

おとめ　　ボク 処女はお姉さまに恋してる かーどげーむ

菅野たくみ

概要

In recent years, many people play tradeing card games like Magic:the Gathering (R) [1, 2]. But Trading Card Games are very expensive to play. We have many "Moe" trading card games like LeafFight Trading Card Game [3], Aquarian Age [4], Lycee [5] and so on.

On the other hand, we can make "Moe" type inexpensive trading card game, and we know a good game called "Otome ha Boku ni Koi Shiteru" [6].

In this paper, we show a rule of new card game "Otome ha Boku ni Koi Shiteru Card Game". This game's primary concept is resemble to "Gensou No Utague" [7] and "Memories of El Dorado" [8]. These games are doujin card game and very good game balance to play.

Now you can understand all of this paper and enjoy playing this Otoboku Card Game!

1 導入

東京に存在する由緒正しき女子校、恵泉女学院には、「エルダー」と呼ばれる制度がある。エルダーとはエルダーシスターの略、すなわち、最も「お姉さまらしい」生徒に贈られる称号である。お姉さまらしさ、との観点から、毎年最上級生からエルダーが選出されることが通例となっており、エルダーとして選ばれた生徒は、卒業まで全ての生徒から「お姉さま」と慕われ、数々のイベントの主賓として、その名声と気品を生徒に示し続ける。

今年、この制度に、小さな異変が起きた。

転校して来て数週間という短い期間の中で圧倒的多数の生徒の信任を得て選ばれた、今年度のエルダー・宮小路瑞穂には、その可憐な容姿にも関わらず男性である、という大きな秘密があった。

その正体を知る生徒、そして知らない生徒。

瑞穂は女性として、そして男性として完璧以上の人間であることから、瑞穂の傍にいて、あわよくば瑞穂の心を射止めようとする人間は数多い。

瑞穂の心を射止めようとする人間。あなたも、その一人である。

2 目的

あなたは、おとボクのヒロインの一人となって、瑞穂お姉さまと結ばれるために、デート、ハプニングなど、さまざまなイベントを切り抜けます。

当然、他のプレイヤーも同じようにお姉さまと結ばれる努力をするわけですが、お姉さまのハートを射止めることの出来る人間は、当然ながらただ一人です。

あなたは、他のプレイヤーがお姉さまのハートを射止めることのないように気を払いながら、ときには協力し、ときには裏切り、ときには牽制しつつ、お姉さまのハートを射止めてください。

3 カードの定義

このゲームは、以下に示す、2種類のカードからなります。

キャラクターカード キャラクターカードとは、あなた（プレイヤー）、またはあなたの協力者（サポーター）を示すカードです。下記に説明がありますが、詳しくは後のセクション（ルールや用語定義など）を参照してください。

1. キャラクター名

キャラクターの名前を示します。イベントカードの使用条件について、大きな意味を持ちます。また、そのキャラクターがプレイヤーの場合、イベントカードの効果について、大きな意味を持ちます。

2. 必要LP

勝利するために必要なLP（Love Power）を表します。

3. 属性

キャラクターの属性（学年、職位、性別、好みなど）を示します。属性は基本ルール上特に意味を為しませんが、特殊能力やイベントカードの効果について、大きな意味を持ちます。

4. 特殊能力

キャラクターのもつ特殊能力が書かれています。下記ターン進行にあるとおり、プレイヤーは特殊能力を使用することが出来ます。

イベントカード イベントカードとは、イベントを表すカードです。イベントカードの効果には「デート」「ハプニング」「エレクション」の3つのタイプがあり、後述するように、一枚のカードでそれらの効果のいずれかを選択し、使用します。

1. イベント名

イベントカードの名前を示します。イベントカードの使用条件について、大きな意味を持ちます。

2. 利用可能キャラクター

このイベントを利用することのできるキャラクターを示します。一人、または二人のキャラクター名が書かれ、同じキャラクター名が重なった場合は、プレイヤーとサポーターがともにそのキャラクターでなければならないことを示します。

3. 必要AP

使用するために必要なAP（Again persistence）を表します。

4. デート効果

このイベントを、デートとして使った場合の効果です。デート効果は、HP（Heart Pain）、PP（Peaceful Party）の2種類の数字と、デート効果のテキスト文からなります（テキスト文は存在しない可能性があります）。

5. ハプニング効果

このイベントを、ハプニングとして使った場合の効果です。テキスト文からなります。

以下、単純に「カード」と言った場合イベントカードを指します。

4 ゲームの準備

ここでは、ゲームを開始するために必要なものを示します。

1. キャラクターカード2枚

あなたの分身であるプレイヤーと、あなたの協力者であるサポーターをキャラクターカードの中から一人ずつ選んでください。このとき、あなた自身をサポーターとしてかまいません。この場合プレイヤーとサポーターを同じカードとしてください。

2. イベントカード40枚

イベントカードを40枚選択して、山札を作ります。このとき、同じ名前のカードは3枚しか選ぶことが出来ません（同じカード、ではありません。同名で別のカードがあることに注意してください）。

3. ダイス等

LPとAPを数えるものが必要です。筆者のおすすめは専用のライフカウンターですが、自分と対戦相手にわかりやすければそれこそ何でもかまいません。おはじきなども使い方によっては非常に数えやすくなりますし、創意工夫の見せ所でしょう。もちろん、紙と鉛筆を用意していただくだけでもかまいません。ただし現金や使わないイベントカードなど、勘違いされやすいものは禁止。

道具ではないので上には示しませんでしたでしたが、もちろん、「対戦相手」と「場所」は重要な要素です。

当たり前ですが、一緒に対戦して楽しんでもくれる人がいないとゲームは出来ません。嫌がる人を無理矢理引っ張ったところで、雰囲気を悪くするだけです。

場所がないとこれもゲームができません。理想はお互いの自宅、あるいはカードゲーム専門店のスペースを借りることです。あるいは、大人数での大会であれば、公民館などの部屋を一つ借りるのも良いでしょう。しかし、喫茶店など公共のスペースでゲームをプレイするのは考え物です。一切プレイするなどは云いませんが、お店や他のお客さんへの迷惑になることがありますので、その可能性があるならばゲームプレイを控えるのが、人として当然でしょう。

お姉さまのハートを射止める前提条件である慈悲と寛容の精神は、自らを厳しく律することから始まります。お姉さまに一步でも近づくためには、まずはマナーから。

5 ゲームの進行

5.1 勝利条件

他のゲームではさまざまな勝利条件がありますが、このゲームにおける勝利条件はただ一つです。それは、瑞穂お姉さまと結ばれること。この条件をゲームの言葉で言い換えますと、次のようになります。

あなたのLPが、必要LP以上になること。

これが、このゲーム（原則として）唯一の勝利条件です。通常のカードゲームであれば、そのほかにもデッキアウト（山札切れ）などの決着がありますが、このゲームにおいてはそんな決着はありません。いかに相手が力つきようと、いかに有利な状況を築こうとも、あなたが瑞穂お姉さまと結ばれなければ、それは無意味なのです。

5.2 ゲーム開始前

実際にゲームをプレイするために、ゲームを開始できるための場を整えましょう。二人分のカードを広げて、ゲームのできる環境が整ったら、次の準備をして勝負開始です。

1. 山札をよくきる

事前準備で作った、または、前のゲームで利用した山札のカードが綺麗にばらけるように、山札をよくシャッフルしてください。

2. 先手・後手を決定する

じゃんけん・ダイスロールなど、公平な方法で先手と後手を決めて下さい。

3. 山札からカードを引く

お互いに6枚のカードを引いてください。

4. LPとAPを設定する

お互いのLPとAPをゼロとします。

5.3 ターンの進行

「おとめ ボク 処女はお姉さまに恋してる かーどげーむ」では、Magic : the Gathering やそのほかの殆どのトレーディングカードゲームと同様、ターン制をしいています。ターン制とは、先手・後手に分かれて、ゲームの主導権を交互に握りながら進行することを言います。1つのターンは次節で示す「フェイズ」の集合によってなります。

その瞬間、ゲームの主導権を握っているプレイヤーを「ターン進行プレイヤー」と呼びます。ターン進行プレイヤー以外のプレイヤーを、「ターン非進行プレイヤー」と呼びます。

5.4 フェイズの進行

1. 準備フェイズ

ターン進行プレイヤーは、以下のことを行ってください。順番はターン進行プレイヤーの任意で行います。

● APを得る

あなたの場に存在する、エレクションとして設置されたカードの枚数分だけAPを得ます。

● カードを引く

山札のカードの一番上を、手札に加えてください。山札がない場合、場のカードを1枚選んで手札に加えます。この場合、対戦相手すべてのLPを+1します。

● ターン開始時に処理される効果を解決する

デート効果またはハプニング効果にて指定されている場合、その効果を解決します。

以上の処理が全て終了した場合、ただちにイベントフェイズに移ります。

2. イベントフェイズ

以下のことを、ターン進行プレイヤー、非進行プレイヤーが交互に行うことができます。

- 特殊能力を使用する プレイヤーの特殊能力を使用できます。後述。ただし、サポーターの特殊能

力は使用できません。

- ハブニングの宣言をする

イベントカードのハブニング効果を使用します。後述。

- デートの宣言をする（ターン進行者のみ）

イベントカードのデート効果を使用します。このゲームの核となる重要な部分です。後述。

- イベントカードを設置する（ターン進行者のみ）

イベントカードを一枚、デート状態あるいはエレクション状態で場に出します。

お互いのプレイヤーが連続で上記のどれかを使用しなかった場合、また、イベントカードを設置した瞬間、イベントフェイズは終了します。

3. 片付けフェイズ

ターン進行プレイヤーは、以下のことを行ってください。順番はターン進行プレイヤーの任意で行います。

- お互いの勝利条件を確認する

お互いのプレイヤーのLPが、目標LPに到達しているかどうかを確認します。目標LPを超えている場合も到達しているとします。一方が目標LPに到達している場合、そのプレイヤーが勝利となります。双方が目標LPに到達している場合、勝利するプレイヤーをターン進行プレイヤーが決定いたします。

- ターン進行プレイヤーの手札の枚数をチェックする

手札の枚数が7枚より多い場合、7枚になるようにカードを捨ててください。

- ターン終了時に処理される効果を解決する

デート効果またはハブニング効果にて指定されている場合、その効果を解決します。

以上の処理がすべて終了した場合、ただちにこのターンは終了し、次のターンとなります。ターン進行プレイヤーを交代し、準備フェイズに移ってください。

6 イベントカードの設置

イベントカードを設置するときに、設置の方法が下記の2種類あります。

- デート状態での設置

カードを縦（あなたが文字を読める状態）にして、場に置きます。このカードは、後述の通り、デートの宣言に使用することができます。

- エレクション状態

カードを横（デート状態と明確に区別できる状態）にして、場に置きます。このカードは、前述の通り、APを得る手段となります。

このとき、上記にもありますが、イベントカードを設置した瞬間にイベントフェイズは終了し、片付けフェイズに移ることに注意してください。

7 ハプニング

下記手順にて、イベントカードのハプニング効果を使用することができます。ただし、

1. 条件を確認し、使用を宣言する

イベントカードをハプニングとして使用するためには、テキストに書かれた条件を満たさなければなりませんので、それを確認してください。イベントが使用できると確認したならば、カードを見せて使用を宣言してください。

2. コストを支払う

イベントのコストを支払います。使用者のAPから、カードの必要APを減らします。また、それ以外にもカードの指示がある場合それに従ってください。

3. ハプニング効果を解決する

ハプニングとして使用されたイベントカードの効果が発揮されます。カードの指示に従ってください。

4. 使用したイベントカードを捨て札に置く

効果が解決されたイベントカードを、捨て札置き場に置いてください。

8 デート

デート状態で場に設置されたイベントカードのデート効果は、以下の手順にて使用されます。

1. デート効果使用宣言

ターン進行プレイヤーは、自分の場に存在するデート状態のカードのうち、このターンにデートを行っていないカードを1枚選択します。同時に、カードに書かれた必要APを消費します。消費するAPがない場合、デート効果使用宣言が取り消されます。ここで選ばれたカードは、「攻めカード」と呼ばれます。

2. カウンターデート効果使用宣言

ターン非進行プレイヤーは、自分の場に存在するデート状態のカードのうち、このターンにデートを行っていないカードを1枚選択してもかまいません。カードを選択した場合、同時に、カードに書かれた必要APを消費します。消費するAPがない場合、APがゼロになります。ここで選ばれたカードは、「受けカード」と呼ばれます。

3. デート効果解決

下記のようにしてデート効果を解決します。

- (a) 攻めカードのデート効果を解決する

攻めカードに記載された、デート効果のテキストを解決します。

- (b) 受けカードのデート効果を解決する

受けカードに記載された、デート効果のテキストを解決します。

- (c) ターン進行プレイヤーのHPとターン非進行プレイヤーのPPを比較する

ターン進行プレイヤーのHPがターン非進行プレイヤーのPPより多い場合、その差の値だけターン進行プレイヤーのLPが増加します。ただし、この計算によりターン進行プレイヤーのLPが

ターン進行プレイヤーのA Pを超えることはありません。

(d) ターン進行プレイヤーのP Pとターン非進行プレイヤーのH Pを比較する

ターン非進行プレイヤーのP Pがターン進行プレイヤーのH Pより多い場合、その差の値だけターン非進行プレイヤーのL Pが増加します。ただし、この計算によりターン非進行プレイヤーのL Pがターン非進行プレイヤーのA Pを超えることはありません。

ただし、受けカードが存在しない場合、ターン非進行プレイヤーのH PおよびP Pはそれぞれゼロとして扱ってください。

9 Q & A

Q L PやA Pは負の値を取りますか？

A L PおよびA Pは負の値を取ることはありません。

L PやA Pを負の値にする効果は、代わりにL PやA Pをゼロとします。L PやA Pが負の値となるようなコストは支払うことが出来ず、その宣言は行うことが出来ません。

Q では、H PやP Pは？

A 取ります。

Q デートカード・エレクションカードが邪魔になったので捨て札にしたいです。

A 自分の場にあるカードは、特別な効果が無い限り勝手に捨てることは出来ません。

Q 相手のL PがA Pを上回っている状態でデートを行いました。ルール上、相手のL PはA Pにあわせて減りますよね？

A 減りません。あくまで「増えない」だけです。

Q L Pが必要L Pを満たしました。この時点で勝利ですよ？

A いいえ。片付けフェイズの勝利条件チェックまでお待ち下さい。

10 謝辞

このルールを製作するにあたり、ういんど様のご協力をいただきました。ありがとうございます。

参考文献

[1] Wizards of the Coast (Magic: the Gathering(R))

<http://www.wizards.com/>

[2] タカラトミー (Magic: the Gathering(R))

<http://mtg.takaratomy.co.jp/>

- [3] ティーアイ東京 (リーフファイトTCG)
<http://www.ima-e.co.jp/titokyo/leaffight/>
- [4] ブロッコリー (アクエリアンエイジ)
<http://www.aquarian-age.org/>
- [5] シルバーブリッツ (リセ)
<http://www.lycee-tcg.com/>
- [6] キャラメル BOX (処女はお姉さまに恋してる)
<http://www.caramel-box.com/products/otoboku/index.html>
- [7] 雛札制作委員会 (東方 project 対戦型カードゲーム 祭符「幻想ノ宴」-Rumbling Spell Orchestra-)
<http://www.geocities.jp/hinafuda/>
- [8] プロジェクト・萌 (本格的同人萌々シュミレーションカードゲーム Memories of El Dorado)
<http://homepage2.nifty.com/p-moe/>