

《魔女ハンターパニック！》ゲームマニュアル

v1.01 2011.08.05

1. ゲーム概要

《魔女ハンターパニック！》は「魔法少女まどか☆マギカ」の世界観とストーリーからデザインされたボードゲーム。この世には無数の闇が存在し、その闇の中に潜ませている魔女は、無垢な人の魂を味尽くす。そしてあなたは魔法少女になり、己の身を掛け、魔女に立ち向かって戦う。しかし、魔法少女たちはいつか願いを叶える代価を知り、いつか自分の絶望に喰われる。魔女として転生したあなたは、もはや友ではなく敵だった。やがて「ワルブルギスの夜」が来る時、果たして心や体が限界になった魔法少女たちは最強の魔女に勝てるか、それとも、新生の魔女たちは魔法少女たちの魂を呑み込むか？

2. ゲームの内容

キャラクターマット 5 枚

ワルブルギスの夜マット 1 枚

願い説明 / 流れ説明カード 5 枚

ソウルジェムカード 5 枚

ダメージカード 34 枚

グリーフシード 10 枚

エニシカード 15 枚

イベントカード 22 枚

願いカード 9 枚

サイコロ 1 つ

マーカー 12 つ

マニュアル 2 本

3. 内容物紹介

3.1 キャラクターマット：



ただの少女



魔法少女

- ①元のHP
- ②攻撃値 / 回避値
- ③元の攻撃力 \times
- ④元の回避力 \odot

3.2 ダメージカード：



ダメージカード正面



ダメージカード裏面

3.3 ワルブルギスの夜マット：



- ①イベント：ワルブルギスの夜の置き場
- ②回避値
- ③HP値

3.4 グリーフシード：



グリーフシード正面と裏面は同じです



3.5 ソウルジェムカード：



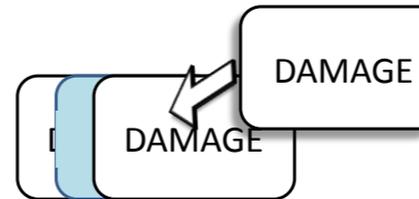
ソウルジェムカード



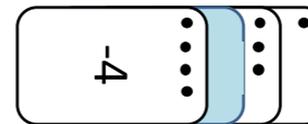
魔女プレイヤーカード

プレイヤーのソウルジェムカードはダメージカードとグリーフシードの置き場として、プレイヤー現在のHPを示す。ダメージカードはプレイヤーのHPを減る。グリーフシードはプレイヤーのHPを回復する。HPが0より大きい場合、プレイヤーの陣営は魔法少女側である。HPが0になった場合、陣営は魔女側である。

ソウルジェムカードの裏面は魔女プレイヤーカード、魔女側のプレイヤーの陣営が公開した時に使う。



プレイヤーが得たダメージカードとグリーフシードは得た順番に従ってソウルジェムゲージの上に置く。

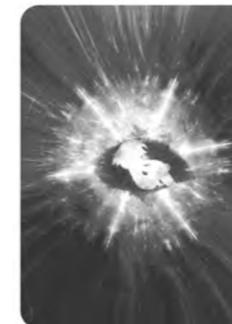


ダメージ値を確認しやすいように、ソウルジェムゲージのカードを一定間隔でずれて置く。

3.6 エニシカード：



エニシカード正面



エニシカード裏面

エニシカードは以下の二つがある：キズナカードとマギカカード。エニシカードを得る場合、手札に加える。

キズナカードはエニシフェイスに使用でき、特定のプレイヤーに能力の修正を与える。

マギカカードは特定のタイミングで使用でき、使用したマギカカードを捨て場に置く。

- ①カード種類
- ②カード記述
- ③プレイ人数 \odot

3.7 イベントカード：



イベントカード正面



イベントカード裏面

イベントカードは以下の二つがある：魔女・使い魔カードと特殊イベントカード。

- ①カード種類
- ②カード記述
- ③プレイ人数 \odot
- ④HP
- ⑤報酬

#1は攻撃順番が1番のプレイヤーのことを指す。記述に「魔法少女」と記されてる対象は、魔女側の陣営が公開していない魔法少女も含む。

3.8 願いカード：

プレイヤーが魔法少女になった時、願いカード1枚を得る。

願いカードは以下の三つがある：偉大なる願い ⊙、聖なる願い ☾、奇跡の願い ⊕、願いカードの効果は該当キャラクターの《願い説明カード》に記される。

願いカードのタイミングが【常時】の場合、そのカードを表向きでキャラクターマットの側に配置する、その能力はゲーム終了まで有効する。

願いカードのタイミングが【常時】以外の場合、そのカードを裏向きでキャラクターマットの側に配置する、タイミングが満たす時に使用することができ、一回のみ使える。

4. ゲームのセッティング

4.1 イベントデッキのセッティング：

ワルブルギスの夜のイベントカードを取り出し、そしてイベントカード2枚をランダムに取り出し、一緒にシャッフルする。そしてほかのイベントカードをシャッフルして、その3枚の上に置く。

4.2 願いデッキ、ダメージデッキ、エニシデッキ、グリーンシードデッキのセッティング：

願いデッキ、ダメージデッキ、エニシデッキ、グリーンシードデッキをシャッフルして、テーブルに置く。

4.3 キャラクターマットのセッティング：

全てのプレイヤーはキャラクター1人を選んで、該当キャラクターの願い説明カードとソウルジェムカードを取る。

巴マミ、佐倉杏子と暁美ほむらのプレイヤーは魔法少女としてゲームを始める。キャラクターマットの魔法少女の面を表向きに置く、願いカードとダメージカード1枚ずつを引き、ダメージカードを(6.2 ダメージカードのセット)のように配置する。願いカードをキャラクターマットの側に配置する。マーカーを元の攻撃力と元の回避力にセットする。

鹿目まどかと美樹さやかのプレイヤーただの少女としてゲームを始める。キャラクターマットのただの少女の面を表向きに置く、攻撃力と回避力は無し。

4.4 手札のセッティング：

ゲーム開始の時、全てのプレイヤーの手札は0枚から始める。

4.5 ゲーム開始：

一番無邪気なプレイヤーからゲームを始める。

注意：4人ゲームには、キャラクター巴マミと  の記号があるエニシカードとキズナカードを使用しない。
キャラクター佐倉杏子の元の攻撃力を2にする。

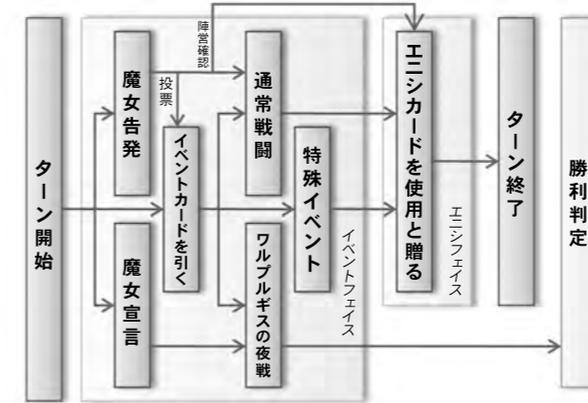
5. 勝利の条件

ワルブルギスの夜との戦闘中に：

- ワルブルギスの夜が消滅された時、魔法少女側が勝者になる。
- 全ての魔法少女が倒された時、魔女側が勝者になる。
- 全てのプレイヤーが魔女側になった時、全てのプレイヤーはゲームに負ける。

6. ゲームの流れ

6.1 ターンの流れ



6.1.1 イベントフェイス：

手番のプレイヤーは以下の一つから選んで行う：イベントカードを引く、魔女を告発する、魔女宣言する。

A. イベントカードを引く：

手番のプレイヤーがイベントデッキの一番上からカードを引く

- 魔女や使い魔カードが引いた場合、通常戦闘を行う。
- 特殊イベントカードが引いた場合、カードの効果を実行する。
- イベントカード「ワルブルギスの夜」が引いた場合、ワルブルギスの夜戦を進行する。

B. 魔女を告発する：

ゲームの流れとともに、プレイヤーは魔女になる可能性がある。手番のプレイヤーは、疑わしいプレイヤーを告発できる。この時、告発の可否に対して投票する：

- 投票する：告発者と被告者以外のプレイヤーを投票を進行する。半数以上が告発を賛成する場合、可決する。否決される場合、告発者はイベントカードを引き、イベントを進行する。
- 陣営の確認：可決されたら、告発者は被告者のソウルジェムゲージを確認する。被告者の陣営が魔女側の場合、そのプレイヤーは陣営を公開しなければならない、告発者はゲーム終了まで《攻撃+1》(キャラクターマットのマーカーを調整する)、そして通常戦闘を行う。被告者の陣営が魔法少女側の場合、告発者はダメージカード1枚を得る。

C. 魔女宣言をする：

プレイヤーの陣営は魔女である場合、自分が魔女であることを宣言できる。その時、そのプレイヤーが自分の陣営を公開して、ワルブルギスの夜戦を進行する。宣言したプレイヤーから戦闘を開始する。

6.1.2 エニシフェイス：

エニシフェイスにほかのプレイヤーに手札1枚を贈ることができる。そしてグリーンシードやキズナカードを合計1枚使用できる。

A. グリーンシードを使用する：

グリーンシードを任意プレイヤーのソウルジェムゲージの上に置く。

B. キズナカードを使用する：

- キズナカード(使用/一回のみ)は使用した後に捨て場に置く。
- キズナカード(配置)は各プレイヤー毎に最大1枚で、自分の場にしか配置できない。キズナカードを配置する時、自分の場にすでにキズナカードが配置している場合、場にあるキズナカードを捨て場に置く。
- 一部のキズナカード(配置)には対象や場所の制限がある：
【配置-キャラA；キャラB】-このカードはキャラAやキャラBであるプレイヤーのみ配置できる。
【配置-ソウルジェムゲージ】-このカードをソウルジェムゲージの一番上に配置する。

6.2 ダメージカードと陣営

6.2.1 ダメージカードのセッティング：

プレイヤーにダメージを与えた時、ダメージカードデッキの一番上からダメージカードを取る：

- ワルブルギスの夜戦にダメージを与えた時、表向きにソウルジェムゲージの一番上に置く。
- ワルブルギスの夜戦以外、ダメージを与えた時、裏向きにソウルジェムゲージの一番上に置く；カードの上に  記号がある場合、このカードを配置する前に全てのプレイヤーに見せなければならない。

プレイヤーは置いたダメージカードの値に等しいHPが減る。ダメージカードの順番を変更することが出来ない。プレイヤーのソウルジェムゲージにグリーンシードが置いた時、直前のダメージカードの値に等しいHPを回復する。グリーンシードが2枚連続置いた場合、直前2枚のダメージカードの値に等しいHPを回復する、3枚以上の場合は同様に適用する。

6.2.2 陣営の判定：

プレイヤーの前のソウルジェムゲージは、該当プレイヤーの陣営を示す。HPが0より大きい場合、プレイヤーの陣営は魔法少女側である。HPが0になった場合、陣営は魔女側である。

プレイヤーが一度でも魔女陣営になったら、グリーンシードやエニシカードの効果でHPを回復することが出来ない。

ワルブルギスの夜との戦闘中に、陣営は変更しない。ワルブルギスの夜戦前のソウルジェムゲージに準拠する。その代わりに、ワルブルギスの夜戦にHPが0になったプレイヤーはゲームの流れから離れる。

6.2.3 陣営の公開：

プレイヤーが魔女側である陣営を公開した/された時：

- 自分のキャラクターマットをゲームから取り除く。
- 自分が配置したエニシカードと全てのグリーンシードを捨て場に置き、全てのダメージカードをランダム順番にダメージデッキの底に戻す。
- ソウルジェムカードの表裏を交換する、そのプレイヤーは魔女プレイヤーになって、陣営が魔女側になる。

6.2.4 ゲームの流れから離れる

プレイヤーがゲームの流れから離れる時：

- 自分のキャラクターマットとソウルジェムカードをゲームから取り除き、陣営と勝利条件は変更しない。
- 自分が配置したエニシカードと全てのグリーンシードを捨て場に置き、全てのダメージカードをランダム順番にダメージデッキの底に戻す。

6.3 通常戦闘

6.3.1 通常戦闘の発生：

通常戦闘の発生条件は以下の二つ：

- プレイヤーは魔女・使い魔カードが引いた時。
- 魔女告発が成功した時。

6.3.2 攻撃順番：

戦闘時、手番のプレイヤーの攻撃順番は1番として、その左隣のプレイヤーは2番とし、以下同様に続く。(＃1は攻撃順番が1番のプレイヤーのことを指す)

攻撃順番が1のプレイヤーは攻撃に参加しなければならない。ほかのプレイヤーは攻撃順番に沿って攻撃に参加するかしないかを宣言する。各プレイヤー毎に、宣言のチャンスは一回しかない。

6.3.3 回避と攻撃：

プレイヤー、魔女や使い魔が戦闘中に攻撃された場合、回避判定を行う。回避判定は攻撃されたプレイヤーがダメージカードを確認する前に行わなければならない。(任意のプレイヤー1人がプレイヤー以外の魔女・使い魔の回避判定を行う)

回避判定の方法はサイコロを振り、出目が回避力以下の場合、攻撃を回避する。

回避した時、ダメージを取り消す。取り消されたダメージカードは裏向きのままにダメージデッキの一番上に置く。

魔法少女の回避力の上限は5となる。魔女・使い魔には制限なし。

魔法少女が魔女・使い魔への攻撃が当たった時、攻撃力に等しいダメージをHPに与える。ダメージは累計する。

魔女・使い魔がプレイヤーへの攻撃が当たった時、プレイヤーはダメージカードを得る。両名以上のプレイヤーが攻撃された時、攻撃順番に沿って回避判定を行う。

6.3.4 戦闘結果：

戦闘中に魔女・使い魔のHPが0になった時、消滅される。イベントフェイスが終了する。プレイヤーたちは戦闘の報酬を得る：

- ＃1→  → プレイヤーでない魔女が消滅された時、＃1はグリーンシード1枚を引く。その魔女を消滅したプレイヤーはエニシカード1枚を引く。
- ＃1→ 使い魔が消滅された時、＃1はエニシカード1枚を引く。
-  → 魔女プレイヤーが消滅された時、その魔女を消滅したプレイヤーはグリーンシード1枚を引く。

戦闘終了後、魔女・使い魔のHPが残っている場合、そのイベントカードを戦闘失敗カウンターに加える。戦闘失敗カウンターにあるカードの数だけ、場にいる魔女プレイヤーとワルブルギスの夜は《HP +1》と《回避 +1》を得る。

特殊な状況1 - 魔女告発が成功した場合：

魔女プレイヤーが告発された時、告発者はゲーム終了まで《攻撃 +1》(キャラクターマットのマーカーを調整する)。

告発者の攻撃順番は1番として、魔女プレイヤーを含むほかのプレイヤーは攻撃順番に沿って攻撃に参加するかしないかを宣言する。各プレイヤー毎に、宣言のチャンスは一回しかない。

戦闘終了後、魔女プレイヤーのHPが残っている場合、そのソウルジェムカードを戦闘失敗カウンターに加える。消滅された場合、そのソウルジェムカードを捨て場に置く。そしてそのプレイヤーは陣営が魔女側のままにゲームの流れから離れる。

特殊な状況2 - ただの少女の戦闘について：

ただの少女の攻撃力と回避力は0として、キズナカードが配置しても能力の修正を得ない。

ただの少女のプレイヤーが魔法少女になる条件が二つある：

- ただの少女のプレイヤーが攻撃に参加する時、契約して魔法少女になることができる。
- ただの少女のプレイヤーがダメージを受けた時、契約して魔法少女にならなければならない。

魔法少女になった瞬間、対象の魔女・使い魔1体にダメージ3点を与える。そして願いカード1枚を引き、キャラクターマットの側に置く。

6.4 ワルブルギスの夜戦

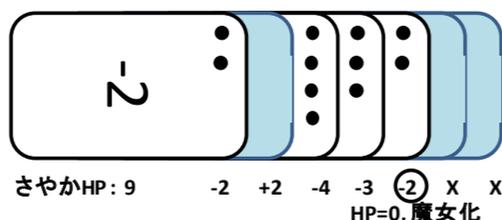
6.4.1 ワルブルギスの夜戦の発生：

ワルブルギスの夜戦の発生条件は以下の二つ：

- ワルブルギスの夜のイベントカードが引いた時。
- プレイヤーが魔女宣言した時、イベントデッキからワルブルギスの夜のイベントカードを抜き出す。そして、そのカードとマーカーをワルブルギスの夜戦マットに置き、ワルブルギスの夜戦を開始する。

6.4.2 攻撃順序：

手番のプレイヤーの攻撃順番は1番として、その左隣のプレイヤーは2番とし、以下同様に続く。ワルブルギスの夜は、残ってる全てのプレイヤーが攻撃終了の後に攻撃する。魔女側か魔法少女側の一方が勝利するまで、ワルブルギスの夜戦を続行する。



6.4.3 通常戦闘と異なる点：

全て与えたダメージカードを表向きにソウルジェムゲージの一番上に置く。

魔法少女プレイヤーが攻撃する・される時：

- A. 場にいる魔女やほかの魔法少女プレイヤーへ攻撃できる。ほかの魔法少女プレイヤーを攻撃する場合、攻撃されたプレイヤーは陣営を公開しなければならない：
 - I そのプレイヤーは魔女陣営である場合、攻撃者はゲーム終了までに《攻撃 +1》(キャラクターマットのマーカーを調整する)。そのプレイヤーに攻撃力に等しいダメージを与える。
 - II そのプレイヤーの陣営が魔法少女側の場合、そのプレイヤーにダメージカード 1 枚を与える。
- B. 魔法少女プレイヤーが攻撃終了後、エニシフェイスへ移行する。

魔法少女側のプレイヤーが攻撃する時：

- A. 陣営が公開している場合、魔法少女へ攻撃できる。
- B. 陣営が公開していない場合、陣営を公開して魔法少女へ攻撃できる。公開しないままで魔法少女のように行動することもできる。

ワルブルギスの夜が攻撃する・される時：

任意のプレイヤー 1 人がワルブルギスの夜の攻撃と回避判定を行う。

6.4.4 戦闘結果：

- A. ワルブルギスの夜が消滅された時、魔法少女側が勝者になる。
- B. 全ての魔法少女が倒された時、魔女側が勝者になる。
- C. 全てのプレイヤーが魔女側になった時、全てのプレイヤーはゲームに負ける。

プレイの例：通常戦闘

1. まどかはターン開始時イベントカードを引き、使い魔ゼバステアンスに遭う。イベントカードを引いたプレイヤーは攻撃に参加しなければならないため、ダメージ 2 点を与え、使い魔を消滅した、そしてエニシカードを 1 枚引く。この使い魔の特殊能力によって、次回ダメージカードが与えた時、さらに 1 枚のダメージカードを与える。
2. まどかのターンが終了してほむらの番に交代する、イベントカードを引き、魔女エルザマリアに遭って、ダメージ 1 点を与える。
- 3.ほかの各プレイヤー毎に、一回攻撃を宣言するチャンスがある。次のプレイヤーの杏子は戦闘参加を宣言してダメージ 1 点を与える。
4. 次のプレイヤーはさやか、戦闘参加を宣言とともに契約して魔法少女になる。そしてダメージ 3 点を与えて、魔女を消滅する。
5. 戦闘が終了時エルザマリアの攻撃能力により、攻撃に参加したプレイヤーの中から、ダメージカードの枚数が一番多いの方にダメージカード 1 枚を与えて、一番少ないの方に 2 枚を与える。その中ほむらは 2 枚、杏子は 2 枚、さやかは 0 枚ある。
6. ほむらの攻撃順番が優先のため、魔女エルザマリアはほむらに 1 枚与え、さやかに 2 枚与える。ゼバステアンスの特殊能力によって、攻撃順番が一番優先するほむらにさらに 1 枚のダメージカードを与える。
7. ほむらから回避判定を行う。サイコロの出目が 1 のため、攻撃を回避する。ダメージカード 2 枚ともダメージデッキに戻す。
8. 次にさやかが回避判定を行う。回避力が 0 のため、ダメージカードを 2 枚引き、1 枚目をソウルジェムゲージに置く。2 枚目は ☉ の記号があるため、全てのプレイヤーに公開した後 1 枚目のダメージカードの上に置く。ほむらのイベントフェイスが終了する。

プレイの例：魔女を告発する時の戦闘

1. マミがイベントフェイスでさやかを告発する。投票が可決されたので、マミはさやかのソウルジェムゲージを見て、魔女側であることが確認した。さやかはソウルジェムカードを表裏交換して人魚の魔女になる。その時戦闘失敗カウンターにカード 1 枚あるので、人魚の魔女は H P -4、回避 2 である。
2. マミは告発成功したため、ゲーム終了まで攻撃力 +1 して人魚の魔女へ攻撃する。人魚の魔女は回避判定失敗なので 2 点のダメージを受けて、H P が 2 になる。
3. 次のプレイヤーはまどか、人魚の魔女へ攻撃を宣言したが、人魚の魔女がサイコロを振った出目が 2 のため回避された。
4. 次のプレイヤーは人魚の魔女。攻撃効果でほむらと杏子にダメージカード 1 枚ずつを与える。
5. 次のプレイヤーはほむら、人魚の魔女へ命中して 1 点のダメージを与える。

6. 最後の番は杏子、戦闘に参加しないと宣言する。

7. 人魚の魔女が戦闘終了まで場に残っているため、人魚の魔女カードを戦闘失敗カウンターに置く。マミは報酬のグリーンシードを得ることができない。さやかはゲームの流れから離れ、勝利の条件は魔女側と同様である。

プレイの例：ワルブルギスの夜戦

1. まどかがワルブルギスの夜のイベントカードを引いたので、ワルブルギスの夜戦を開始する。その前に誰も魔女宣言や告発しなかった。
2. まどかから戦闘を始める、マミへ攻撃する、マミは陣営を公開して、魔女プレイヤーになって攻撃を受ける。まどかは告発成功したため、攻撃力 +1 して 5 になる。マミを倒してグリーンシード 1 枚を引く。直後のエニシフェイスでほむらに使用する。マミはゲームの流れから離れる。彼女のダメージカードをシャッフルして、ダメージデッキの一番下に置く。
3. 次のプレイヤーは杏子。キズナカードの効果で、ワルブルギスの夜戦の最初回の攻撃 +2、ダメージ 3 点を与える。
4. 次のプレイヤーはほむら、彼女の陣営は魔女側だが公開していないので、陣営を公開して魔女プレイヤーの能力で使い魔一体を召喚する、そしてさやかへ攻撃したが回避された。
5. 次のプレイヤーはさやか、ワルブルギスの夜へ攻撃とともに願いカードの効果を発動する。H P -2 とともに今回の攻撃力 +4、ワルブルギスの夜へダメージ 5 点を与える。さやかは H P が 0 になってゲームの流れから離れる。
6. ワルブルギスの夜の攻撃、杏子とまどかへ一回攻撃する。その時、杏子は偉大なる願いの効果を発動して、まどかの代わりにダメージを受ける。その後 H P が 0 になるため、ゲームの流れから離れる。
7. 次のプレイヤーはまどか。ワルブルギスの夜へ攻撃して、ダメージ 5 点を与える。ワルブルギスの夜が消滅され、魔法少女たちは最終の勝利を手に入れる。

7. ヴァリエントルール

7.1 初心者モード

初めての方には難易度を下げるために、ゲーム開始時願いデッキから奇跡の願い 3 枚を取り除くことができる。

7.2. 架空モード

ゲーム開始時、初期設定を変えて、任意のキャラクターを魔法少女にしてゲームを始めることができる。

7.3. レジェンドモード

全てのプレイヤーを魔法少女にしてゲームを始める (最初から願いカードとダメージカード 1 枚を得る)。

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/)
熈	(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
東方戦神團

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