



BONGHWAN JU



OLIN JEONG

MAGIC NUMBER ELEVEN



14+



2



30 min

遊び方説明書

① 内容物



・ゲームボード3枚
(フィールド、主導権、シナジー)



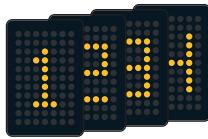
・選手カード
32枚



・シナジーカード
25枚



・ペナルティーキックカード
11枚



・スコアカード
8枚



・シュートトークン
10個



・主導権マーカー
1個

② セットアップ



1

5

1

2

6

3

6

6

6

2

3

4

2

3

1

2

3

4

5

6

7

- ① 3枚のゲームボードを上の画のよう繋ぎ合わせる。
- ② HOMEの方に座るプレイヤーがホームチームに、反対側はアウェイチームになる。
- ③ 選手カードを裏面によって分類する。それから自分で指揮を執るチームの選手カード10枚を自分の前に表向きで並べて置く。
- ④ STAR PLAYERが書かれた12枚のスター選手カードを離れた所に置く。
- ⑤ 主導権マーカーを主導権トラックの真ん中に置く。
- ⑥ シナジーカード、ペナルティーキックカードをそれぞれ山札にして裏向きで置く。
- ⑦ 他の内容物は種類別に分けてゲームボードの隣に置く。ここを保管所と呼ぶ。

④スター選手のスカウト

試合の開始前に各プレイヤーは特別な能力を持つ3名のスター選手をスカウトする。

- 1.スター選手カードを全部混ぜて、そこから3枚を公開する。
- 2.アウェイチームから先に選手カードを1枚選んで獲得する。
- 3.ホームチームは残った2枚から1枚を獲得する。
- 4.残った1枚はゲーム箱に戻す。



アウェイチームの選択



排除



ホームチームの選択

以上の過程を3回繰り返す。ただし2回目にはホームチームが先に選んで、3回目にはまたアウェイチームが先に選択権を持つ。残されたカードは全部箱に戻す。

⑤選手カード

選手カードには**フォワード**、**ミッドフィールダー**、**ディフェンダー**の3つのポジションがあり、背景の色で見分けられる。選手カードの枠には半円の形をした戦術シンボルがある。これらは他の選手カードの物と繋ぎ合わせることで完成する。



① ポジションの色 ② 細部ポジションと役割 ③ 特殊能力

④ 戦術シンボル



⑥スタメン選抜

各プレイヤーは10名の一般選手と3名のスター選手のうち、10名のスターTINGメンバーを選ぶ。選んだ選手カードは自分の前に表向きで並べて置く。

選ばれてない3名の選手はサブメンバーになる。
サブメンバーはボードのベンチ領域に置く。
サブメンバーは試合中に交代で投入できる。
(14ページを参照)

スタメン選抜の完了後、試合を始める。



④ ゲームを始める前に、

「マジックナンバーイレブン」はサッカーの戦術と試合の流れを抽象的に表現したゲームである。このゲームで使われる「フィールドボード」は実際の競技場ではなく監督の戦術指示がどう反映されているかを表す空間である。つまり、ゲーム開始時のフィールドボードが空いていても、10人の選手たちは既に各自のポジションでフィールドの上を走っているのだ。また、フィールドでのプレイを重点的に表現したため、基本ゲームではゴールキーパーは使われない。

プレイヤーが自分のターンで主に取る行動は選手カード1枚をフィールドに配置することだ。こうしてチームがどの位置で、どの選手を核として試合を進めているのかを表現するのだ。ゲームが進むにつれてフィールドの選手たちが上手く繋がれると「戦術」シンボルが形成され、チーム単位での戦術が駆使できるようになる。

各プレイヤーはこのようなチーム戦術と個人戦術を適切に混ぜ合わせてゴールを入れる同時に、相手の攻撃を防げる守備網を構築する必要がある。

試合を始める前に、自分の選手たちが最高のシナジーを生み出せるよう、色々な組み合わせを試してみるのがおすすめ。

⑤ ゲームボード

各チームは自分の領域のフィールド、ベンチ、シナジーボードを使用する。主導権トラックは試合の様相を表す指標として両チームが共有する。



① フィールド ② シナジーボード ③ スコアボード

④ ベンチ領域 ⑤ 主導権トラック

④ ゲームの流れ

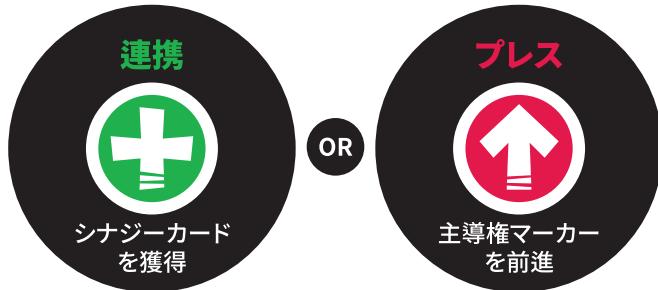
ゲームは大きく前半と後半に分かれていて、各プレイヤーは交互に自分のターンを行う。前半はホームチームが、後半はアウェイチームが先攻になる。

自分のターンになると「1.チーム行動」「2.選手行動」を順に行う。

1.チーム行動

フィールド上の自分の選手カードで完成した シンボルと シンボルを確認した後、その内1つを選んでその効果を発動する。

(各自初めてのターンにはフィールドに選手カードがないためチーム行動をスキップする)



連携



連携シンボルの数の分、シナジーカードの山札からカードを引く。
シナジーカードは5枚まで持つことができて、上限に達した場合は
カードを引けない。

シンボルの数より少なめに引くことも可能だが、最低1枚は
引く必要がある。

・シナジーカード



シナジーカードはチームの攻撃力と守備力を一時的に強化できる。
各カードは1~5つの シンボルを持ち、一部のカードは
守備時に発動される「タックル」効果を持っている。
(12ページを参照)

シナジーカード一覧



1枚

2枚

5枚

10枚

5枚

2枚

プレス



プレスシンボルの数の分、主導権マーカーを相手に向けて前進させる。マーカーが最果てのマスにある場合、この行動は行えない。

・主導権トラック & マーカー

主導権トラックを通して両チームの現在の主導権が確認できる。自分から見て主導権マーカーの左側のマスの色が現在の主導権を表す。

攻勢

普通

守勢



主導権によって攻撃時に使えるシナジーカードの枚数が変動する。(9ページを参照)

現在HOMEチームの主導権は**攻勢**、AWAYチームの主導権は**守勢**▶



！重要！

チーム行動時、2種類のシンボルを組み合わせて使うことはできない。
必ず使用するシンボルの種類を1つ選ばなければならない。

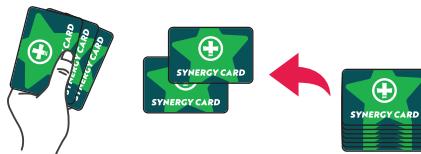
 シンボルは使用した後も消耗されずに段々蓄積していく。

 シンボルを完成しても効果は自動的には発揮されない。
ターン開始時に既に完成しているシンボルだけが効果を発揮できる。

効果を発揮できるシンボルがある場合、チーム行動はスキップできない。



◀ ホームチームがチーム行動を行う。
完成したシンボルは  は3つ、 は2つある。
ホームチームは「連携」行動を行うことにした。
 シンボルが3つあるので、シナジーカードを3枚まで引くことが可能だが、既に手札にシナジーカードを3枚持っているため2枚しか引けない。上限の5枚を超えてはいけないからだ。



2.選手行動

選手行動段階では選手を一人選んで行動する。

選手行動は(A)ビルトアップ、(B)速攻の内1つを選んで行う。

ビルトアップ

選手配置 &
シュート

速攻

配置済みの選手で
シュート

OR

選手行動A:ビルトアップ

フィールドに配置されてない1枚の選手カードを(1)フィールドに配置した後、(2)即発効果があれば発動する。以後任意で(3)配置した選手でシュートを打てる。

STEP1.選手カードの配置

選手カードは自分のフィールド領域に横に隣接する2つのマスを覆うように正位置で置く。この時、選手のポジションの色と同じ色の「ポジションライン」に隣接するマスに置く必要がある。ただし一番上の最前列に配置する場合は他の選手と隣接するマスに置く必要がある。

ポジションライン

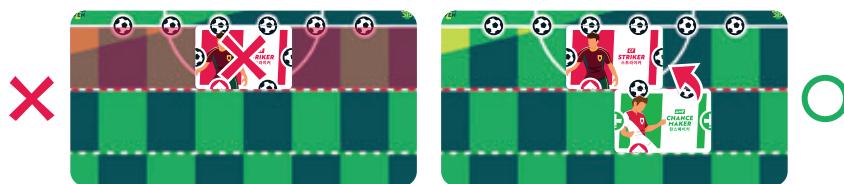
- フォワード (FW)
- ミッドフィールダー (MF)
- ディフェンダー (DF)

配置可能なポジション

- 最前方 FW
- 2列目 FW, MF
- 3列目 MF, DF
- 最後方 DF



▲ディフェンダーは最後方と3列目に配置できるが最前方と2列目には配置できない。



▲フォワードは赤いポジションラインに隣接するマスに置くことが可能だが、最前方に配置するためには配置済みの他のカードと隣接する必要がある。

一度配置した選手カードは交代或いはハーフタイムを除き、フィールドから排除したり動かすことができない。

STEP2.即発効果の発動

- ⚡シンボルを持つ一部の選手は即発効果を持っている。
即発効果は選手を配置した直後に一度だけ発動できる。
もしその効果を適用できない場合や、発動したくない場合はスキップできる。
- ※⚡シンボルを持たない普通のシンボルは配置した直後に効果を発動できない。



主導権マーカーを1マス / 2マス進める。



シナジーカードを1枚引く。



シナジーカードの山札から2枚を引いて、その内1枚は手札に入れて残りの1枚は捨てる。



相手の手札のシナジーカードを裏面のまま1枚選んで捨てる。
そのカードの表面は確認できない。



このカードでシュートを打つ。
この時、相手の基礎守備力は無視する。(10ページ参照)



◀一部の選手カードは完成した状態のシンボルを持つ。このようなシンボルも一般的な過程を経て完成したシンボルと同じく扱う。

STEP3. シュート

配置した選手が完成状態の \odot シンボルを持つ場合シュートを打てる。

このターンで配置した選手ではない場合、 \odot シンボルを持っていてもシュートできない。
シンボルがないか、シュートを打ちたくない場合にはこの段階をスキップし、そのままターンを終了する。

シュートを打つ場合、シュートトークン1つをシュートを打つ選手の \odot シンボルのうち1つ選んでその上に表向きで置く。以後、以下の順でシュートを行う。



攻撃



シュートを打つ選手カードで完成された \odot シンボルの数が
シュートの基礎攻撃力になる。
一部のシンボルは他の選手と共有されることもある。

基礎攻撃力 + シナジーカード = 最終攻撃力



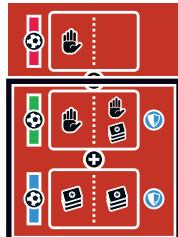
ストライカーがシュートを試みる。
現在のストライカーの基礎攻撃力は3点である。
◀ (最前方から2つ、チャンスメーカーから1つ)

この状況でチャンスメーカーがシュートを打つ場合、
基礎攻撃力は1点になる。

基礎攻撃力に加えてシナジーカードを1枚から最大3枚まで使用できる。
使用したシナジーカードの \star の数だけ攻撃力が増加する。

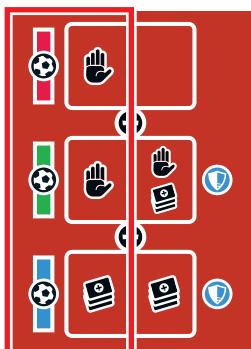
シナジーカードはシナジーボードに裏向きに配置する。現在の主導権によって
使用可能な領域が変わる。

攻撃する時、1枚目のシナジーカードは必ず山札からランダムに引く。その後、
追加で使用するカードは必ず手札から出す。



◀ ホームチームの現在の主導権は「普通」である。
従って攻撃時にシナジーボードの緑の領域まで
使用できる。つまり、シナジーカードを2枚まで
使用できる。

攻撃側の 参照領域



シナジーボード

- 現在の主導権が**攻勢**の場合、手札**1枚**からシナジーカードを1枚出せる。
- 現在の主導権が**普通**か**攻勢**の場合、手札**1枚**からシナジーカードを1枚出せる。
- 現在の主導権に係わらず
シナジーカードの山札**1枚**から1枚を引いて置く。**(必須)**
カードの表面は確認できない。



基礎攻撃力: 3



主導権: 攻勢



攻撃側のシナジーボード

▲ ホームチームのストライカーがシュートを打つ。現在のホームチームの主導権は**攻勢**だ。なのでシナジーカードを3枚まで使用できる。先に山札から1枚引いて一番下のマスに置く。**(必須)** 以後追加で手札から2枚選んでシナジーボードに置くことができる。**(選択)**

！重要！

現在の主導権が高い場合でも手札のカードがないなら、ランダムで与えられる基礎シナジーカードのみが攻撃力に加わる。

同じく手札のカードが多い場合でも主導権が**守勢**なら追加のシナジーカードを使用することはできない。

シナジーカードを配置し終えたらシュートを打つ準備が完了する。
カードを公開する前に守備する側が対応を行う。

STEP4.守備の対応

守備



現在フィールド上の全ての選手カードで完成された〇シンボルの数が**基礎守備力**になる。

基礎守備力 + シナジーカード = 最終守備力

クラック



シュートを打つ相手選手が☒シンボルを持つ場合、そのシンボルの数だけ基礎守備力が減らされる。
ただし0未満には下がることはない。

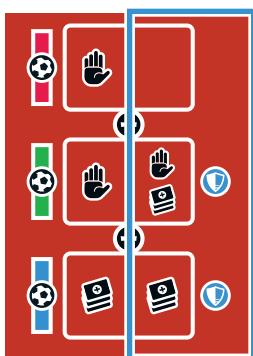
※シュートを打つ選手以外の他の選手が持つ☒シンボルは無視する。

基礎守備力に加えてシナジーカードを1枚から2枚まで使用できる。

シナジーカードの★シンボルの数だけ守備力が上がる。

攻撃側と違って**守備側は主導権の影響を受けず、決められた2つの領域だけを使う。**

守備側の 参照領域



◆ 守備時には使えない。

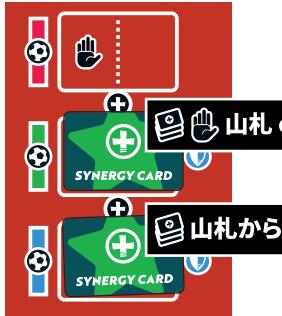
◆ 手札(手)或いは山札(山)からシナジーカードを1枚出す。
山札のカードを使う場合、そのカードの表面は確認できない。

◆ シナジーカードの山札(山)から引いた1枚のカードを置く。(必須)
カードの表面は確認できない。

シナジーボード



基礎守備力: 4



守備側のシナジーボード

▲ アウェイチームが守備に出る。守備時には主導権に係わらずシナジーカードを2枚までしか使用できない。先に山札からシナジーカードを1枚引いて一番下の領域に置く(必須)。アウェイチームは現在手札のカードがないため2番目の領域にも山札から引いたシナジーカードを置いた。

STEP5.得点判定

両方がシナジーカードの配置を終えたら攻撃側からシナジーカードを公開する。基礎攻撃力にシナジーカードの★シンボルの数を加えたら最終攻撃力になる。最終攻撃力によって以下のように判定される。

得点判定

1~10 有効
シュート

守備側のシナジーカードを公開する。
最終攻撃力が最終守備力より高ければ得点する。

11 マジック
ナンバー
ワンダーゴール

守備側のシナジーカードを公開する。
最終守備力を無視して得点する。

12 以上
ラインアウト

得点に失敗する。
守備側のシナジーカードは公開せずに捨てる。

どの場合でも、配置されたシナジーカードはすべて捨てられる。
その時カードは裏向きにする。



基礎攻撃力:3 (クラック:1)

+

シナジー:7



→ 最終攻撃力:10

VS



基礎守備力:3 (クラックにより1減少)

+



シナジー:6

→ 最終守備力:9

▲最終攻撃力(10)が最終守備力(9)より高いので得点に成功する。
もしウイングのクラック効果がなかったら得点できなかつたはずだ。

・タックルカード



一部のシナジーカードはタックル効果を持っている。
守備側が公開したシナジーカードの中にタックルカードがあった場合、現在の判定をなかつたことにしてペナルティーキックを行う。(タックルはワンダーゴールを防げる唯一の方法である)
攻撃側が使用するタックルは何の効果も持たない。

・ペナルティーキック

両方は各自の状況に合わせて攻撃／守備側のペナルティーキックカードを全部手に取る。
その後カードを1枚ずつ選んで同時に公開する。
守備側が攻撃側のシートコースを当てられたら守備に成功する。
できなかつた場合は攻撃側が得点する。



攻撃側



PENALTY KICK!



PENALTY KICK!



守備側



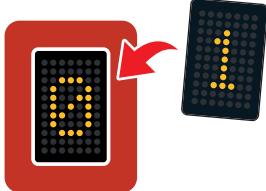
VS



→ 得点!

・得点の処理

得点できた場合、スコアカードをスコアボードに置いて点数を更新する。主導権マーカーは主導権トラックの中央のマスに戻す。



・シュートトークン

得点判定の結果に係わらず今回配置したシュートトークンを裏向きにする。
こうしてトークンの裏面で覆われたシンボルは存在しない物として扱う。
(つまり、攻撃力はシートを打つ度に徐々に減ってゆく)



このターンでウイングでシートを打った時に置いたシュートトークンを裏返した。
結果、ウイングの基礎攻撃力は3点から2点に減少する。

得点判定が全部終わるとターンが終了する。そして相手チームのターンになる。

選手行動B:速攻

ビルトアップとは違って速攻時には新しい選手カードを配置しない。

代わりにフィールド上の選手カードを1枚選んでシートを打つ。

ただし、その選手カードで最低1つ以上の \odot シンボルを完成していかなければならない。

もし条件に合う選手がフィールドにいない場合、速攻は行えない。

シートを打つ時の過程と処理はビルトアップの時と変わらない。

② アディショナルタイム

ターンの途中でシナジーカードの山札が切れたら、即時捨て札のカードを全て混ぜて新しい山札を作る。その後ターンを続ける。

山札が切れたターンが終了したら、次のチームが最後に「アディショナルタイム」を1回行う。アディショナルタイムではチーム行動を行えず、選手行動のみを行える。これ以外のルールは変わらない。そのターンが終了すると即時に前半戦(後半戦)が終わる。

※アディショナルタイムは1チームだけが行う。



アウェイチームのターンの途中に山札が切れたので山札を作り直した。
これでホームチームの次のターンは「アディショナルタイム」になり最後のターンとなる。ホームチームは主導権を高めたいもののアディショナルタイムではチーム行動が行えない。仕方なく「守勢」の状態で選手行動を行い最後のシートを打つ。残念ながら手札のシナジーカードはもう使えない。

②選手交代

各チームは試合中に最大3回まで選手交代を行える。選手交代は自分のターン中いつでも、そしてハーフタイムで行える。尚、一度に複数の選手を交代することも可能だ。選手交代は行動として扱わない。

交代投入

ベンチ領域の表向きの選手カードを1枚選んで自分の前に置く。

交代で投入される選手はいかなる場合でもすぐにはフィールドに配置されない。

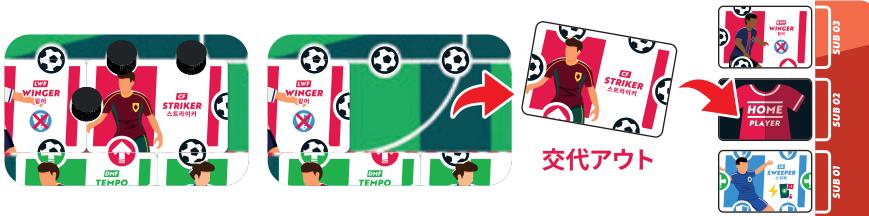
交代アウト

フィールド上の選手或いは配置されてない選手を1人選んでベンチ領域へ送る。

交代アウトされる選手カードの上にあったシュートトークンは全て保管所に戻す。

一度交代アウトされた選手は試合が終わるまで投入できない。

これを表すために交代アウトされた選手カードは裏向きでベンチ領域に置く。



▲ストライカーはシュートを3回打って基礎攻撃力が1点しか残っていない。

だからストライカーを交代することにする。カードをフィールドから取り除いて、上にあったシュートトークンも保管所に戻す。そして交代で投入された選手がいたベンチのマスにストライカーを裏向きで置く。

③ハーフタイム

前半戦が終了したら各チームは以下の順で後半戦の準備をする。

1. フィールド上の選手カードを全部回収する。
2. シュートトークンを全て保管所に戻す。
3. 全てのシナジーカードを混ぜ直して山札を作る。
4. 主導権マーカーを主導権トラックの真ん中のマスに置く。
5. 各チームは任意で選手交代を行える。

以後、後半戦を始める。後半戦はアウェイチームからターンを進める。

④ゲームの終了

後半戦が終われば即時にゲームも終了する。**より多く得点したチームが勝利する。**

同点の場合は引き分けになる。両チームの合意の上、ペナルティーキックカードを用いたPK戦で勝敗を決めることも可能だ。

③ 詳細なルール

- ・チーム行動及び選手行動段階は任意でスキップできない。
- ・主導権マーカーを進めることも、シナジーカードを引くことも出来ない場合はチーム行動段階をスキップできる。
- ・選手行動段階では必ずビルトアップか速攻を行わなければならない。
これによって望まないタイミングでやむを得ずシュートを打つこともある。
(選手たちはいかなる時もシュートを渴望しているのである)
- ・ごく稀に選手カードを配置することも、シュートを打つことも出来なくなる場合がある。
このような状況に限り、「基礎攻撃力」なしでシュートを打てる。
普通のシュートと同じく主導権を参照してシナジーカードを出して攻撃力を計算する。
ただし、このようなシュートではマジックナンバーとクラックの効果が発動されない。
(そもそもなシュートチャンスを通してない闇雲な攻撃だからである)
無論最終攻撃力が11点で最終守備力が11点未満なら得点に成功する。
- ・捨てられたシナジーカードは任意で確認できない。
- ・守備側が意図的に「タックル」シナジーカードを出しても攻撃側の最終攻撃力が12点以上になって「ラインアウト」するとタックルは発動されない。
ラインアウトした場合、守備側のシナジーカードを公開せずに捨てるからである。
- ・選手交代はチーム行動と選手行動の間にも行える。
つまり、チーム行動で戦術シンボルの効果を使った後に選手を交代することも可能だ。
- ・手札のシナジーカードが5枚ある時に「TEMPO CONTROL」の即発効果は発動されない。
シナジーカードを4枚持つ状態なら発動できる(効果で1枚は得られるからだ)。

© BONGHWAN JU ♠ OLIN JEONG

Special thanks to

유보라 이재운 김종희 이희승 민성훈
김은총 차진수 배건일 이창주 최민호
조재형 고태윤 김건희 오준원 최정희
이상우 신윤근 김우정 신현오 레이지니
정슬찬 이원재 김시내 오승준 KIMKUN
황소망 주효진 '보드게임 유니버스' 크루원들

