

自作ゲーム The End カードゲーム

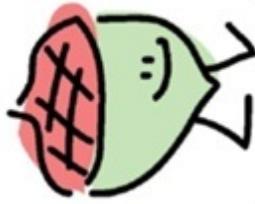
torisuke08

目次

カード裏	1
カード表	2
ルール	6
印刷	8
ゲーム進行	9
とりすけゲーム	11
おまけ	12



お山に帰るドングリ



① ノーマル

あなたの手札からカードを一枚選び、裏向きのまま山札に戻してからシャッフルする。

エルフの歌自慢



② ノーマル

全てのプレイヤーは、手札を1枚公開する。最もコストが大きいカードを出した人が、全部そのカードをもらえる。最もコストが大きいカードが複数あったときは、公開されたカードは、全て捨てる。

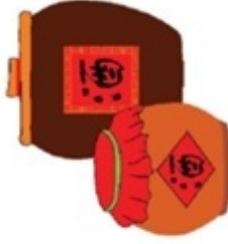
リビングデッドの呼び声



④ ノーマル

全てのプレイヤーは、手札から2枚捨てる。その後、あなたは捨てる札から、好きなカードを1枚引く。

強欲なツボ



② ノーマル

対象のプレイヤーは山札から2枚カードを引く

シーフの手



⑤ ノーマル

あなたは、山札から好きなカードを1枚選んで、手札に加え、山札をシャッフルする

THE END カード

ルール(3~4人用カードゲーム)カードをよく切って裏向きに箱におく
エンドカードを山札の一番下に置く。
最初は3枚ずつ配る
1枚引く→コストを2つ増やす→コストを払えば、いくらでも出せる。

エンドカードが手札にあると発覚すれば、負け。1人が負けると終わり。

山札から引くことができないうとき、手札を公開する。
永続は後に出した1枚が残る。
手札は、最大で、7枚になるように、最後に捨てる。



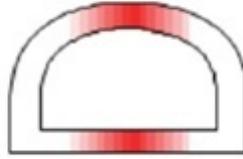
ジ・エンド・カード



カード効果で公開されたとき、負ける
最後に公開したとき、もっていたら負ける

このカードは捨てられない。捨てたら負ける。

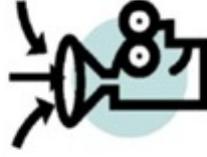
ドロー 4 (フォー)



④ ノーマル

対象の1プレイヤーは山札から4枚引く

エナジードレイン



④ 永続

他のプレイヤーがカードを使用するたびに、あなたは、コストを +1 できる

火山の噴火



⑤ ノーマル

山札の一番下のカードを山札の一番上におく

<p>ATフィールド</p>  <p>② 永続 あなたは、カードの効果の対象にならない</p>	<p>ライブラリー</p>  <p>② ノーマル 対象のプレイヤーは、自分の手札2枚を選び、好きな順で山札の上に置く</p>	<p>光の護封剣</p>  <p>① ノーマル プレイヤー1人を対象とする。ランダムに手札を選び、次のあなたのターン開始時まで伏せておく。(伏せておくカードは使えない。)</p>	<p>魔王の心眼</p>  <p>② ノーマル このターンの全てのプレイヤーは手札を公開する</p>	<p>避難指示</p>  <p>① ノーマル 山札の1番したのカードを引くことができる</p>
<p>早すぎた埋葬</p>  <p>② ノーマル あなたは、捨て札から1枚を選んで、手札に加える</p>	<p>双子のカード</p>  <p>③ 永続 全てのプレイヤーは、ターンの最初に2枚カードを引く</p>	<p>公開された情報</p>  <p>① 永続 以後山札から引かれたカードは、すぐに公開される。THE ENDカードならば、負ける</p>	<p>メダパニ</p>  <p>⑤ ノーマル 対象の相手一人の手札を全て交換する</p>	<p>開かれた本</p>  <p>③ 永続 このカードがある限り、以後、手札を公開する</p>

当てずっぽう



0 ノーマル

対象の一人のプレイヤーを選ぶ。手札のカードに THE ENDカードがあるならば、公開し、負けが確定する。なければ、公開し、確認後、このカード、使用者の手札全てを捨てる。

天からの計画



④ ノーマル

5枚以内、山札から引く。手札を含め、引いた枚数、好きなカードを好きな順で山札の上に戻す。

ゴミ箱



0 ノーマル

捨て札置き場から好きなカードを3枚までを、ゲームから取り除く。(ゲームからとり除かれたカードは、使えない)

アクセラレーション



⑤ 永続

あなたは、以後カードを2回引ける

北斗百烈拳



0 ノーマル

手札を全て捨てて、効果発動。あなたは、カードを引く。すぐに公開し、ノーマルならば、手札に加え、自コストを+1する。ちがえば捨てる。効果を終了する。(最大5枚までとする THE ENDカードを持っている時は使えない)

カオス・レイ



0 ノーマル

山札をシヤツフルする

プラン



0 ノーマル

あなたは、コストを1支払うことで1枚カードを引きすぐに公開する。気に入れば、手札に加える。気に入らないときは、コスト1を支払うことで、捨てられる。この時、コストを支払えないときは、手札に加える。(5回まで可能)

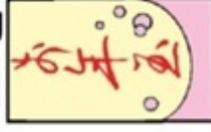
ちよつと見



0 ノーマル

対象のプレイヤー1人は、ランダムに手札を1枚公開する。エンドカードでなければ、手札を戻す。

お年玉をもらう



0 ノーマル

コストに+5する

さわやかさん



② ノーマル

対象の一人は、山札から3枚引き、手札から3枚捨てる。山札から3枚引けない時は無効となる

お年玉をもらう



0 ノーマル

コストに
+5する

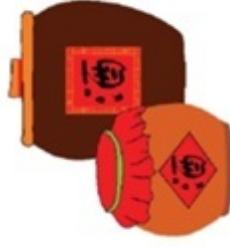
メダパニ



⑤ ノーマル

対象の
相手一人の
手札を全て
交換する

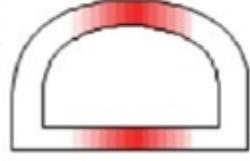
強欲なツボ



② ノーマル

対象の
プレイヤーは
山札から2枚
カードを引く

ドロー 4(フォー)



④ ノーマル

対象の
1プレイヤーは
山札から4枚引く

避難指示



① ノーマル

山札の
1番したの
カードを引くことが
できる

みなぎる力
明日への力
皇潤



0 ノーマル

対象の
1プレイヤーは、
コストを5まで
プラスできる。

シャットアウト



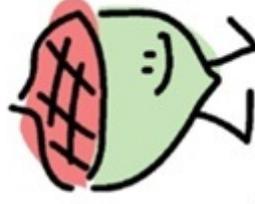
⑤ カウンター

直前に
使われた
カードの
効果を無効に
する

攻略方法②

ジエンド
カードは、
捨てられない。

お山に帰るドングリ



① ノーマル

あなたの手札から
カードを一枚選び、
裏向きのまま山札に
戻してからシャッフル
する。

ルール1

1. 準備

『the end カード』を山札から選んで、裏向きに置く。
その他のカードを良くきって、『the end カード』の上に、裏向きに置く。
山札の上から5枚ずつ配る。
人数分の6面サイコロの6を上にしておく。

2. 敗北条件

山札がゼロになった時点で、手札を公開し、
『the end カード』が手札にあった人の負け。
一人負けると、ゲーム終了。

3. 概要

毎回カードを一枚引く。
コストを支払いカードを使う。
カードの効果を使い、
山札と手札の操作を行う。
最終的には、『the end カード』を
もっている人が、負けとなる

4. ゲーム進め方1

山札から一枚引く。
コストを2増やす。

・コストについて

コストは最初サイコロの
6の面になっている。
これは、コストゼロを示している。
サイコロの2の面を上にする。
これで、コストは2になっている。
コストは最高5までとする。
6はゼロとする。
使用コストはカードについている
数字の事。

5. ゲームの進め方2

最初なので、コストは2までしか払えない。
コスト0～2のカードが出せる。
例えば、コスト1のカードを出す時は、
サイコロを1の面にしてコストを
1つ減らす。
そしてカードを出す。
このようにして、
コストを支払い、カードを使う。
最後に『ターンエンド』を宣言する。
6枚以上の手札は、
5枚になるように捨てる。
次の人の番になる。

ルール2

『永続』について、
この種類のカードは、
場に一枚しか存在できない。
後から出た『永続』カードが
優先されて、前に出ている
『永続』は、捨て札置き場へ
置かれる。

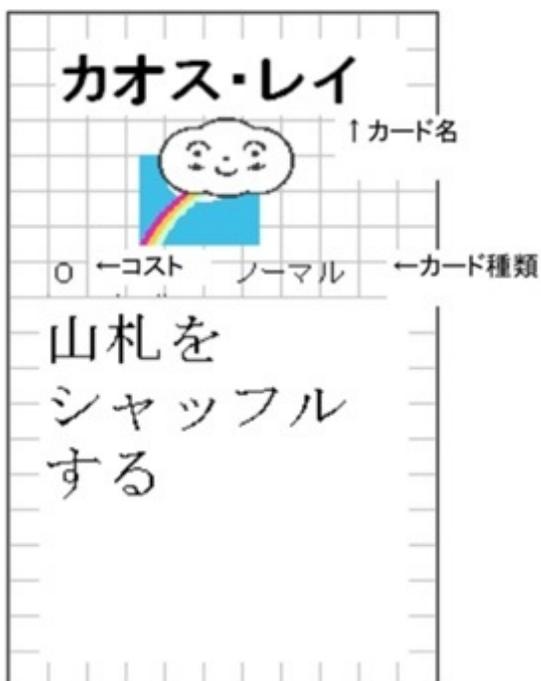
カードを出したくない時、又は
出せない時は、
パスできる。

『the end カード』は、捨てたら負けとなる。
また、カードの効果で、手札公開になった時、
持っていても負けとなる。

『プラン』で、表に向けたカードが
『the end カード』が出た時、
負けとなる。

『メダパニ』では、自分の持っている
すべてのカードと、対象の一人
のすべてのカードを交換する。

「対象の一人」とは、
任意の好きな人ひとりの事
である。



印刷の方法

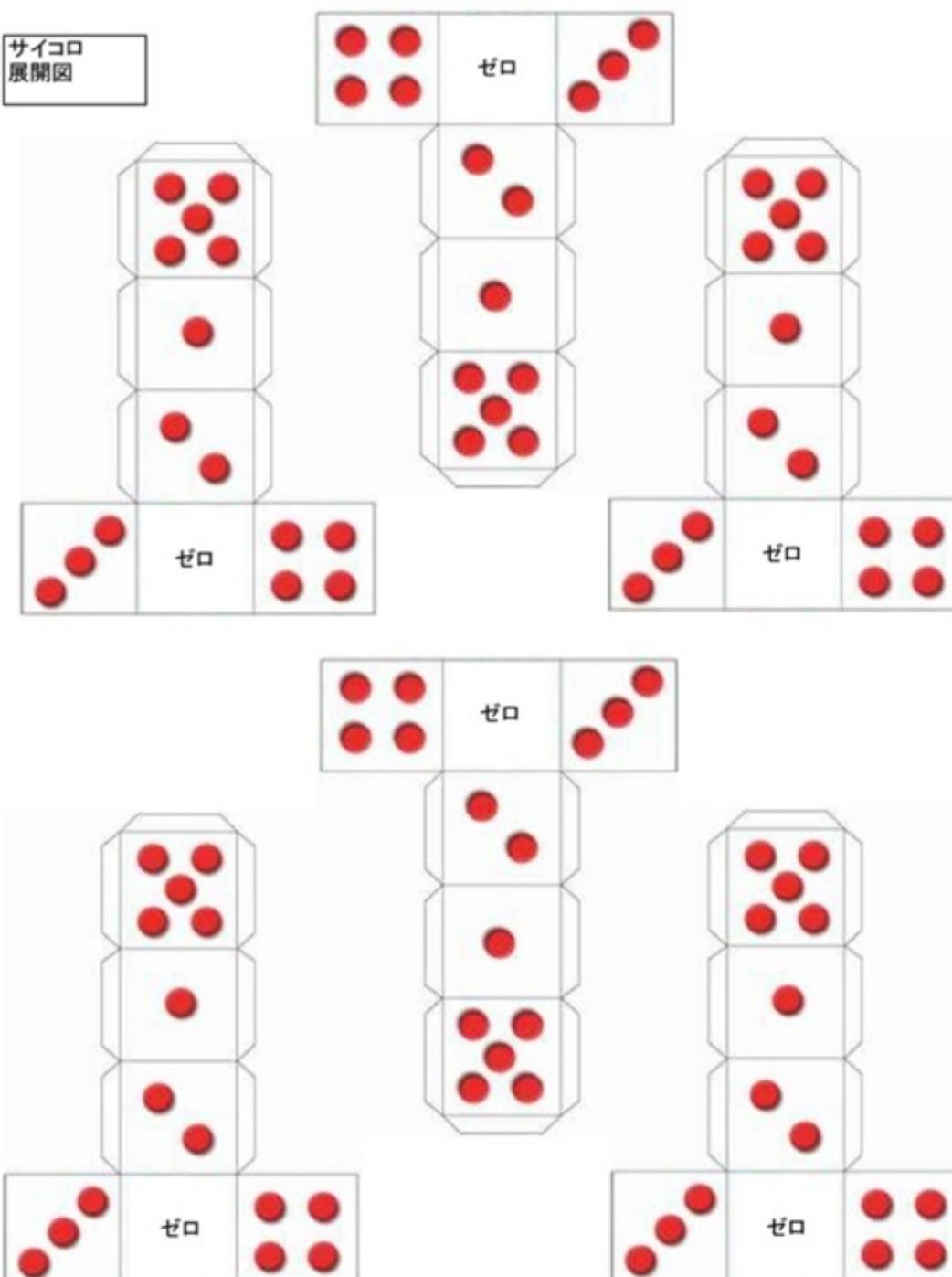
100円均一などで、名刺印刷用の用紙が買える。
又は、A4の画用紙でも良い。

まず、カードの裏を4枚に印刷する。
カードの向きに注意しながら、表を4枚に印刷する。

カードを切り離す。

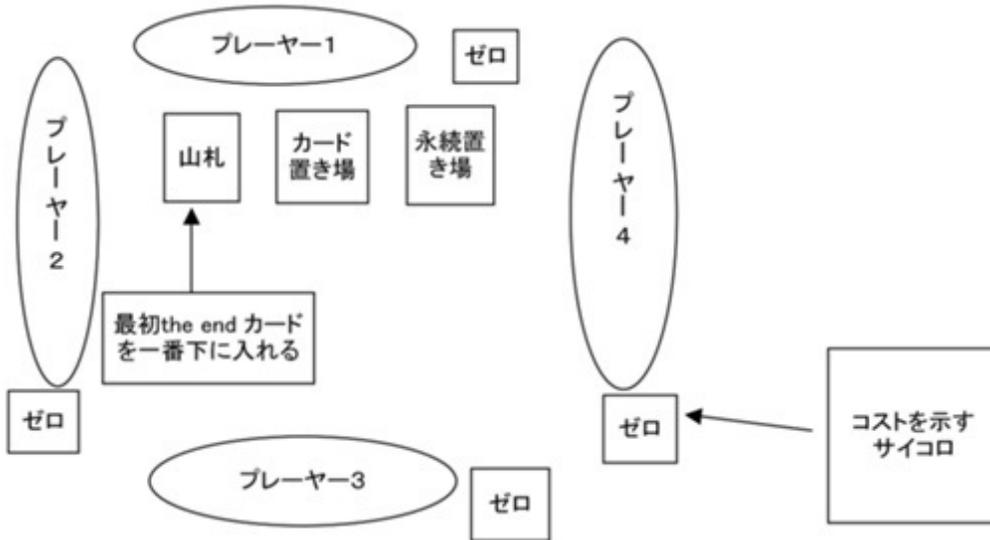
サイコロは、このページを画用紙に印刷して、切り取る。のりで貼って
サイコロにする。

サイコロ
展開図



ゲーム進行

the end カードゲームをやってみよう



プレイヤーはそれぞれ3枚ずつ手札にしてスタートする。
 プレイヤー1のターン(順番)。山札より、一枚引く。コストを増やすため、サイコロを2にする。
 手札の『カオス・レイ』を入手した。消費コストはゼロ。
 早速プレイヤー1は『カオス・レイ』を使用した。

カオス・レイ

0 ノーマル
**山札を
 シャッフル
 する**

コストはゼロなので、サイコロはそのまま。
 カード置き場に『カオス・レイ』を置く。
 カードの効果で、山札をシャッフルする。
 これにより、一番したの『the end カード』がデッキのどこかに入る事になる。
 まだ、コストが2つあるため、カードは使えるが、
 プレイヤー1は、『ターンエンド』と、宣言しターンを終了することにした。

プレイヤー2のターン(順番)になった。
 プレイヤー2は山札より一枚引く。そして、
 コストを2つ増やす(サイコロをゼロから2にする)
 しばらく考えた後、プレイヤー2は、『お年玉をもらう』を
 手札より、使用した。

お年玉をもらう

0 ノーマル
**コストに
 +5する**

アクセレーション

⑤ **永続**
**あなたは、
 以後カードを
 2回引ける**

消費コストはゼロ。コストを+5にする。よって、
 コストを5にした。(サイコロを2から5にした。最大5
 のため)
 そして、コスト5つ消費し(サイコロをゼロにする)、手
 札より『アクセレーション』を使用した。
 永続カード置き場においた。
 これにより、プレイヤー2は、次のターンから
 最初、カードを1枚ではなく、2枚引けるようになっ
 た。
 そして、『ターンエンド』を宣言した。

ジ・エンド・カード



カード効果で公開されたとき、負ける最後に公開したとき、もっていたら負ける

このカードは捨てられない。捨てたら負ける。

お山に帰るドングリ



① ノーマル

あなたの手札からカードを一枚選び、裏向きのまま山札に戻してからシャッフルする。

プレイヤー3のターンになった。カードを1枚引く。コストを2増やす。この時、『the end カード』を引いてしまった。このままでは、負けになってしまう。ここで、プレイヤー3は、コストを1払った。(サイコロを2から1にした)『お山に帰るドングリ』を使用した。ここで、『the end カード』を裏向きにし、山札に入れた。そして、シャッフルした。これにより、『the end カード』による負けを回避できた。プレイヤー3は『ターンエンド』と宣言した。

プレイヤー4のターン。コストを2つ増やし、山札よりカードを1枚引いた。なにも、良いカードがなかったため、『ターンエンド』と言った。手札は、この時4枚であった。もしも、8枚以上ならば、7枚になるように、捨てなければならない。

プレイヤー1のターン。コストを2つ増やした。カードを1枚引いた。『ターンエンド』といった。

プレイヤー2のターン。コストを2つ増やした。そして、カードを引くのだが、先に出しておいた『アクセラレーション』の効果で、2枚引いた。…省略

…以上。

<解説>

『お山に帰るドングリ』は、『the end カード』対策として、最後までとっておくべきカードである。しかし、手札を強制的に公開させる効果のカードである『当てずっぽう』や『ちょっと見』でカードを公開させられたら、負けが確定してしまうため、早めに使ったのは、正解だったのかもしれない。

永続カードである『アクセラレーション』を出した状態で、プレイヤー2のターンが回ってきた。この時、カードを2枚引けた。これは、『the end カード』をシャッフルした後では、『the end カード』を引いてしまう危険もあった。

また、最初のターンに『避難指示』をつかって、一番下にある『the end カード』をひいて、『メダパニ』を使って、手札交換で、押し付ける戦略もある。

山札が、カードの効果で、カードを引いてゼロ枚になった場合、そこでゲーム終了となる。手札を公開し、『the end カード』を持っている人が負けとなる。

『ATフィールド』を使用した場合について、カード効果で、カードの対象にならなくなる。この状態では、『みなぎる力 明日への力 皇潤』で対象を自分にして、コストを+5にできなくなってしまうのを注意したい。対象を持たないカードの効果は、効く。例えば、「すべてのプレイヤーは～」となっていたら、対象を持たないので、効果はある。注意したい。

とりすけゲーム

あなたには、連絡先をこっそり教えます。
ブログ <http://ameblo.jp/torisuke08/>

ツイッターID torisuke08

感想を教えていただけるとうれしいです。

アナログのカードゲームを作るのが趣味です。
このthe end カードゲームは、ニコニコ動画で見つけたゲームをリメイクしてみたものです。
作者は、ゲームを詳しく公表していないため、自作することになりました。

ドイツでは、アナログゲームが一般的に、大人もやります。日本でもドイツまでとはいかないまでも、流行らせたいです。そのため、日々ゲームを研究し、発表していくつもりです。少しでも、ゲームを楽しんでください。そして、なるべく、アナログゲームを買ってください。アナログゲームにお金を少しでも使ってください。そうしないと、アナログゲームの業界が無くなってしまいます。自分は、年2回くらいやっている(2012年3月現在)『ゲームマーケット』には、都合がつけば行っています。そこで、買うのは、ゲームと言うよりも、パッケージのグラフィックが良い物です。自分のブログでは、ゲームのコンポーネント(カードや駒の構成物)を公表しています。しかし、詳しいルールはブログで書くと、探るのが、めんどくさいので、まとめた物を販売できたらいいと思って作りました。自分のゲームのグラフィックはまだです。しかし、ゲームのシステムは、良いほうだと思います。

そもそも、なぜゲームをやるのでしょうか？
時間をつぶすため、それか、人とのコミュニケーションをとるため、ゲームを楽しみたいから、解りません。
自分が作るゲームは、確率的に逆転できる要素を無理してでも入れています。これは、初心者でも、勝てる要素を入れていて、ゲームの上級者とやっても、勝てるものだということを表現しています。
諸行無常で、ゲームもそうありたい。常に変化し、進化して行く。
また、一つの分野を極めたら、次の分野へと移行し、進化し続けたい。
ゲームをやって思うのは、飽きることです。
それにゲームクリエイターはついて行かねばなりません。
それが面白いところでもあります。

ゲームプレーヤーとしては、自分は、弱いです。
自作ゲームで、いつも負けます。しかし、楽しいのです。
自分が求めているのは、世界一面白いゲームです。しかし、探しているものの、全く見つかりません。
そこで、自分でつくって見るのです。
アナログゲームなので、紙と鉛筆ぐらいあれば、作れます。
たのしんで、ゲームを作る事をおすすめします。

ルールとマナーを守ってゲームを楽しみましょう。皆さんの健康と活躍をいのりつつ

2012年 3月 とりすけ



おまけ

難読漢字カルタです。

○遊び方

漢字のみのカードをならべます。

読みカードを読む人を1人決めて、読みます。

プレイヤーは漢字のみのカードを早く取ります。

一番多くカードを取った人の勝ちです。

黒子

ほくろ
黒子

御酒

みき
御酒

寄生木

やどりぎ
寄生木

渾名

あだな
渾名

傍目

はため
傍目

傀儡	かいらい 傀儡
誰何	すいか 誰何
希有	けう 希有
焚火	たきび 焚火
就中	なかんずく 就中
達磨	だるま 達磨

飯盒	はんごう 飯盒
炭団	たどん 炭団
祝詞	のりと 祝詞
狭間	はざま 狭間
柄杓	ひしゃく 柄杓
律儀	りちぎ 律儀

草鞋	わらじ 草鞋
生地	きじ 生地
流離	さすらい 流離
案山子	かかし 案山子
時雨	しぐれ 時雨
時化	しけ 時化