

1. 遊戲簡介

在《魔女ハンターパニック！》之中，你將扮演數名並肩與邪惡魔女戰鬥的魔法少女之一。但是若在戰鬥的過程受到了無法承受的精神污染，魔法少女就會被自己的絕望所擊潰，最終成為魔女，化身原本同伴們最凶險的敵人。面對著瓦爾普魯吉斯之夜一步步地逼近，究竟是堅持到最後的魔法少女們成功擊敗了瓦爾普魯吉斯之夜而迎向光明的未來，還是身陷絕望的魔女們終究吞噬了所有魔法少女，將這個星球帶到無盡的黑暗呢？

2. 遊戲內容物

角色面板 5 張
瓦爾普魯吉斯之夜面板 1 張
願望說明 / 回合流程 5 張
靈魂寶石卡 5 張
傷害卡 3 4 張
悲嘆之種 1 0 張

因緣卡 1 5 張
事件卡 2 2 張
願望卡 9 張
骰子 1 顆
指示物 1 2 個
說明書 2 份

3. 內容物介紹

3.1 角色面板：



廢怯少女面板

- ① 初始 H P
- ② 攻擊 / 迴避計量表
- ③ 初始攻擊力 \times
- ④ 初始迴避力 \odot

魔法少女面板

3.2 瓦爾普魯吉斯之夜面板：



- ① 瓦爾普魯吉斯之夜事件卡設置處
- ② 迴避計量表
- ③ H P 計量表

3.3 傷害卡：



傷害卡正面

傷害卡背面

3.4 悲嘆之種：



悲嘆之種正反面圖示相同

3.5 靈魂寶石卡：

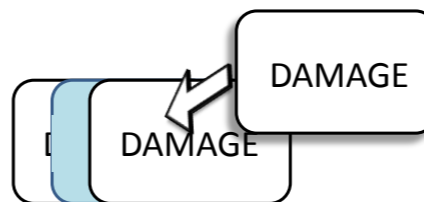


靈魂寶石卡

玩家魔女卡

玩家的靈魂寶石卡用於設置傷害卡及悲嘆之種卡以標示 H P 狀況，其中傷害卡會減少玩家 H P，悲嘆之種則會加回玩家 H P。若 H P 大於 0 代表玩家為魔法少女陣營，H P 歸 0 則為魔女陣營。

靈魂寶石卡的背面為玩家魔女卡，於玩家公開魔女身分時使用。



玩家受到的傷害卡及悲嘆之種需依由下往上的順序設置於靈魂寶石牌堆頂端。



擺放在牌堆上的卡需相間一定距離，以便於翻面檢視數值。

3.6 因緣卡：



因緣卡正面

因緣卡反面

因緣卡分為兩種：羈絆卡與魔法卡。取得後置於手牌。

- A. 羈絆卡於締結因緣時使用，對玩家有能力提升作用。
- B. 魔法卡依照卡片所述使用時機使用，使用過後置入棄牌堆。

- ① 卡片種類
- ② 規則說明
- ③ 適用遊戲人數 \odot

3.7 事件卡：



事件卡正面

事件卡反面

事件卡分為兩種，魔女使魔卡及特殊事件卡。

- ① 卡片種類
- ② 規則說明
- ③ 適用遊戲人數 \odot
- ④ H P
- ⑤ 獎賞

說明文字中 #1 代表攻擊順位為 1 的玩家
說明文字中魔法少女包含未公開魔女身分的魔法少女。

3.8 願望卡：

在玩家成為魔法少女時，會獲得一張願望卡。

願望卡分為三種：偉大的願望 ，神聖的願望 ，奇蹟的願望 ，請參照各角色的《願望說明卡》對應各角色的願望能力。

若願望卡為【常駐能力】，則將願望卡面朝上設置於角色面板旁，其願望能力永久有效。

若願望卡非【常駐能力】，則將願望卡面朝下設置於角色面板旁，當滿足使用時機可選擇使用，且只可使用一次。

4. 遊戲起始設置

4.1 事件卡牌堆設置：

將瓦爾普魯吉斯之夜的事件卡取出並隨機挑出兩張事件卡一起洗牌，再將其他事件卡洗牌後設置於該三張事件卡上方。

4.2 願望卡牌堆、傷害卡牌堆、因緣卡牌堆、悲嘆之種牌堆的設置：

將願望卡牌堆、傷害卡牌堆、因緣卡牌堆與悲嘆之種牌堆分別洗牌後設置於遊戲桌面上。

4.3 角色面板設置：

每位玩家選擇一張角色卡，拿取對應角色的願望說明卡及靈魂寶石卡。

巴マミ、佐倉杏子、曉美ほむらの玩家起始為魔法少女，將角色面板的魔法少女面朝上，並取得一張願望卡及一張傷害卡，將傷害卡依規則（6.2 傷害卡設置）進行設置，將願望卡設置於角色面板旁，並將指示物設置於起始攻擊力與迴避力位置。


鹿目まどか、美樹さやかの玩家起始為廢怯少女，將角色面板的廢怯少女面朝上，無攻擊力及迴避力。

4.4 玩家手牌：

遊戲開始時玩家沒有手牌。

4.5 遊戲開始：

由最天真無邪的玩家開始進行遊戲。

注意：四名玩家進行遊戲時將不使用角色巴マミ，及標示有  的因緣卡與事件卡，並且佐倉杏子初始攻擊力改為 2。

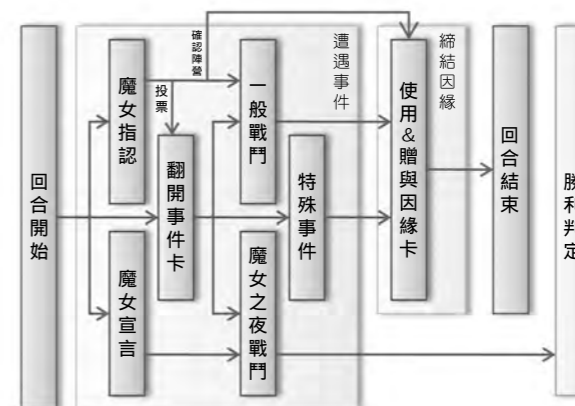
5. 勝利條件

在進行魔女之夜戰鬥時：

- 當瓦爾普魯吉斯之夜被消滅，則魔法少女陣營勝利。
- 當所有魔法少女陣營玩家皆被消滅，則魔女陣營勝利。
- 若是所有玩家皆為魔女陣營，則所有玩家輸掉這場遊戲。

6. 遊戲進行

6.1 回合流程



6.1.1 遭遇事件：

玩家可以選擇執行下列其中一種行動：翻開事件卡，魔女指認，魔女宣言。

A. 翻開事件卡：

由進行回合的玩家翻開事件卡牌堆最上面一張牌：

- 若是魔女使魔卡，則進行一般戰鬥。
- 若是特殊事件卡，則依事件所述執行。
- 若是瓦爾普魯吉斯之夜，則進入魔女之夜戰鬥。

B. 魔女指認：

在遊戲進行時魔法少女玩家有機會轉變為魔女陣營，玩家可以對懷疑的對象進行魔女指認以揭穿他的陣營，此時進行投票：

- 進行投票：由指認者與被指認者以外的玩家進行投票，若是有半數以上同意，成功否則投票失敗，指認者翻開事件卡。
- 投票結果：投票成功後，指認者可以檢視被指認者的靈魂寶石牌堆 – 若是被指認者為魔女陣營，該玩家必須公開魔女身分，指認者永久獲得《攻擊 + 1》(於角色面板上調整) 並且進入一般戰鬥。否則指認者收到一張傷害卡。

C. 魔女宣言：

若魔法少女玩家為魔女陣營，可選擇進行魔女宣言，此時公開魔女身分，並且進入魔女之夜戰鬥，由宣言者開始進行回合。

6.1.2 締結因緣：

於締結因緣時可以贈與其他玩家一張手牌，並可以使用一張悲嘆之種或羈絆卡。

A. 使用悲嘆之種：

悲嘆之種可以設置於任意玩家的靈魂寶石牌堆上。


B. 使用羈絆卡：

- 消耗型羈絆卡在使用過後即置入棄牌堆。
- 設置型羈絆卡至多只能設置一張，並且只可設置於自己身上，在已設置羈絆卡的情況下設置另一張，將原本的羈絆卡置入棄牌堆。
- 部分設置型羈絆卡有設置對象或設置方式的限制：
 - 【設置 - 角色 A；角色 B】 - - - - - 只有角色 A 或角色 B 的玩家可設置此卡。
 - 【設置 - 靈魂寶石牌堆】 - - - - - 此卡須設置於靈魂寶石牌堆上。

6.2 傷害卡與陣營

6.2.1 傷害卡設置：

玩家受到傷害時，由傷害卡牌堆頂取得傷害卡：

- 於魔女之夜戰鬥受到傷害卡時，面朝上依序公開設置於靈魂寶石牌堆上。
- 於魔女之夜戰鬥以外受到傷害卡時，若卡片上有 "  " 的標誌時，必須公開讓所有玩家檢視過方可進行設置。

設置的傷害卡會依其數值減少魔法少女的 H P，不可任意調換傷害卡設置順序。

設置悲嘆之種於一位魔法少女的靈魂寶石牌堆上時，若其為魔法少女陣營，加回前一張傷害卡數值等量的 H P。

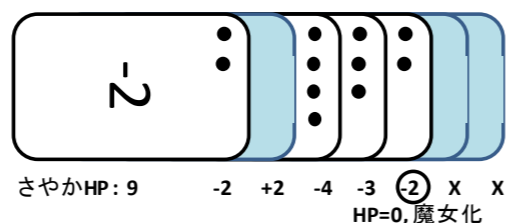
連續設置兩張悲嘆之種時，分別加回前兩張受到的傷害卡數值等量的 H P，以此類推。

6.2.2 陣營判定：

魔法少女的靈魂寶石牌堆代表其陣營，若 H P 大於 0 代表玩家為魔法少女陣營，H P 歸 0 則為魔女陣營。

若玩家已成為魔女陣營，則不再因設置悲嘆之種或是因緣卡而加回 H P

魔女之夜戰鬥開始後，陣營不會再有改變，在魔女之夜戰鬥前的靈魂寶石牌堆狀況即為玩家的陣營。若在魔女之夜戰鬥中 H P 歸 0，該玩家退出遊戲流程。



6.2.3 公開魔女身分：

當一位玩家公開為魔女身分時：

- 將自己的角色面板移出遊戲。
- 將已設置的因緣卡與悲嘆之種置入棄牌堆，並將傷害卡以隨機順序放回傷害卡牌堆底部。
- 將靈魂寶石卡翻面，玩家操控角色成為玩家魔女。

6.2.4 退出遊戲流程

當一位玩家退出遊戲流程時：

- 將自己的角色面板與靈魂寶石卡移出遊戲，所屬陣營不變。
- 將已設置的因緣卡與悲嘆之種置入棄牌堆，並將傷害卡以隨機順序放回傷害卡牌堆底部。

6.3 一般戰鬥

6.3.1 一般戰鬥觸發方式：

進入一般戰鬥的方式共有二種：

- 玩家翻開魔女使魔卡時。
- 成功指認魔法少女為魔女陣營時。

6.3.2 攻擊順位：

進入戰鬥的玩家攻擊順位為 1，其左手邊玩家的攻擊順位為 2，以此類推。

攻擊順位為 1 的玩家必須進行攻擊。之後其他玩家依攻擊順位選擇是否參與攻擊，每位玩家只有一次的攻擊機會。

6.3.3 迴避與攻擊：

玩家、魔女或使魔於戰鬥中受到攻擊時必須進行迴避判定，且需在受到攻擊的玩家檢視傷害卡之前進行。(選擇一位玩家替非玩家魔女或使魔進行迴避判定)

迴避判定方式為擲骰子，結果點數為迴避數值以下則迴避成功。

當迴避成功時取消該次攻擊。被取消的傷害卡以面朝下放置回傷害卡牌堆頂端。






魔法少女迴避力上限為 5，魔女 / 使魔則無限制。

魔法少女對魔女 / 使魔攻擊成功時，對其造成同等於攻擊力的 H P 傷害，傷害會累計計算。

魔女 / 使魔對玩家攻擊成功時玩家受到傷害卡。有兩名以上玩家受到攻擊時，依照攻擊順位輪流執行迴避判定。

6.3.4 戰鬥結果：

戰鬥中魔女 / 使魔的 H P 歸 0，則成功消滅，事件立刻結束，玩家們取得戰鬥後的獎賞：

- #1 →   消滅非玩家魔女時，#1 獲得一張悲嘆之種，消滅魔女的玩家獲得一張因緣卡。
- #1 →  消滅使魔時，#1 獲得一張因緣卡。
-  →  消滅玩家魔女時，消滅該魔女的玩家獲得一張悲嘆之種。

戰鬥結束後，若是魔女 / 使魔 H P 未歸 0，則將該事件卡設置於戰鬥失敗牌堆。戰鬥失敗牌堆每有一張卡，玩家魔女與瓦爾普魯吉斯之夜得到《H P + 1》與《迴避 + 1》

特殊狀況 1 - 指認魔女成功的情況：

若是玩家被指認為魔女成功時，指認玩家永久獲得《攻擊 + 1》(於角色面板上調整)。

指認玩家攻擊順位為 1，之後其他玩家依攻擊順位選擇是否參與攻擊(包含魔女玩家)，每位玩家只有一次的攻擊機會。

戰鬥結束後若玩家魔女 H P 未歸 0，將其玩家魔女卡設置於戰鬥失敗牌堆，否則置於棄牌堆，該魔女玩家退出遊戲流程且仍為魔女陣營。

特殊狀況 2 - 廢怯少女的戰鬥：

廢怯少女攻擊力與迴避力等於 0，在設置羈絆卡的情形亦不會有能力的提升。

廢怯少女玩家成為魔法少女的時機共有二種：

- 廢怯少女玩家在參與攻擊時，可以選擇成為魔法少女。
- 廢怯少女玩家受到傷害時，必須成為魔法少女。

成為魔法少女時立即對一名魔女或使魔造成 3 點傷害，並抽一張願望卡，設置於角色面板旁。

6.4 魔女之夜戰鬥

6.4.1 魔女之夜戰鬥觸發方式：

進入魔女之夜戰鬥的方式共有兩種：

- 遭遇瓦爾普魯吉斯之夜事件時。
- 有玩家進行魔女宣言時，於事件卡牌堆中取出瓦爾普魯吉斯之夜的事件卡。

接著將此卡與指示物放置於瓦爾普魯吉斯之夜面板上，以完成魔女之夜戰鬥設置。

6.4.2 攻擊順序：

由進入戰鬥的玩家攻擊順位為 1，其左手邊玩家的攻擊順位為 2，以此類推。其中瓦爾普魯吉斯之夜攻擊順位為最後一位，於所有場上玩家攻擊一次後方進行攻擊。直到魔女或魔法少女陣營獲勝，魔女之夜戰鬥結束。

6.4.3 與一般戰鬥的不同之處：

所有受到的傷害卡皆以正面朝上公開設置於現在的靈魂寶石牌堆上

魔法少女陣營玩家進行攻擊及受到攻擊時：

A. 可選擇攻擊魔女或其他玩家。選擇攻擊其他玩家時，被攻擊者必須立即公開陣營：

- I 若該玩家屬於魔女陣營，公開魔女身分並受到傷害，攻擊發起者永久獲得《攻擊+1》(於角色面板上調整)。
- II 若該玩家屬於魔法少女陣營，該玩家收到一張傷害卡。

B. 魔法少女玩家攻擊過後，可以進行締結因緣的行動。

魔女陣營玩家進行攻擊時：

- A. 若已公開魔女身分，則可使用玩家魔女能力進行攻擊。
- B. 若未公開魔女身分，可選擇公開魔女身分使用玩家魔女能力進行攻擊，或者以魔法少女身分進行回合。

瓦爾普魯吉斯攻擊及受到攻擊時：

選擇一名玩家代表瓦爾普魯吉斯之夜執行攻擊與迴避判定。

6.4.4 戰鬥結果：

當瓦爾普魯吉斯之夜被擊倒，則魔法少女陣營勝利。

當所有魔法少女被擊倒，則魔女陣營勝利。

當所有玩家皆為魔女陣營，所有玩家輸掉這場遊戲。

流程範例：一般戰鬥

1. まどか於回合開始時選擇翻開事件卡，遭遇到使魔ゼバスティアンス，由於翻開事件卡的玩家必須攻擊，造成兩點傷害消滅使魔並抽一張因緣卡。此使魔將使下次發傷害卡時多一張傷害卡。
2. まどか結束他的回合輪到ほむら，選擇翻開事件卡遭遇到魔女エルザマリア，她造成1點傷害。
3. 接下來每個玩家於此次戰鬥都各有一次攻擊的機會，下一位玩家為杏子，選擇加入戰鬥並且造成1點傷害，
4. 下一位玩家為さやか，選擇加入戰鬥並且簽約成為魔法少女，直接造成3點傷害，消滅魔女。
5. 戰鬥結束，由於エルザマリア的攻擊能力，對參與攻擊的玩家中，傷害卡最多的攻擊一張傷害卡，最少的兩張傷害卡，其中ほむら有2張，杏子有2張，さやか0張。
6. 由於ほむらの順位較前，魔女エルザマリア對她攻擊一張，對さやか攻擊兩張，又因為使魔ゼバスティアンス的攻擊能力，使攻擊順位較前的ほむら再受到一張傷害卡。
7. 由ほむら開始進行迴避判定，由於值骰數值為1，成功迴避傷害，不領取兩張傷害。
8. 接下來由さやか進行迴避判定，因無迴避力，抽取兩張傷害卡，先將第一張抽起的傷害卡蓋在靈魂寶石牌堆上，第二張傷害卡由於有"🌀"的標示，公開展示後蓋在第一張傷害卡的上面，ほむらの遭遇事件回合結束。

流程範例：魔女指認時的戰鬥

1. マミ在遭遇事件時選擇指認さやか為魔女，經過投票後超過半數同意，マミ檢視其傷害卡後確認其為魔女。於是さやか將靈魂寶石翻面成為人魚的魔女，在戰鬥失敗牌堆中有一張牌，人魚的魔女現在擁有HP 4、迴避2。
2. マミ指認成功永久攻擊力+1並攻擊人魚的魔女，因迴避失敗受到2點傷害，HP剩下2。
3. 下一位玩家為まどか，決定對人魚的魔女進行攻擊，但人魚的魔女擲骰數值為2迴避成功。
4. 下一位玩家為人魚的魔女，發動攻擊使ほむら及杏子各受到一張傷害卡。
5. 下一位玩家為ほむら，對人魚的魔女攻擊1點成功。
6. 最後一位玩家為杏子，選擇不加入戰鬥。
7. 戰鬥失敗，將人魚的魔女卡置入戰鬥失敗堆中，マミ無法領取獎賞悲嘆之種。さやか退出遊戲流程，勝利條件為魔女方勝。

流程範例：魔女之夜的戰鬥

1. まどか翻出了瓦爾普魯吉斯之夜的事件卡，魔女之夜戰鬥開始。此前所有玩家未進行魔女宣言或是魔女指認。
2. 由まどか開始戰鬥，選擇攻擊マミ，マミ公開身分成為玩家魔女並受到まどかの攻擊，まどか因指認成功攻擊力+1成為5，擊倒マミ並獲得悲嘆之種並於締結因緣時對ほむら使用，マミ退場，將她的傷害卡洗牌後放在傷害卡堆下方。
3. 下一位玩家是杏子，因羈絆卡的能力本次攻擊+2攻擊瓦爾普魯吉斯之夜，造成3點傷害。
4. 下一位玩家是ほむら，因她屬於魔女陣營並且尚未公開魔女身分，她公開魔女身分使用魔女玩家的能力召喚一支使魔進場，並對さやか攻擊但被迴避成功。
5. 下一位玩家是さやか，對瓦爾普魯吉斯之夜攻擊並發動自己願望的能力，HP-2並且當回合攻擊力+4，瓦爾普魯吉斯之夜受到了5點的傷害，さやかHP歸0退場。
6. 接下來輪到瓦爾普魯吉斯之夜的攻擊，對杏子及まどか各攻擊一次，此時杏子發動偉大願望的效果，代替まどか承受傷害卡使得HP歸0退場。
7. 下一位玩家是まどか，對瓦爾普魯吉斯之夜攻擊造成5點的傷害並成功擊倒，魔法少女們獲得最終的勝利。

7. 變體規則

7.1 初心者的試煉

如果說是第一次嘗試這個遊戲的話，於遊戲開始前移除三張奇蹟的願望卡，可以用比較輕鬆的方式進行遊戲。

7.2. 平行世界

玩家在遊戲開始時，可以任選角色作為魔法少女，不一定要使用說明書的建議。

7.3. 傳奇模式

所有玩家都由魔法少女狀態開始遊戲。(起始都有一張傷害卡及願望卡)

Moaideas Game Design



URL: www.moaideas.net
Email: moaideas@gmail.com

STAFF:

Team Leader	AFONG
Art Director	LWT
Promoter	ChooingBoBo
Producer	Desnet Amane
Art Manager	General
Translator	Coolduck

Illustrators

Darkmaya (<http://blog.yam.com/darkmaya>)
REI (<http://rei.tw/>)
日津樹伶 (<http://twilight.idv.st/>)
艾力南 (<http://blog.yam.com/user/nefarian.html>)
亞蘭丸 (<http://rengela.blog126.fc2.com/>)
草莓飯團 (<http://ichigoichigo.blogspot.com/>)
燐 (<http://shinu.web.fc2.com/>)
穎 (Mitsu) (<http://m1tsueyn.blog126.fc2.com/>)
霧雨丸 (<http://www.pixiv.net/member.php?id=151173>)

Special Thanks----

兩百
SHU Board Game Club
DAAN Board Game Club
東方戰神團

Thanks for all of our playtesters, cooperators
AND YOU!!!