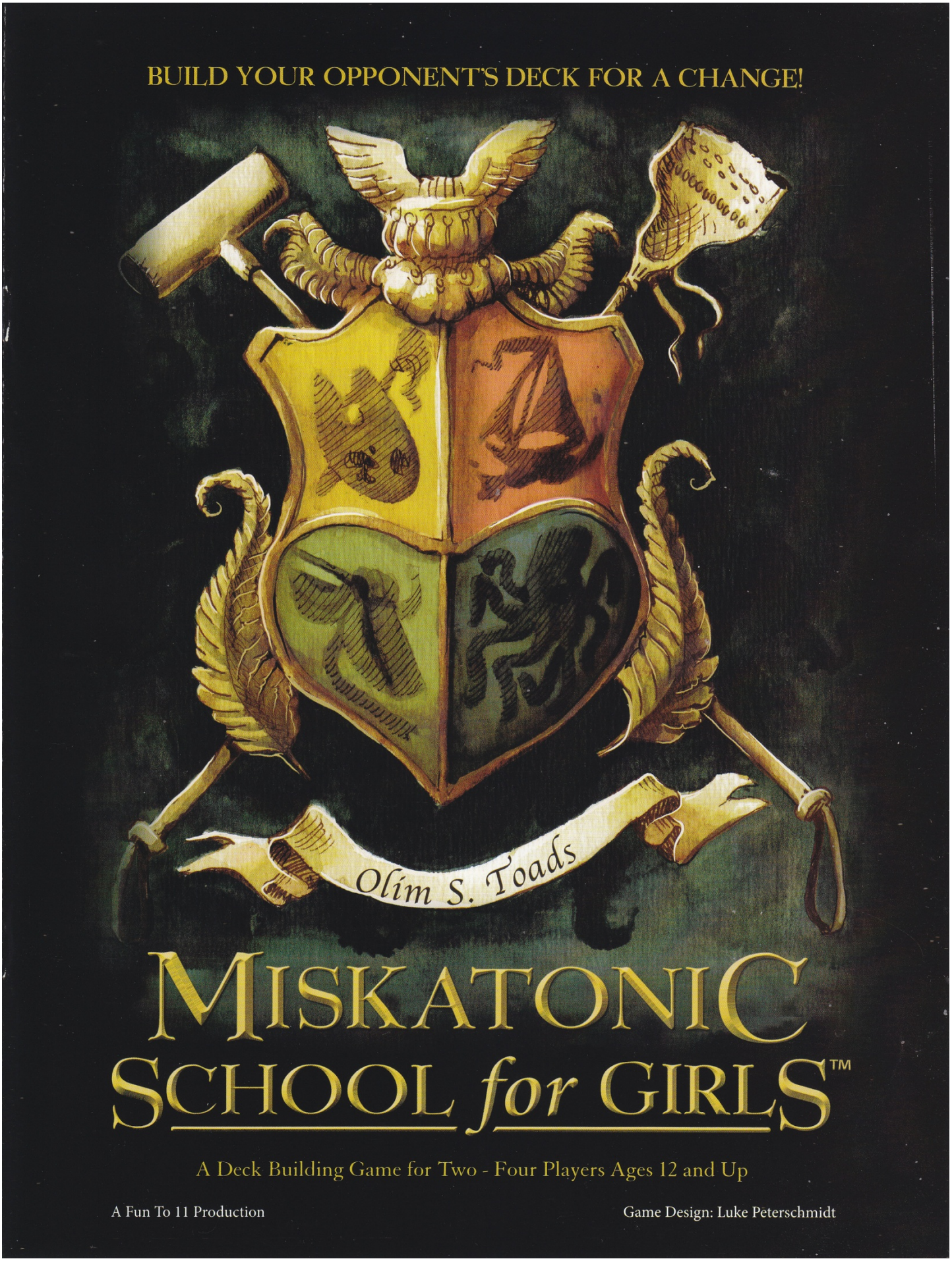


ミスカトニック女子校

２～４人用デッキ構築ゲーム

MISKATONIC SCHOOL for GIRLS™

ゲーム

「ミスカトニック女子校」では、あなたの役割はまじめな女子生徒が入学する私立学校の校舎です。しかし不幸なことに、その学校の職員は暗黒神の眷属なのです！なんとかして他の校舎よりも長い時間正気を保って、勝利を目指しましょう！

「ミスカトニック女子校」は人気のデッキ構築ゲームをベースにしていますが、自分のデッキを作るだけでなく、相手のデッキも作るのです！自分の校舎のための最強の生徒を見つけつつ、相手のデッキの堕落した教職員を積み込み、敵を狂乱に陥れましょう！

ゲームのさらに詳しい情報や、ルールの不要部分を読まずに済ませる入門動画は、
www.funto11.com へどうぞ。

ゲーム用具

40×開始クラスカード

46×教職員カード、4×教職員イベントカード

20×臨時教員カード

4×校舎ボード

8×“自作用”ブランクカード

51×生徒カード、4×生徒イベントカード

18×転校生カード

4×ターン順カード

4×正気カウンター

開始クラス

教職員

教職員イベント

生徒

生徒イベント

転校生

臨時教員

ゲームの準備

開始クラス

各プレイヤーは開始クラスの生徒をそれぞれ 2 枚ずつ確保します。ただし、「Keziah Mason」(1 枚だけ)と「Natalie Peaslee」(3 枚)はそれぞれの枚数です。これらのカードはまとめてシャッフルし、プレイヤーの校舎ボードの上に裏向きに置きます(これを「デッキ」と呼びます)。

臨時教員と転校生

転校生(Transfer)と臨時教員(Substitute)は、それぞれまとめて表向きの山札にします(図参照)。

購買部デッキ

教職員と教職員イベントをまとめてシャッフルし、一つのデッキにします。それを裏向きのデッキにし、購買部に置きます(図参照)。

生徒と生徒イベントをまとめてシャッフルし、一つのデッキにします。それを裏向きのデッキにし、購買部に置きます(図参照)。

購買棚

教職員や生徒の棚は、それぞれのデッキのカードを置く 3 枚分の空間です。ゲームの開始時は空です。

2人ゲーム特別ルール #1

ゲームの開始前に、教職員デッキから「Grace Traceofyith」と「"Whipper" Wills」を全て抜いてください。これは 2 人ゲームでは面白いカードではありません。

ゲームの準備図

校舎ボード

全てのアクションが行われる場所です！各ボードは、学校におけるそれぞれの校舎を意味し、各プレイヤーは 1 枚ずつゲームで使用します。

カード

生徒（転校生や開始生徒を含む）

生徒カードは、明るい未来を目指している純真で若い女の子です！（おそらくは……）このカードをデッキに加えることで、我が校舎を苦しめる教職員から身を守る術をデッキに入れることができるのです。

教職員（臨時教員を含む）

教職員カードは、この女子校のスタッフです。実際は彼らはラブクラフト世界の怪物や狂気の信者で、あなたが購入したこれらのカードは相手に送られます。

A) **正気トラッカー(お仕置き板の数字)**
各プレイヤーは、ゲームの開始時に正気トラッカーの 20 の位置にトークンを置きます。これが 20 であれば、あなたの生徒のグループは完全に健全であることを意味します。ゲームを進行していく内に、あなたの正気は危機にさらされ、ゆっくりと手の内からこぼれ落ちていきます！これが 0 に達したら、あなたは完全に発狂してしまい、ゲームに敗北します。

B) **購入パイル**
あなたの校舎ボードの購入パイルは、各ターンにあなたが購入した生徒カード屋、他の校舎があなたのために購入してくれた教職員カードを置く場所です。これらは、あなたの次のターンに最初に引くカードになります。

C) **デッキ**
デッキエリアは、あなたが各ターンに引くカードを置く場所です。

D) **教室**
教室エリアは、教職員が全力を尽くしてあなたの生徒の正気を削り落とす場所です。

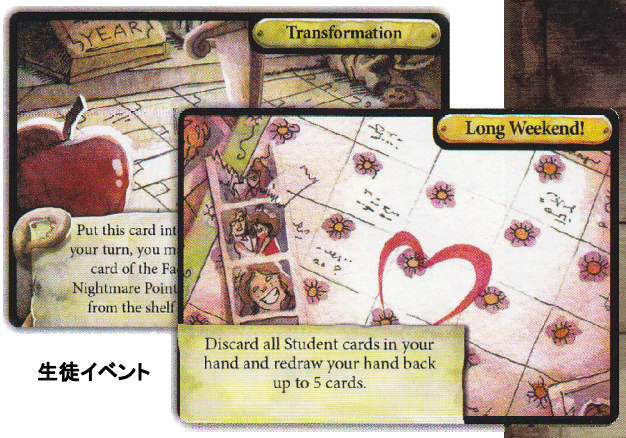
E) **捨て札**
捨て札エリアは、各ターンのあなたの使用済みカードを置く場所です。

F) **ロッカー**
カードの中には、校舎ボードの右側に置かれるものがあります。ロッカーのカードはあなたの捨て札パイルには行かず、何らかのカードの効果により取り除かれるまでその場に残ります。

イベントカード：教職員／生徒

これらは、生徒デッキや教職員デッキの中に潜む「イベントカード」です。イベントカードは、それが公開されたターンに発生する単発効果です。各カードの内容は別々です。良いイベントもありますが、そうでないのもあります。イベントが購買部の棚に登場した場合、その効果を読み上げ、何が発生するかを確認します。そのイベントの実行後、その棚の全てのカードを捨て、新たに 3 枚のカードを置きます。ロッカーに置かれないイベントは、ゲームから取り除きます。

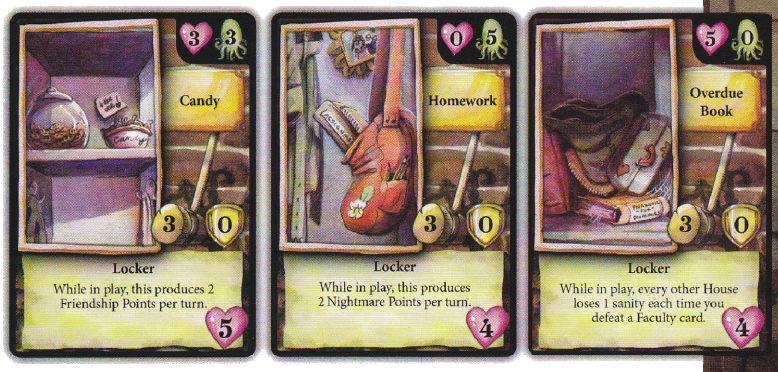
教職員イベント



生徒イベント

ロッカー

カードの中には、特殊キーワード「ロッカー」(Locker)を持つものがあります。これらのカードは、購入時に、そのプレイヤーの校舎ボードの右側(そのプレイヤーのロッカー)に移動します。それらはゲームの残りの間そこに置かれ、効果を発揮し続けます。イベントの中には、同様にプレイヤーのロッカーに置かれるものがあります。ロッカーカードは悪夢ポイントや友情ポイントを発生せず、購入したターンには機能しません。



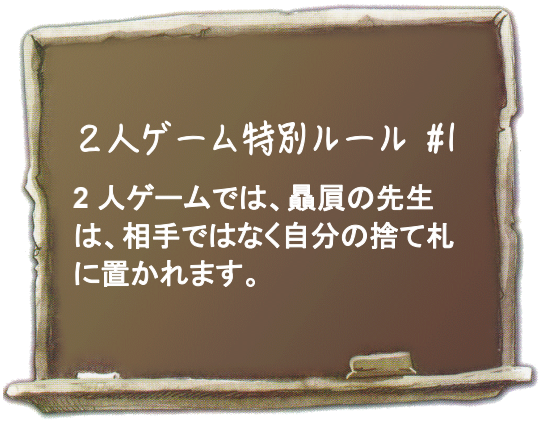
ゲーム進行

勝利

最も長く発狂する（正気トラッカーが 0 になる）ことなくゲームに残ったプレイヤーが勝利します！

開始プレイヤー

ランダムに最初のターンを行うプレイヤーを決めます。ゲームはそのプレイヤーから時計回りに進みます。



ターン

1.銀行に行く。カードを引きます！

自分の購入パイルからカードを引き、その後手札の合計が 5 枚になるまで自分のデッキからカードを引きます。

2.購買部を並べる。各棚には、選択可能なカードが 3 枚並びます。

最初のターンには、購買部の棚にはカードはありません。生徒デッキの一番上からカードを 3 枚めくり、生徒の棚の 3 つの空き枠に置きます。これを、教職員デッキと棚に対しても行います。

以降のターンでは、前のターンにカードが購入されたことで、購買部の棚に空き枠ができていることがあります。空き枠がある場合、カードをその棚の先の枠にずらし、空き枠に対応するデッキのカードで埋めます。このフェイズの開始時に棚に空き枠がない場合、棚の端のカードを 1 枚捨て、残りのカードをずらして、最初の枠にデッキから新たなカードを埋めます。

教職員デッキや生徒デッキが切れた場合、対応する捨て札パイルをシャッフルし直します。

3.授業料を支払う。手札にあるカードのポイントで、購入を行います。

あなたが支払える友情ポイントと悪夢ポイントの合計を確認します（これはあなたが引いて手札にあるカードに書かれています）。カードの中には、友情ポイントと悪夢ポイントの両方に数字があるものがあります。これらのカードは、**どちらかのみしか発生しません**（あなたが選びます）。自分のターン中、あなたは購買部から生徒を 1 枚（だけ）購入することができます。その生徒を、自分の購入パイルに置きます。購買部から生徒を購入できない（またはしたくない）場合、転校生を 1 枚あなたの購入パイルに置きます。その後、あなたは購買部から教職員を 1 枚（だけ）購入することができます。その教職員は、**自分の左隣のプレイヤー**の購入パイルに置きます。購買部から教職員を購入できない（またはしたくない）場合、臨時教員を 1 枚あなたの左隣のプレイヤーの購入パイルに置きます。購入後、手札のカードをすぐに捨て札パイルに置かないでください。指示があるまでお待ちください。

4.ホームルーム！ 手札のカードに書かれている「ホームルーム」（Pre-Class）を使用できます。

ホームルーム能力は、あなたの正気を保つ戦いの手助けとなります。手札にあるカードのホームルーム能力は、好きな枚数だけ選んで使うことができます。ホームルーム能力を持つカードは、発生友情ポイントアイコンの周りがすこし明るくなっていて、すぐにわかるようになっています。

ホームルーム能力の使用後、手札の教職員カードを全て教室に置き、その後手札の全ての生徒カードを捨て札パイルに置きます。

5.授業時間！ 親友や贔屓の先生を引き、正気を守りましょう！

自分の教室にいる教職員１人につき、自分のデッキからカードを１枚引きます（自分の教室の教職員が３人なら、自分のデッキからカードを３枚引きます）。ここで引いた生徒はあなたの親友（BFF：Best Friend Forever）で、ただちにあなたの教室に置かれ、ホームルームステップ中に置かれた教職員と一緒にされます。ここで引いた教職員カードは贔屓の先生（Pet Teacher）です。あなたは自分の贔屓の先生を、好きなプレイヤーの捨て札パイルに置くことができます（複数引いた場合、別々なプレイヤーに置くこともできます）――自分の正気を守る役には立たないかもしれませんが、他人の嫌がらせの役には立ってくれるでしょう！

あなたの親友の女子力を合計します。その女子力を、あなたの教室の教職員に振り分けます。自身の体力以上の女子力を割り振られた教職員は撃退され、あなたの捨て札パイルに置かれます。この教職員の中に「撃退」（Defeat）を持つものがいた場合、それはここで実行されます。次に、あなたの教室に残っている全ての教職員のダメージを合計します。あなたはそのダメージから、あなたの親友全員の決意の合計を引いた値の正気ポイントを失います。あなたの教室に残っている教職員の「生存」（Survive）能力は、ここで実行されます。

注：あなたの親友の女子力合計は、好きなように教職員に割り振れます。例えば、複数の生徒の女子力を合計して教職員１人を撃退することもできますし、１人の生徒の女子力を複数の教職員に分割することもできます。

「親友能力」

「親友」（BFF）能力を持つ生徒カードは、生徒カードが親友として引かれたら発動します。その効果の解決前にその生徒が教室から取り除かれた場合、その効果は取り消されます。

6.授業終了。 あなたのターンの終了時に、あなたの教室のカードを捨て札パイルに移動します。次のプレイヤーのターンを開始します。

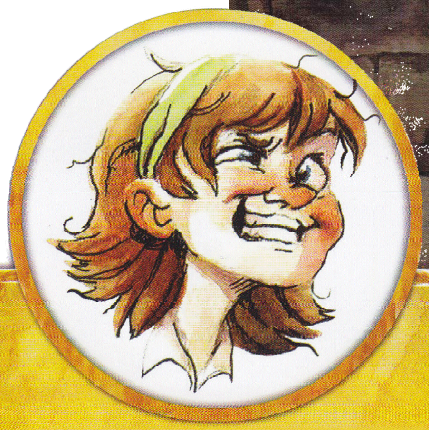
ゲームの終了

あるプレイヤーが正気を全て失ったら、そのプレイヤーがゲームから退場します。最後まで正気を残したプレイヤーが勝利します！

「好戦」と「友好」

購入した教職員が「好戦」（Aggressive）のキーワードを持っている場合、それを渡す予定のプレイヤーの教室に直接置きます。そのプレイヤーはただちにそれに対応する必要があります（授業と授業終了を実行します）。

購入した生徒が「友好」（Friendly）のキーワードを持っている場合、それをあなたの教室に直接置き、そのターンの授業で使用します。その生徒は、このターンの授業のために引くカードの枚数には含みません。



狂気の笑い

校舎ボードの狂気トラッカーは、４色に分けられています。あなたの狂気トラッカーが別の色に入ったら、あなたは狂気に陥った笑いをしなければいけません。やり損ねた場合、相手はあなたを魂のない人間のクズと罵ることができます。

Miskatonic University

Arkham, Mass • Established 1770

学位を取得し
様々な触手を学び
教職員の仲間入りを

「ミスカトニックの狂員レベルは最高さ！
キャンパスで会おう」
— 教育実習生、アセナス・ウェイト

www.miskatonic.me

ラブクラフトの地で、より深淵へと。
Miskatonic.me/MSfG で、教職員/役員の修業証が$3 お得。

ミスカトニック大学は、ミスカトニック女子校のスポンサーです。

期間限定。ゲームに関連する質問にお答えいただく必要があります。規定に関しては、 http://www.miskatonic.me/msog-terms をご覧ください。当方の事情により、提供を中止する場合があります。

Game Design: Luke Peterschmidt
Graphic Design: Jay Hernishin
Dark Lore Expert: Kenneth Hite
Art: Betsy Peterschmidt
The other guy who did lots of stuff: Rob Noss
Geekterns: Abby Tomlinson, Timothy Davis, Antonio Coach
Production Coordination: Kai Nesbit & David Freeman
Sr. 1% Advisor: David Blankley

Miskatonic School for Girls, all imagery, characters, trademarks, and content is owned by Geek Dynasty.

翻訳：進藤・“みらこー”・欣也

この翻訳文書は、ゲーム同梱のルールブックを元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、Geek Dinasty 社および他の団体には一切の責任がありません。