

ハト☆ブリ!
RPG

体験版
パワー♥アップ
おしゃネブック

無断転載をしないで下さい。もしそれにより、私どもが不利益を被った場合、法的措置に訴える可能性があります。

Please do not reproduce without prior permission,

When I was disadvantaged,I might appeal to legal action.

未經授權禁止複製 當我不利，我可能會吸引法律行動。

未经授权禁止复制 当我不利，我可能会吸引法律行动。

무단 전재 금지 내가 불이익을 입었을 때,난 법적 조치에 호소 할지도 모른다.

『8:30のみんなのおともだち プリティな戦士になろう！RPG』
パワーアップおしゃれブック
【体験版の内容】

表紙（製品版の表紙です）

裏表紙（製品版の裏表紙です）

巻末コミック（製品版 p30です）

中表紙（製品版 p 3）

「追加ルール」の一部（製品版 p 4 ~ 7。「妖精」「新たなキュア戦士」と「劇場版」ルールです）

製品版には、そのほかに「ソロプレイ・ルール」「ダイジェスト番組進行ルール」、追加・大人向けルール「理不尽な条例」「悪夢の世界（スーパーハードモード）」が含まれ、追加ルールに対応したチャート類、追加のストーリーチャートが収録されています。

「男の子だって暴れたい！ レンジャー戦士 ルール」の一部（製品版 p18、p21、p25）

製品版には、全ルールと関連したチャートが含まれ「日曜7:30の戦隊もの」のようなキャラクターを作成し、遊ぶことができます。

その他製品版には『ハト プリ！RPG』のプレイルールのサマリーも収録され、この本だけで遊ぶことも可能となっています。

この同人TRPGの紹介は、以下のウェブページもご参照ください。
シート類のダウンロードサービスなどの情報もあります。
http://www004.upp.so-net.ne.jp/tokeneko/doujin/ck78_1_100815.htm

ハト☆プリ! RPG が、

8:30のみんなのおともだち☆プリティな戦士になろう! RPG

パワーアップして帰ってきた!

さぼくぶるー
サバクブルー

さぼくれっと
サバクレッド

さぼくいえろー
サバクイエロー

サバクジヤー!
ゆけ!

新キャラ登場や「劇場版」
を再現するルールを追加!
大人向けルールも「**●**条例」で
より苛酷に、パワーアップ!?
今回はソロ・アドベンチャーも
あるから、ひとりでもプレイできる!
そして、男子キャラ&戦隊をサポート
する「**男の子だって暴りたい!**」
ルール搭載! キュア戦士と共闘も可能!!

※本書だけでもプレイ可能ですが、『ハト☆プリ! RPG』
とあわせてのほうが、より楽しむことができます。

サバクジヤー!
がんばれ!

だーくちゃん
ダークちゃん

さぼーくしらい
サバーク司令



それはそうとこのままでは冬コミ新刊がおちそうです

原稿もコミックも、ピンチです、

キュアピジョン

地味
ほろびました
原稿も

キュアブディング

コミキュア最大のピンチ……!!



白紙彗星

世界中の本が白紙化していきます!!

大変です

ついに『白紙の使徒』首領ホワイトキングの本格的な侵略が始まった——

原稿が白紙化!

#6「もうダメです…原稿また白紙です」



パワーアップするしかないわね

キュアヤガミライト

このままでは勝てない…

キュアカイシャイン



パワーアップを!!

そう
おしやれに

← 巻末のゲームルールパートへ!!!



パワー♥アップ おしゃれブック

ハト☆プリ! RPG

『8:30のみんなのおともだち☆プリティな戦士になろう!RPG』、略して『ハト☆プリ!RPG』は、トランプと、人間同士の会話ですすめ「TVアニメ番組をみんなでつくる」ように、物語をつくっていくゲーム。当サークルから、2010年夏に刊行され、好評頒布中です。

本書『パワーアップ・おしゃれブック』は、それをおしゃれにパワーアップする本!新キャラ登場、劇場版、ハードモードなど…あなたの戦いの物語は、まだまだ続きます!そして「男の子むけ」ルールも登場。ひみつ基地や巨大メカで、キュア戦士と共に活やくも!?この本だけでもゲームは可能ですが、『ハト☆プリ!RPG』もあれば、より楽しむことができます。

3

※プレイルールが収録されているので、この本だけでも「男の子ルール」である「レンジャー戦士」のキャラクターをつかって、ゲームをあそぶことができます。



おしゃれ、パワーアップ！ 私たちの物語は、つづきます！

●「ハト☆フリ！RPG」とは

正式名称は『8:30のみんなのおともだち☆プリティな戦士になろう！RPG』です。

タイトルのように、「日曜朝の美少女ヒロインが活躍するTVアニメ」をモチーフに、TV番組をみんなで作るような、そんなテーブルトークRPGです。ゲームには、トランプを使います。

トランプ一山が、ちょうど「30分間のTV番組」になっており、Aパート、CM、Bパートにわけて、トランプのカードをやりとりしながら、ゲームを進めていきます。

テーブルトークRPGって？

『ハト☆フリ！RPG』は、人間どうしの会話ですすめていき、みんなで物語をつくっていくゲーム。このような形式のゲームは「テーブルトークRPG (TRPG)」といわれます。ひとりの審判(しんぱん)・進行役の人(多くのTRPGでは「ゲームマスター」といわれます)と、数人のプレイヤーによって行なわれます。

むずかしいイメージもあるようですが、いちどコツをつかめば大丈夫。なにより他のゲームとはちがう「物語をみんなでつくっていく」楽しさがあります。

『ハト☆フリ！RPG』は、そのTRPGのなかでも、「かんたんに遊べる」「ストーリーがプレイのなかで、できていく」ことが際だった、ゲームルールになっています。



この本があれば、
『ハト☆フリ！RPG』も、
さらにパワーアップ!!

※この本だけではゲームをプレイすることができませんが、あわせて、もっと楽しめます!

●「自分だけのキャラクターやTV番組」ができる！

『ハト☆フリ！RPG』には、「自分自身でオリジナルの美少女戦士」をつくるためのルールが用意されています。

どんなパワーで戦うイメージの戦士なのか？「色」の名前を戦士や、「植物」「果物」の名前を持つ戦士はもちろん、「宝石」や「星」「自然現象」、あるいは「物語のなかの人物」などの名前をもつヒロインも！本のなかには、名前とつけるための単語の例も500個ちかく載っています。

ヒロインたちが「どんな仲間なのか」も、ルールによって決まります。「同じ学校のクラスメート」や「部活の仲間」だけでなく、「同じお店の店員や常連」、「家族」で戦う場合もあります。

さあ、どんな美少女戦士が生まれるでしょうか！

●戦うべき敵、そして…

ヒロインたちが戦う「敵」。その名前や、目的、組織の名前、幹部構成なども、決めることになります。

また、かんたんに遊べる「ファミリールール」に加えて、TV番組運営の舞台裏にせまる「大人向けルール」も搭載！そちらでは「スポンサー」や「視聴率」、「表現問題(視聴者のクレーム)」などが、ルール化されています。視聴率が下がれば番組打ち切りに！視聴者の理不尽なクレームや、スポンサーからの勝手な要求、これこそ恐ろしい、本当の敵かもしれません。さあ、みんなで協力して、番組を守り、人々に夢を届けることはできるでしょうか？

追加ルールいろいろ

『ハト☆プリ! RPG』をじっさいにプレイするときに、便利だったり、さらにたのしくなる、さまざまな追加のルールを紹介します。

●妖精～キュア战士のパートナー

キュア战士のパートナーとなる「妖精」キャラクターの外見や名前を決めることができる表を、p14に用意しました。これで、あなたのキャラクターの妖精の設定を決めてみると楽しいでしょう。

▼妖精キャラクター

GPが認めるなら「妖精キャラクター」としてゲームに参加することができます。

能力値の決め方や成長はキュア战士と同じです。「ふつうの姿」などは、考えてくふうしてください。

この場合「パートナーとなるキュア战士」を決めます。自分で設定してもいいですし(キュア战士が「妖精の設定をする」のと、ちょうど逆というわけです)、もし相手の了承を得られるなら、他の「プレイヤーのキュア战士」にしてもかまいません。

「キュア战士と妖精のコンビ」でゲームをプレイするのも楽しいはずですよ。

妖精キャラの行動は、以下ようになります。

・クラブのカード……【きずな】に関する行動

パートナーのキュア战士(変身前)を、助けたり、かかわったり、行動させる。

・ダイヤのカード……【にんき】に関する行動

パートナーのキュア战士(変身後)を、助けたり、行動させる。アイテムを渡すなども含みます。

※【こころ】【からだ】についてはキュア战士と同じです。

パートナーを「助ける」のか「行動させる」のかは、そのキュア战士に「担当プレイヤーがいるのか、いないのか」によって異なります。(「他のキャラクターも行動させる」ルールにしたがってください)

●新しいキュア战士の登場!

TV番組でも、新しいキャラクターはすごい活やくをすることが多く、また登場によって番組がもりあがります。そのようなことをゲームのなかにもとりいれるルールです。

新しくゲームに参加する人も、活やくできるから、楽しいはずですよ!

※このルールは「キャンペーン・ゲーム」に対応したものです。

▼新キュア战士登場のやりかた

キャンペーンの途中から参加する、新しいキュア战士がいた場合、その能力値は「途中からの仲間」ルール(『ハト☆プリ! RPG』p21)にしたがいます。

くわえて、その新キュア战士は、「はじめて変身することになるゲーム」のなかで、「シーンをとった」場合、プレイの後の処理のさい「2倍のシーンをとった」と計算します。

(つまり、ふつうの2倍、能力値がアップしますし、(不幸ゲージ)あるいは(視聴率)に関係します。。ただし、大人向ルール使用時も、絵札で「物議をかもす」回数は2倍にならずにすみます)

大きく不幸ゲージを下げたり、視聴率をアップするチャンスなので、他のプレイヤーも、新しいキュア战士が多くシーンをとれるように、協力するのがよいでしょう。

▼ゲスト・キュア战士登場!?

このルールは、「1回だけ登場する特別なキュア战士」にも当てはめることができます。

過去のキュア战士が復活したり、伝説のキュア战士が助けにあらわれたり、別の世界のキュア战士がゲストとして登場する……などです。

たまたま遊びにきた友だちや、おばあちゃんなどに、1回だけゲームに入ってもらい、「伝説や、他の世界のキュア战士」として活やくしてもらおうのも楽しいでしょう。

▼新キャラ効果の制限

ただし「毎回新キャラが続けて登場する」のは禁止します。また「同じプレイヤーが、キャラクターを変えて、何度も新キャラとして登場する」ことも禁止します(「スポンサーからの要求」などで仕方ない場合は別です)。

じっさいのTV番組でも、次から次へと新キャラが出てくるだけでは、あきられてしまうのと同じです。

私も再び、
仲間と共に、
戦う…!!



p14には「迷えるキュア战士」表を収録。戦えなくなったキュア战士の、事情、悲しみや苦悩という、物語としての側面を描くデータとなっています。

ええっ!

わたし

えいが

私たちが、映画になる…んですか!?

ついか げきじょうばん
~追加ルール:劇場版~

●劇場版ルールとは

ふつうの1回のプレイが「30分のテレビ番組」1回ぶんにあたるのに対して、映画のような、もっと長い時間を意味するゲームプレイです。

本来は「トランプ1山」でプレイが行なうのに対して、劇場版は「複数の山」で行ないます。

通常のプレイよりも長めになりますので「長めのストーリー」に挑戦したい場合などにむいています。

以下のルールにしたがってください。特に記されていない部分は、ふつうのルールに従います。

●劇場版ゲームのやりかた

▼準備

最初に「何山つかうか」決めます。基本は「3山」です。(3山だと90分の映画に相当します)

「クリア条件」は「山の数」ぶんカードを引いて、それを全て足します。複数のスーツになる場合もありますし、なにかが「13以上」になることもあります。

その「クリア条件」を、プレイのなかで全ての山が尽きるまでに果たすことになります。

山札はA・Bパートに分けません。ジョーカーは、1山につきGPが1枚、プレイヤー側が1枚使えます。

▼予告編

CMはありません。そのかわり「予告編」が、[PC人数と同じシーン数]、最初にあります(ルールは「CM」と同じで「他の映画」を宣伝します)。

▼フレイの進行方法

ジョーカーの使い方は同じです。1枚目のジョーカーはいつでも使うことができ、2枚目のジョーカーは「1枚目が使われた後」ならいつでも使えます。(A・Bパートもありませんし、複数の山をつかいますから、「開始していきなり、プロデューサー・シーン」とか、「まず序盤に一度変身」といったことも可能です。劇場版ならではの演出となるでしょう!)

1つの山が終わったら、とったシーンを計算し、手札も回収してカードを切り、次の山でプレイします。

▼ペンライトで応援! ルール

劇場版では、ゲーム中いつでも、「キュア戦士が全員、1つずつキュアハートを使う」ことによって、「観客の子供たちに、ペンライトで応援してもらう」ことができます。

その場合、プレイヤーの誰かの出したカードを指定してください。

次に、『ハト☆プリ! RPG』p19の「設定決め」の方法にしたがってカードを1枚ひきます。その数字ぶん、達成値が上昇します。ただし、スーツがちがった場合、達成値は「数字は半分(端数切り上げ)」しかありません。

▼キャンペーン・ゲームへの導入

キャンペーン・プレイに組みこむ場合、(不幸ゲージ)、あるいは(視聴率)をルールどおりに処理してください。劇場版が、本編TVシリーズに影響を与えたというわけです。

劇場版は、大きくゲージを下げる/視聴率をあげる、チャンスになることもあります!

ペンライトの光で、
わたしたちを、
応援してください!

※本当の劇場でも、
子供のみねさんは、応援してね!

●歴代キュア戦士、総出演!? オールスターDX・ルール

劇場版のなかでも特殊な「歴代キュア戦士が全員登場する」映画のルールです。

通常のクリア条件を果たしつつ「たくさんのキュア戦士を活やくさせる」という、にぎやかですが、なかなか大変なゲーム内容となります。

この場合「少ない山札のなかでノルマを果たす」ほうが緊迫したゲーム展開になりますので、「2山」、あるいは(かなり大変ですが)「1山」で挑戦しても面白いでしょう。

「DX」をプレイする場合、PC以外に登場する「ゲスト・キュア戦士」を決めます。

P24~25の表の「カラー」全てのキャラクターが登場します(ぜんぶで13人となります)。このとき、すでに(他のプレイなどで使用した)設定してあるキュア戦士がいるなら、登場させてもかまいません。とにかく13キャラを設定します。

「ゲスト・キュア戦士」は、最低限「キュアネーム」「キュアカラー」が決まっていればじゅうぶんですが、もちろん、細かい設定まで使ってもかまいません。

通常の「クリア条件」を果たしつつ、プレイのなかで、「その13人のゲストが行動したという形でそれぞれに1回以上、シーンをとらせる」必要があります。

この「シーンをとらせる」というのは、演出上という意味で、実際には各プレイヤーが自分のカードで「アクション」をすることになります。使用するカードは【きずな】(クラブ)か【にんき】(ダイヤ)ですが、うまく行動したとGPが認めたら、【こころ】(ハート)、【からだ】(スペード)でも、可能です。

●劇場版の舞台

基本的に、「[キュア・ベース]にまつわることで、世界的に有名な都市」となります。ファッション関係やスイーツなら「パリ」。モータースポーツならば「モナコ」や「ル・マン」といった具合です。

ただし「わからない」「思いつかない」「そもそも存在しない」ような場合、「それが盛んな架空の国」を舞台にしてください。

私たちの場合「マンガで世界的に有名な都市?」すると、秋葉原とか、聖地・大泉学園とか……

ええ〜。せっかく映画なんだから、外国がいいよ!「架空の国」にしようよ!

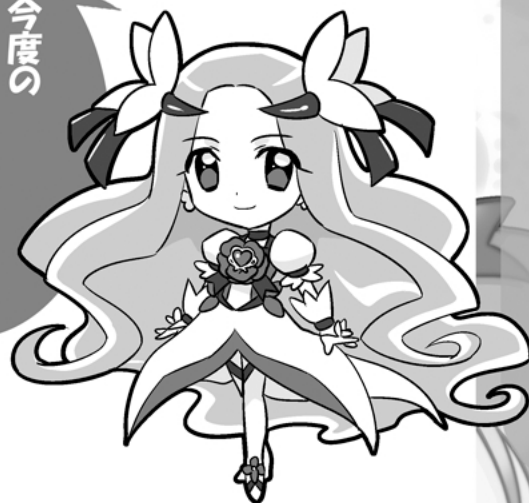
では、カードを引きますね。…「島」です。マンガの盛んな島?、ですか? う〜ん。

…エ〇マンガ島?



7

今度の映画には、私も呼んでちょうだいね。



名前は「[キュアベースにかかわるもの]+国の名前」が良いでしょう。「スイーツ王国」や「おもちゃの島」、「アニマル共和国」という具合です。

架空の国にした場合、どんな場所にあるか、p15の「外国・表」で決めます。

さらにカードを引きます。赤のスートなら、キュア戦士たちは、「そこで開かれている世界的なイベント」に参加、あるいは(結婚式や、お祭りなど)「大きなイベントに招待された」こととなります。

(もちろん、そこで事件がおこる場合もあります!)

黒のスートなら「その都市や国がピンチとなり、助けるために呼ばれた」こととなります。

●劇場版の「SP敵」と「SP協力者」

劇場版オリジナルの「SP(スペシャル)敵」と「SP協力者」を登場させるのもよいでしょう。

この本のp15の表で、決めることができます。(このルールは、ふつうのTVシリーズのプレイの「敵」設定に応用することもできます)

まず「SP敵」を決め、それと「何らかの関係をもつ」という存在として「SP協力者」を設定します。「協力者」が、「SP敵」の協力者なのか、キュア戦士たちの協力者となるのかは……その設定と、じっさいのプレイのなかで決まることになるでしょう。

みんなもスッごい「自分たちの劇場版」をつくってね!



男の子だって、暴れたい!

～<レンジャー戦士>ルール～

本ルールは、男の子むけの正義の味方の戦隊である<レンジャー戦士>になって活やくするためのルールです。

『ハト☆プリ! RPG』のルールと基本的に同じですが、以下のルールにしたがってキャラクターをつくります。またプレイのときも<レンジャー戦士>独自のルールがあります。

以下、このパートでは『ハト☆プリ! RPG』の最初の本に載っていたルールを「基本ルール」あるいは「キュア戦士のルール」と呼びます。

基本的なゲームのルールは同じですから、キュア戦士といっしょに戦うという形でゲームをしてもかまいません。(劇場版やスペシャル番組などで、別々の番組のキャラクターたちが、いっしょに活やくするのと同じです)

またルールの一部を「キュア戦士」に導入したり、その逆ということも可能です。

(ひみつ基地を持ったり巨大ロボで戦うキュア戦士や、あるいは逆に、中学生による戦隊ヒーロー……といったことが可能になるでしょう)

■キャラクターメイク

<レンジャー戦士>のキャラクターのつくり方です。

カードを引いて決めていくこと、「それぞれ決める」とことと「みんなで決める」ことがあるのは、基本ルールと同じです。

▼レンジャー戦士になったわけ

(カードで決める/みんなでひとつ決める)

この本のp22～23の表で決めます。「あたえし者・表」と、「あたえられし理由・表」で、それぞれカードを引き、みんなで話しあって決めてください。

ふたつの表の言葉をつなげると、文章になり、その組み合わせで様々な設定ができます。

例えば、「スペードA」と「スペード2」となったら、「国際防衛機構の、[敵ぞしき]によって壊滅した支部や部隊の生き残り」となります。

「スペードJ」と「ハート5」なら「サムライを代々継ぐ血筋」となります。

●レンジャー戦士の姿

▼レンジャータイプ

(カードで決める/みんなでひとつ決める)

仲間たちが「どんな力による戦士」なのか、というタイプです。

この本のp23の表で、みんなでカードを引き、話合って決めてください。なおここで「2枚」までカードを選ぶことができます。つまり「2つの力の組み合わせ」ということになるわけです。

(例えば、「中国拳法+動物」や「サムライ+文字」というようになります)

▼チーム・ネーム

(みんなで考える/みんなでひとつ決める)

ここで「全員のチーム名」を決めます。

基本的には、「〇〇戦隊□□□レンジャー」という形で名前にして、さきほど決めた「タイプ」を元にした名前がよいでしょう。

(例えば、「サムライ+文字」の場合、「漢字戦隊サムライジャー」や「武士道戦隊カンジジャー」などといった名前が考えられます)

もちろん「戦隊」や「(レン)ジャー」という形にこだわらなくてもかまいません。最後にメンバーの人数の数字をつけるいうのもカッコいい名前です。

(例えば、上の例だと「文武両道サムライ5」、「サムライジグ真剣隊」などが考えられます)

チーム・ネームは、そのまま「番組名」になります。

▼レンジャーカラー

(カードで決める/それぞれ決める)

みんなで「レンジャータイプ」「チーム・ネーム」を決めたあと、それぞれ自分の「カラー」を決めます。

この本のp23の表でカードを引いてください。

▼レンジャー・ネーム

(自分で考える/それぞれ決める)

キャラクターの、変身したあとのコードネームです。「[チーム名の名前から「(レン)ジャー」を抜いたもの]+カラー名」というのが、ひとつの決め方です。(たとえば「サムライジャー」の「赤」なら、「サムライレッド」となるわけです)

もし「レンジャータイプ」が「動物」や「乗り物」といった「そのなかにいろいろ種類があるもの」だっ

●敵の巨大化と、合体巨大ロボ

▼敵の巨大化

GPは、2枚目のジョーカーが出たあとならいつでも、「絵札かAを、シーンカードとして出す」ことができれば、「スレイブモンスターや幹部の巨大化」を宣言することができます。

(スレイブモンスターが、レンジャー戦士たちに倒されたあと、「勝ったと思ったらよみがえって巨大化」……という演出が効果的ですが、かならずしもそうである必要はありません)

巨大化した場合、そのシーンから「巨大化した敵によるシーン描写」において、GPの能力値は「6」になります。

(キャンペーン・ゲームの場合、+5されます)

▼合体巨大ロボ

「敵が巨大化した」場合、レンジャー戦士たちは、巨大メカに乗りこんで「合体」して、巨大ロボになって戦うことができます。

その場合、合体に参加する者は(ブレイブハート)を1つずつ使う必要があります(たとえば、5人で合体なら5つ必要です)。これは他の誰かが使ってもかまいません。

合体巨大ロボで行動する場合は、各スーツの行動は「巨大メカ」のルールを参照してください。

合体に参加しない戦士は、変形する前の巨大メカや、あるいはメカに乗らない形で行動することになります。状況によっては、それが必要な場合もあるでしょう(巨大ロボで仲間が戦っているあいだに、人質を救出する等)。

▼巨大ロボによる「合体ワザ」

巨大ロボ合体に参加しているキャラクター同士は「合体ワザ」を行なうことができます。

合体ワザとは、誰かが行動したとき、自分が行動するかわりに、「先に行動したキャラクターの達成値を上げる」行動です。同じスーツのカードを1枚出すことができ、そのぶん達成値があがります。

これは何人でも可能です。スーツが同じカードなら、ひとつのシーンで全員のカードを足すこともできるのです。

そして合体ワザによって「シーンをとった」なら、合体ワザに参加した全員が「シーンをとった」と扱います。

(「クリア条件」ならびに「キャラクターの成長」に関係します。もちろん、大人向けルールを使用している場合、絵札のぶんだけ「物議をかもす」ことになるので注意してください)

ゆけつ、
巨大ロボ、サバクオー！
きゅあぷり帝国を、やっつけろ！



〜ハ〜ワ〜ワ〜ワ

キャラクターのすがた

ハート☆フクリ

8:30のみんなのおともだち★
プリティな戦士になろう!
RPG

男子
だって
暴りたい!

ver.2010.12.24

レンジャー戦士

キャラクターシート

キミの名は【ふつうの名前】
 ふだんは【ひみつ基地の表むきの姿】
 ごくふつうの【表向き】の
 ……だが、その正体は、正義の味方、
 【(あたえし者)】の【(あたえられし理由)】
 【(レンジャーカラー)】の、【(レンジャータイプ)】の戦士!
 【(敵のもくてき:理由)】で、【(行動)】を企む
 【(敵そしき名)】とたたかう
 その名も【(レンジャー・ネーム)】なのだ!

プレイヤー名:

シンボルマーク:



こころ
【決めゼリフ】



からだ
【ワザ】



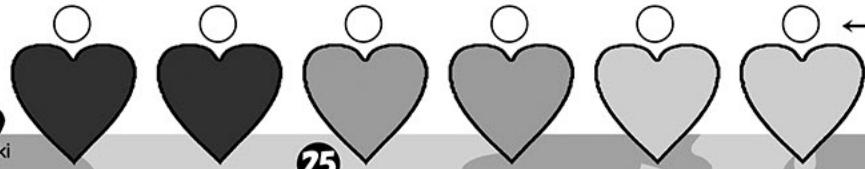
きずな
【仲間】



にんき
【アイテム】

ひみつ 【設定など】

巨大メカ
名前:



←【ブレイブ
ハート】