

Wizardry

TILTOWAIT CARD GAME

このゲームは手元に配られた7枚のカードを、色と色、数字と数字を合わせて捨てていき、他のプレイヤーより早く手元のカードをなくすことが目的のゲームです。
ゲーム中9つの呪文を駆使して攻撃、防御をおこないながら手持ちのカードをへらしていきます。だれかの手持ちカードがなくなった時点で点数計算をおこない、順位を決めます。

☆中に入っている各カードの説明

カードにはモンスターカード、呪文カード、呪文効果説明カードの3種類があります。

[モンスターカード]

- 黒、赤、金、青の4色に色分けされ、それぞれ1~10までナンバーの付いたモンスターカードが各2枚づつ、合計80枚あります。
- モンスターはファミコン版ウィザードリィIIのなかより40体が登場します。

[呪文カード]

- 呪文カードは全部で9種類、合計40枚あります。
- この呪文カードの使い方勝負に大きく影響してきます。
- 呪文カードは、攻撃呪文カード、特殊呪文カード、防御呪文カードの3つに分かれます。

[呪文効果説明カード]

- 全部で10枚あります。このカードはゲームには使用しません。
- 全呪文の効果か1枚のカードにまとめて書いてあります。
- プレイ中プレイヤーの横に置いておき、呪文の効果が分からなくなった時このカードを見て下さい。

☆基本ルール

- プレイ人数……3~10人

となります。もし持ってきたカードが場に出ているカードと色か数字が同じ、もしくは場にそのままさせる呪文カードであった場合は、その持ってきたカードを場に捨てることができます。もちろん、場にだせるカードがあっても出したくない場合は出さなくてもかまいません。

3 ●自分の手持ちカードが最後の1枚になる時に、そのプレイヤーは「カルキ」と言い、あと残り1枚であることを宣言します。もし「カルキ」を言い忘れ、他のプレイヤーから指摘された場合は、言い忘れたプレイヤーは中央の山から2枚カードを引かなくてはなりません。他のプレイヤーから指摘されず、次のプレイヤーにゲームが進んでしまった場合はカードを引く必要はありません。

4 ●上がったプレイヤーの捨てたカードが攻撃呪文カードの場合は、その呪文の指示に従ったのちゲーム終了となります。

5 ●1人のプレイヤーが「上がる」と1ゲームが終了となります。(上がった人か回数の最初のプレイヤーになります。)

6 ●カードの合計点を計算しマイナス得点としてスコアに記入して次のゲームを始めます。ティルトウエイカードがはいっている場合は、カードの総合計点を2倍したマイナス得点となります。

7 ●ゲーム中呪文の効果分からなくなったら、呪文効果説明カードを見て下さい。

プレイの準備

- 呪文効果説明カードを各プレイヤーに1枚づつ渡して、残ったらケースに戻しておきます。
- その他のカードをよく混ぜ合わせ、1人に7枚づつ配り、残ったカードは裏返しにしてまとめて中央に置いておきます。
- 中央に置いたカードの山の一番上から1枚引き、表にして山の隣に置いておきます。(これを、場に捨てられたカードといいます。)今後この位置に置かれていくカードの色、又は数字を合わせカードを捨てていくことでゲームが進行していきます。
- 初めてゲームをする場合はジャンケンで順番を決めてください。(次回からは上がった人から始めます。)スタート時は、時計と逆回りでゲームを進めます。

ルール・プレイの方法

- 中央の山から引かれた、最初のカードの色か数字に合わせてカードを捨てていくことでゲームは進行します。最初に引かれたカードが呪文カードだった場合は、そのまま最初のプレイヤーに呪文の効果か現れます。

注)最初のプレイヤーが呪文効果を受け、カードの色指定ができない場合は、次のプレイヤーが好きなカードを捨てたのち次に捨てていくカードの色指定をします。

- 場に出ているカードと同じ色、数字が手持ちのカードになく、呪文カードも出せない場合は中央の山の上から1枚カードを

得点について

カードにはそれぞれ得点があります。この得点はマイナスとして計算し、マイナス得点の多い人ほど順位がさがります。
モンスターカード……カードの左上にある数字が得点になります。
呪文カード全て……カードの右下にある〇〇PTS.の数字が得点になります。

注)ティルトウエイカードの場合はカードの得点以外に手持ちカードの合計得点を2倍にします。

(得点計算の方法)

- 自分の手持ちのカードの得点を全て合計し、マイナス得点としてスコアに記入します。
- もし手持ちのカードのなかにティルトウエイカードが入っていたら、カードの合計点を2倍したものをマイナス得点としてスコアに記入します。

****以上がウィザードリィカードゲーム「ティルトウエイ」の基本ルールです。この他にも皆さんのオリジナルの遊び方を作ってプレイしてみてください。

****ウィザードリィカードゲーム「ティルトウエイ」に関するお問い合わせ、ご意見、また今後出して欲しいカードゲームのご要望等ございましたら、下記住所 株式会社アスキー PMG 「ウィザードリィプレイヤーズフォーラム事務局」カードゲーム係まで官製はがきまたは封書にてご連絡ください。

呪文カードの効果

【攻撃カード】

① HALITO ハリト20点

- 次のプレイヤーにカードを2枚ひかせる。
- *場に捨てられているカードと色が合わない捨てられない。
 - *次のプレイヤーはハリトカードまたは同色のダルトカードを続けて捨てることできる。
 - *ハマカード及びモンティノカードで呪文効果が無効化されてしまう。
 - *カード得点20点。
 - *各色 2枚。計8枚。

② DALTO ダルト20点

- 回り方を逆転させ、次のプレイヤーにカードを2枚ひかせる。
- *場に捨てられているカードと色が合わない捨てられない。
 - *このカードを出すことにより、回りかたが逆転する。
 - *次のプレイヤーはダルトカードまたは同色のハリトカードを続けて捨てることできる。
 - *ハマカード及びモンティノカードで呪文効果が無効化されてしまう。
 - *変えられた回り方はハマカード、モンティノカードがでてもそのまま。
 - *カード得点20点。
 - *各色 1枚。計4枚。

③ MAHALITO マハリト40点

- 次のプレイヤーにカードを4枚ひかせ、次の色を指定できる。
- *場に出ている、色、数字に関係なく捨てられる。ただしハリトカード、ダルトカードの次にはだすことできない。
 - *次のプレイヤーが捨てるカードの色を指定できる。
 - *次のプレイヤーはマハリトカードまたはマダルトカードを重ねることできる。
 - *ハマカード及びモンティノカードで呪文効果が無効化されてしまう。
 - *このカードで最後に上がることはできない。
 - *カード得点40点。
 - *4枚。

④ MADALTO マダルト40点

- 回り方を逆転させ、次のプレイヤーにカードを4枚ひかせ、次の色を指定できる。
- *場に出ている、色、数字に関係なく捨てられる。ただしハリトカード、ダルトカードの次にはだすことできない。
 - *次のプレイヤーが捨てるカードの色を指定できる。
 - *このカードを出すことにより、回りかたが逆転する。
 - *次のプレイヤーはマダルトカードまたはマハリトカードを続けて捨てることできる。
 - *ハマカード及びモンティノカードで呪文効果が無効化されてしまう。
 - *変えられた回り方はハマカード、モンティノカードがでてもそのまま。
 - *このカードで最後に上がることはできない。
 - *カード得点40点。
 - *2枚。

⑤ TILTOWAIT ティルトウエイ40点

- 自分以外の全プレイヤーにカードを2枚ひかせ、次の色を指定できる。
- *場に出ている、色、数字に関係なく捨てられる。
 - *ハリト、ダルト、マハリト、マダルト、カティノ、ティルトウ

エイトの次に捨てることはできない。

- *次のプレイヤーが捨てるカードの色を指定できる。
- *ハマカードまたはモンティノカードで呪文効果が無効化されてしまう。
- *カード得点40点。手持ちカードの合計得点を2倍にする。
- *2枚。
- 注) このカードをだされたら、次のプレイヤーから順番にカードを2枚ずつ取っていく。全員がカードをとり終わったら、次のプレイヤーから指定された色でスタート。

【特殊呪文カード】

⑥ KATINO カティノ20点

- 次のプレイヤーを眠らせる。つまり、1人とばすことになる。
- *場に捨てられているカードと色が合わない捨てられない。
 - *このカードをモンティノ、ハマで無効化することはできない。
 - *カード得点20点。
 - *各色 2枚。計8枚。

⑦ MILWA ミルワ40点

- 指定した相手1人のカードを5秒間オープンさせ、次の色を指定できる。
- *場に出ている、色、数字に関係なく捨てられる。
 - *次から捨てていくカードの色を指定できる。
 - *ハマカード及びモンティノカードで呪文効果が無効化されてしまう。
 - *相手のカードをオープンさせても、回り方は変わらずミルワカードをだした次の人からスタート。
 - *このカードで最後に上がることはできない。
 - *カード得点40点。
 - *2枚。

【防御呪文カード】

⑧ MONTINO モンティノ30点

- 自分に対して仕掛けられた呪文効果を無効化することができる。
- *カティノカードは無効化できない。
 - *場に出ている、色、数字に関係なく捨てられる。
 - *回り方、指定された色を変えることはできない。
 - *モンティノカードをだす場合は、現在場に出ているカードと同色の扱いになる。
 - *このカードで最後にあがることはできない。ただし、ミルワカードによりカードのオープンを指定された場合とティルトウエイカードにより自分がカードを取る順番がきた場合のみ、上がることできる。
 - *カード得点30点。
 - *4枚。

⑨ HAMAN ハマン30点

- 自分に対して仕掛けられた呪文効果を無効化することができ、次の色を指定できる。
- *カティノカードは無効化できない。
 - *場に出ている、色、数字に関係なく捨てられる。
 - *回り方を変えることはできない。
 - *次のプレイヤーが捨てるカードの色を指定できる。
 - *このカードで最後に上がることはできない。ただし、ミルワカードによりカードのオープンを指定された場合とティルトウエイカードにより自分がカードを取る順番がきた場合のみ、上がることできる。
 - *カード得点30点。
 - *6枚