効果が無効と判定します。

例：霊夢は**夢符『スターダスト結界』**を作って、起動しました。そして、夢符の上に **P** 強化を使用します。霊夢は HP が 3 点で、能力カードの効果により回避状態となりました。

そして **P** の強化効果により、HP を 2 点上がります。**夢符と結界**は両方霊夢のスペルカードなので、サイコロは二個振れます：サイコロの点数合計は 8 点。

効果カードのテキストにより、**点** 数が一番高いプレイヤーに一点の傷害を与えて、そして自機は HP+1 ことで、霊夢は HP が 6 になり、自機が回避状態になります。

撃墜と撃墜され

自分のスペル効果で他のプレイヤーの HP を 0 にするという事は撃墜と呼びます。この際はボーナスの奨励  がもらえます。

得  数は撃墜されるプレイヤーの  数ランクと関わっています：一番  数高いプレイヤーを撃墜することで 5 、二番は 4 、三番は 3 、以下これに準ずる。故に、六人ゲームの時に、一番点数低いプレイヤーを撃墜することでは何ももらえません。下は例とします：

- A. あなたは現在  数ランク一位のキャラを撃墜しました。ボーナス 5 。
- B. ランク一位であるあなたは二位のキャラを撃墜しました。ボーナス 4 。
- C. あなたは同時に一位と四位のキャラを撃墜しました。ボーナス $5 + 2 = 7$ 。
- D. あなたは同時に同位三位のキャラ兩名を撃墜しました。ボーナス $3 + 3 = 6$ 。

注意：もし、プレイヤーはスペル起動する前に撃墜されました場合、スペルカードの起動は失敗にします。プレイしたカードと  は回収され、スペル装填もしません。もし撃墜されることはスペル起動のあとでしたら、ゲームの進行は影響なしで進み続けます。

スペル装填

スペル起動した後は、使用済みの対象カードと効果カードを捨てて、カードの上に載せた装填効果の表示通りの  と  を獲得します。もし正しいスペルカードの組み合わせを起動したら、いまでボーナス 5  が獲得できます。

そして装填ブロックか或いは山札の上からカードを合計二枚手札に補充します。最後に山札の上から装填ブロックのスペースを埋めます。(数はプレイヤーの人数 -1)

注意：プレイヤーがスペルカード装填完了してから、装填ブロックの補充をします。

立ち直り

立ち直りをするプレイヤーは任意数の手札を捨てて、手札のカードを六枚に補充します。もし複数のプレイヤーが同時に立ち直りする場合はサイコロ勝負で順を決めます。

注意：もし装填ブロックすでにカードがなくなった場合は、手札の補充は山札の上からしか出来ません。

ターンエンド

撃墜され、HP が 0 になったキャラクタートークンを HP6 の場所に移動します。もし手札はまだ六枚以上ある場合は、余った分を捨てて手札を六枚に戻ります。(能力カードは手札ではありません)

ゲーム終了

ターンエンドの時に任意プレイヤーが 30  以上になったら、ゲーム終了となります。最高得  のプレイヤーが勝ちます。

もしあるプレイヤーはターンの途中に 30  になったが、他のプレイヤーの攻撃により  が 30 以下に戻る場合には、ゲームを続けます。

 数が同じの場合は HP が高いほうの勝ちとなります。HP も同じの場合は手札が多い方の勝ちとなります。手札まで同じの場合はふたりとも勝利します。

楽園の素敵な巫女

普通の魔法使いさん

博麗
霊夢

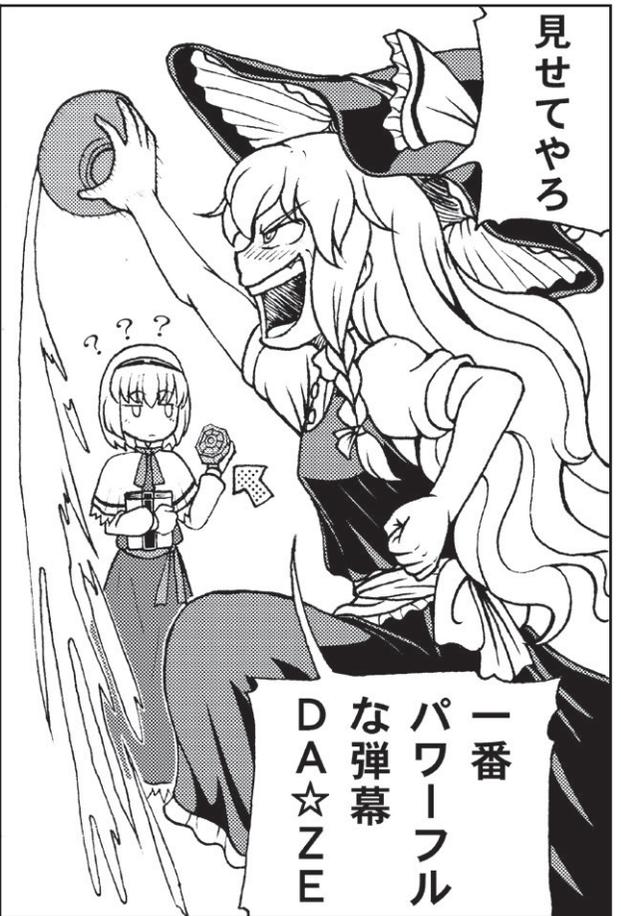


霧雨
魔理沙



スペルカード
霊符「夢想封印」
夢符「二重結界」
宝符「陰陽宝玉」

スペルカード
魔符「スターダストレヴァリエ」
恋符「マスタースパーク」
星符「メテオニックシャワー」



完全で瀟洒な従者

半分幻の庭師

十六夜
咲夜



魂魄
妖夢



スペルカード
幻符「殺人ドール」
時符「プライベートスクウェア」
銀符「シルバーバウンド」

スペルカード
人符「現世斬」
迷符「半身大悟」
魂符「幽明の苦輪」



忠誠心が鼻から
漏れたね

お嬢さんの
カリスマの為に

戦う!!

この妖怪が鍛えた
この楼観剣は

妖夢頑張れよ

現代っ子の現人神

伝統の幻想ブン屋

東風谷早苗

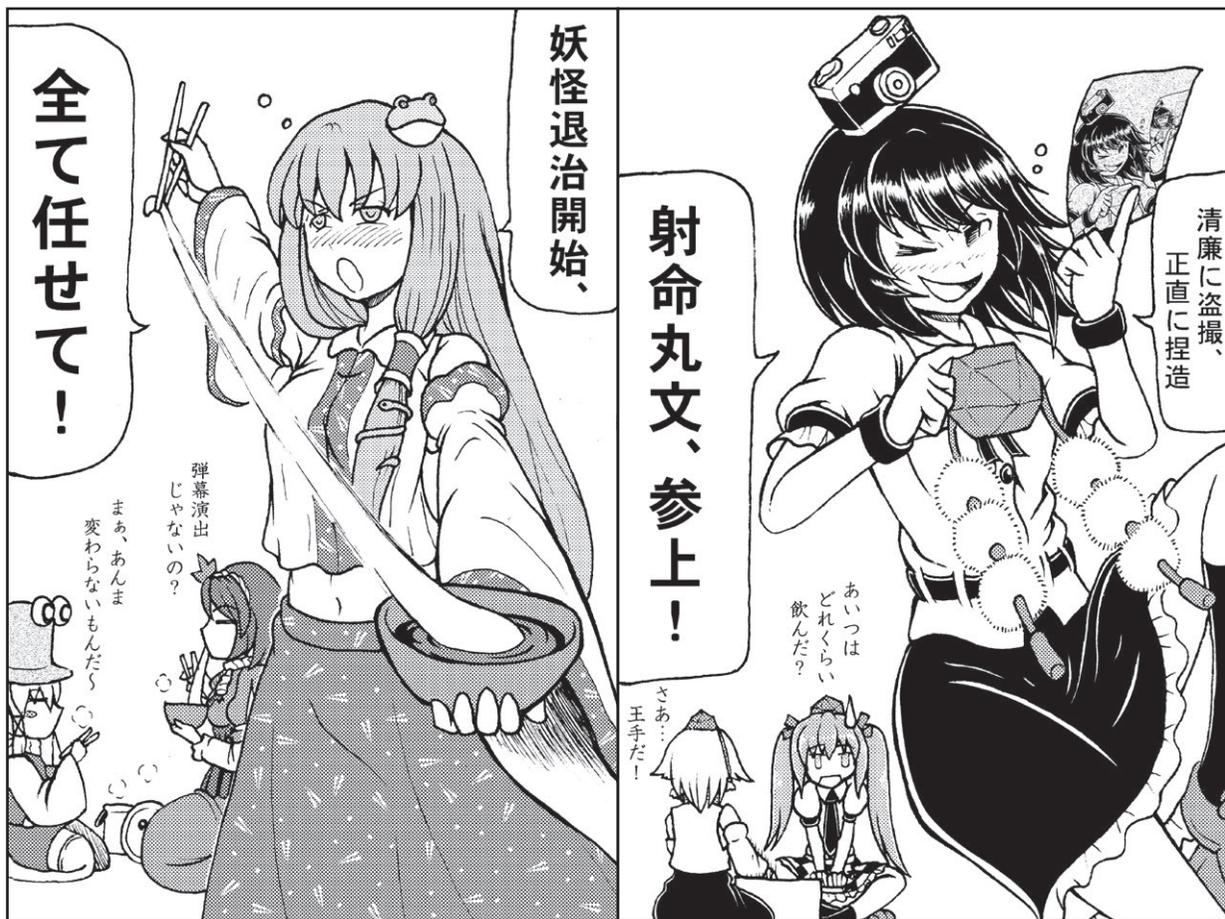


スペルカード
奇跡「神の風」
祈願「商売繁盛守り」
秘術「忘却の祭儀」

射命丸文



スペルカード
風符「風神一扇」
岐符「天の八衢」
旋符「紅葉扇風」



全て任せて!

妖怪退治開始、

射命丸文、参上!

清廉に盗撮、
正直に捏造

弾幕演出
じゃないの?
まあ、あんま
変わらないもんだ

あいつは
どれくらい
飲んだ?

さあ...
王手だ!

氷の小さな妖精

不羈奔放の古豪

チルノ

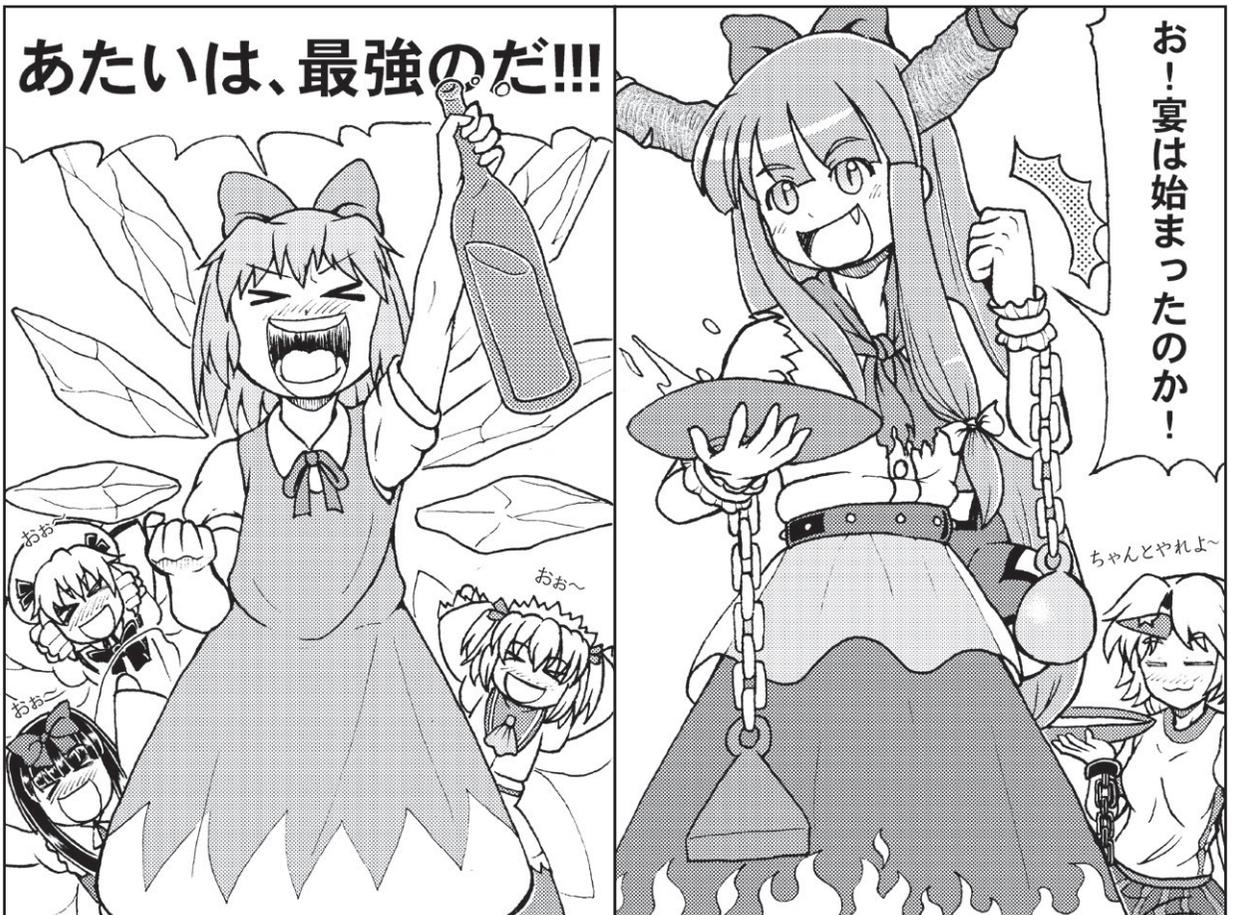


スペルカード
氷符「アイシクルフォール」
冷符「瞬間冷凍ビーム」
凍符「パーフェクトフリーズ」

伊吹萃香



スペルカード
鬼神「ミッシングパープルパワー」
鬼符「大江山悉皆殺し」
鬼気「濛々迷霧」



このゲームは「東方 Project」シリーズを基ついで作った二次創作物です。

Publisher : Moaideas Game Design
Game Designer : 大羅伊
Game Developer : Desnet, AFONG
Game Illustator : 日津樹伶
Rulebook Comic : 沾水筆尖 G
Graphic Designer : Desnet, Key
Special Thanks : Algernon, Smoox, 台北桌遊設計聚會

©2013 Moaideas Game Design, All rights reserved.

日本語ルールブック V1.00 2013.05

ルールについての問い合わせ先 : moaideas@gmail.com にお寄せください。

website : moaideas.net
mail : moaideas@gmail.com
facebook : www.facebook.com/Moaideas

Thank you for playing!

便利検索

ターンの流れ

スペル宣言→スペル起動→立て直し→ターン終了

素早さ判断

スペル起動の順は以下の順で決める：

1. スペルカードの起動優先度
2. 効果カードの素早さ値
3. 対象カードの素早さ値
4. 能力カードの素早さ値
5. サイコロ勝負

ボーナス^点

撃墜されたプレイヤーの点ランクで与える

一位：5^点

二位：4^点

三位：3^点

四位：2^点

五位：1^点

六位、或いは更に低いランク：0^点

正しいスペルカードの組み合わせを起動したら、いまでボーナス5^点が獲得できます。

FAQ

- ・対象カードによって奇数か偶数を選ぶとき、0は偶数として見る。
- ・(霊夢) **霊符**の選べる効果はスペル装填の二枚を起動されたばかりの捨てカードから一枚補充することに変更します。故に、手札は一枚減らします。
- ・(霊夢) **封印**の第三段階効果は、対象が「任意の相手1人は」の時、違う対象を選ぶことができます。起動時にも装填効果がもらえます。
- ・(魔理沙) **シャワー**、(文) **八衢**、(チルノ) **フォール**の第二段階効果と第三段階効果の傷害判定は自機を対象にする可能性があります。しかし、傷害は受けられませんので、ご安心ください。
- ・(妖夢) **迷符**の効果は先にスペルの対象を決めてから、本来対象以外の相手に変更することです。故に、スペルカードが特定プレイヤーを対象にする事ができない場合は、迷符の効果で対象を相手全員にします。
- ・(文) **八衢**の傷害は左隣と右隣のプレイヤーです。故に、スペルの対象が複数になる時には、同じプレイヤーに複数ダメージを与えることがあります。
- ・(文) **天の**の対象は^点一番高いとHP一番高いの相手。条件を満たす相手は同じ人の時、スペルカードの対象にも一つにする、この時スペルカードの効果は二回に計算しない。
- ・(萃香) **皆殺し**の第三段階はスペル効果以外にも、装填効果がもらえます。