



P.A.W.S. PROTOCOL

萌爪协议

公式ルールブック

P.A.W.S. PROTOCOL 萌爪协议

P.A.W.S. プロトコルへようこそ。

一見シンプルでありながら、奥深い戦略性を秘めた
カードバトル。
士官と兵器を隠し、駆使し、相手の裏をかきながら
戦場を制圧しましょう。

目指すのは、ただ一つ：
相手の「ライオン将軍」を見つけ、撃破すること。

一つひとつの決断が勝敗を左右します。
未知情報を承知で攻撃を仕掛け、優位に立つのか？
それとも「スキル」を発動して主導権を取り戻し、
秘密を暴き、戦場を操るのか？

勝利を決めるのは、推理、駆け引き、そして決断。
すべては「プロトコル」の中で行われます。

プレイヤー人数

1対1ゲーム：2人。

2対2ゲーム：4人
(ゲームを2セット使用)。

任意：追加の1人が審判として参加することもできます。
(追加ルール：審判モードを参照)

カード

各プレイヤーは、星の数によってランク付けされた以下の7枚の士官カードを受け取ります。

士官カード



ライオン将軍
(7つ星)



タイガー大佐
(6つ星)



クマ少佐
(5つ星)



イノシシ大尉
(4つ星)



オオカミ中尉
(3つ星)



ネコ曹長
(2つ星)



ネズミ特殊兵
(1つ星)

武装カード



マイクロ・マイン



ミニ・ミサイル

ゲームの遊び方

配置

1. 先攻プレイヤーを決めます。決め方は自由です。
2. 2人のプレイヤーは、それぞれ9枚のカードを裏向きにして、フィールド上に3×3の形で配置します。
3. 各縦列の一番上にあるカードを「前線」とします。カードが撃破された場合、その列の次のカードが新たな「前線」となります。

例：



カード2、3、4、5が撃破されました。
これにより、カード1、8、6が、それぞれの列の新たな「前線」となります。

- 裏向きのカードは「隠匿」されています。
「隠匿」されてるカードが「公開」（表向き）された場合、そのカードはゲーム終了まで公開されたままになります。
- カードは慎重に配置しましょう——欺きと推理が勝負の鍵。そして、心理戦はすでに始まっています！

注：

- ゲーム中はいつでも自分のカードを確認できます。暗記する必要はありません。
- ただし、「交戦」が始まった後は、カードの位置を変更することはできません。
- プレイ中のカードは、配置された位置から移動することはありません。

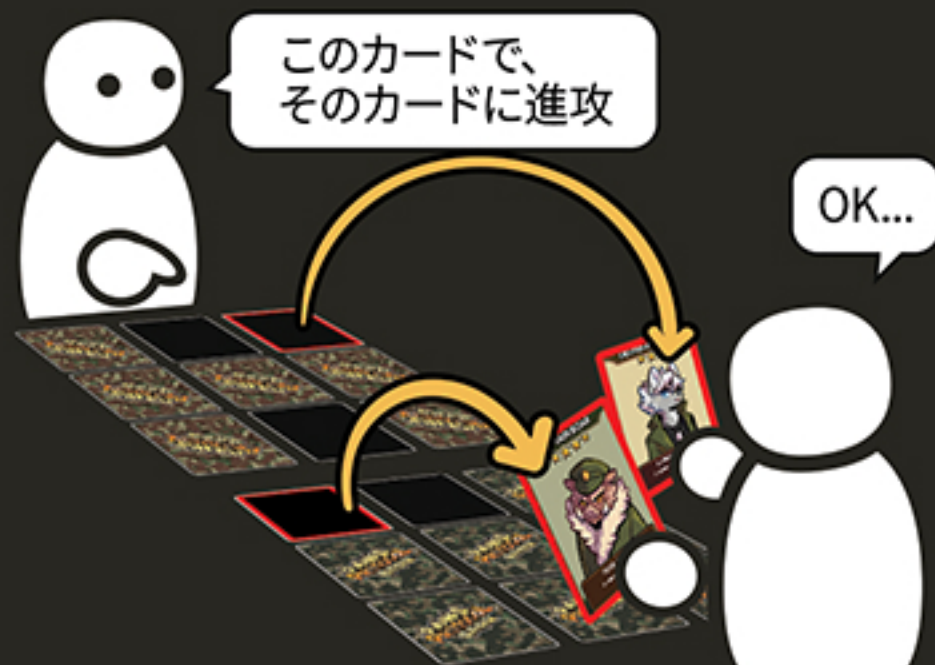
● **交戦** ●

プレイヤーは交互に手番を行い、以下のいずれかの行動を選択します：(A) **進撃する**、(B) **プロトコルを発動する**。

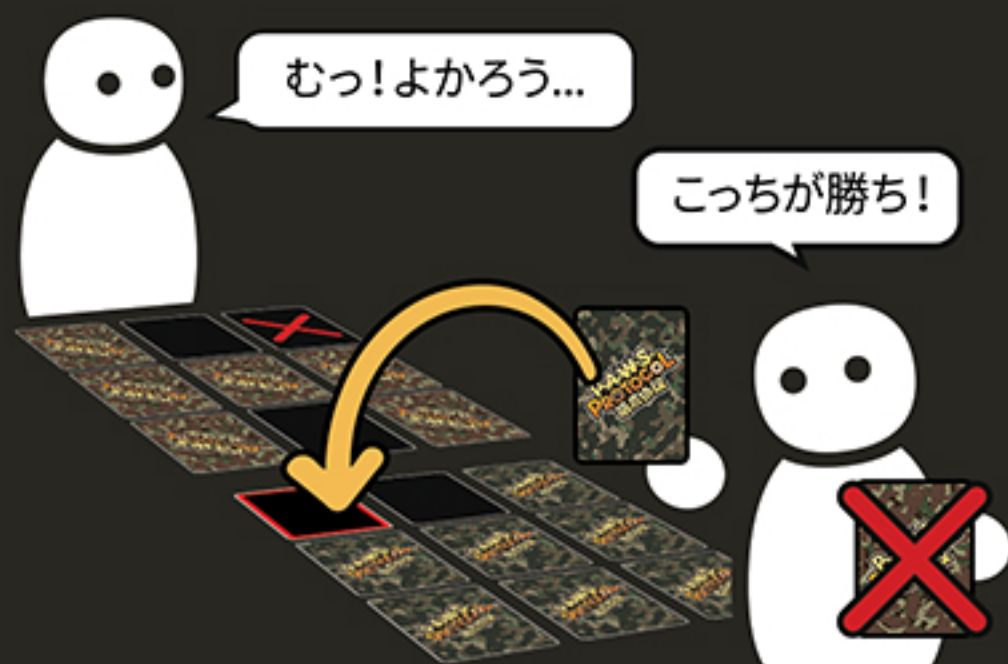
A) 進撃する：

- 自分のカードを1枚選び、進撃させます。
（「隠匿」「公開」のどちらのカードでも選べます。）
- 以下の「**ターゲット指定ルール**」に従い、進撃対象を選びます。
（「隠匿」「公開」のどちらのカードでも選べます。）

3. 防御側プレイヤーは、進攻するカードと進攻対象のカードの両方を確認し、進攻の結果を判定します。
(以下の「**進攻結果の判定**」を参照。)



4. 防御側プレイヤーは、撃破されたカードをフィールドから取り除き、それぞれの持ち主が脇に置きます。プレイヤーは、自分の撃破されたカードをいつでも確認できます。
5. 隠匿されていたカードは裏向きのまま、公開されていたカードは公開されたままにします。



ターゲット指定ルール：

どの位置からでも進攻できますが、進攻対象に選べるのは「前線」にあるカードのみです。

ただし、「ミサイル」は「前線」のカード、または「前線」の次にあるカードを進攻対象に選ぶことができます。

以下の例を参考にしてください。

カード4と2が撃破されました。
カード1、5、3がそれぞれの列の「前線」となり、
すべてのカードから進攻対象に選ぶことができます。



カード7、8、6は、ミサイルによる進攻対象に
選ぶこともできます。
カード9は、進攻対象に選ぶことができません。

進攻結果の判定：

防御側プレイヤーが、以下のルールに従って戦闘の結果を判定します。

- ランクが高いカードは、ランクが低いカードを撃破します。
- ランクが同じカードは、互いに撃破されます。

以下の例外があります。

- **ライオン vs ライオン：**
ランクに関係なく、進攻側が必ず勝ちます。
- **ネズミ vs ライオン／マイン／ミサイル：**
ネズミが必ず勝ちます。
- **マイン：**
進攻する場合：必ず負けます。
進攻された場合：ネズミ以外には必ず勝ちます。
判定後：必ず撃破されます。
- **ミサイル：**
進攻する場合：ネズミ以外には必ず勝ちます。
進攻された場合：マイン以外は必ず負けます。
判定後：必ず撃破されます（マインによる進攻を除く）

勝利条件：

「ライオン将軍」が撃破された時点で、ゲームは直ちに終了します。

相手の「ライオン将軍」を撃破したプレイヤーの勝利！

B) プロトコルを発動する：

「進攻する」の代わりに「隠匿」カード1枚を「公開」し、そのカードの「プロトコル」を発動できます。

「公開」後は再発動できません。



ライオンハート (ライオン将軍) ★★★★★★★★

次のターン終了まで、味方ユニット全員のランクを+1する。



虎怒雷霆 (タイガー大佐) ★★★★★★★★

このターン、異なる2つの対象を同時に進攻する。両方の進攻について、同時に判定を行う。



くっ、間に合った! (クマ少佐) ★★★★★★★★

味方ユニット1体が進攻対象にされた時のみ発動できる。その進攻対象をクマ少佐に変更する。



ブタ、どーん! (イノシシ大尉) ★★★★★★★★

相手のカードを1枚選び、公開する。公開されたカードのプロトコルは発動しない。



月夜の本能 (オオカミ中尉) ★★★★★

相手はマインまたはミサイルを1枚選び、公開する。



ニヤイス・カバー! (ネコ曹長) ★★

公開されているカード1枚を隠匿する。再び隠匿されたカードは、再度発動できる。



はい、チーズ! (ネズミ特殊兵) ★

取り除かれたマインまたはミサイル1枚を、正体を公開せずに任意の位置に再配置する。

注：武装カードにはプロトコルスキルがありません。

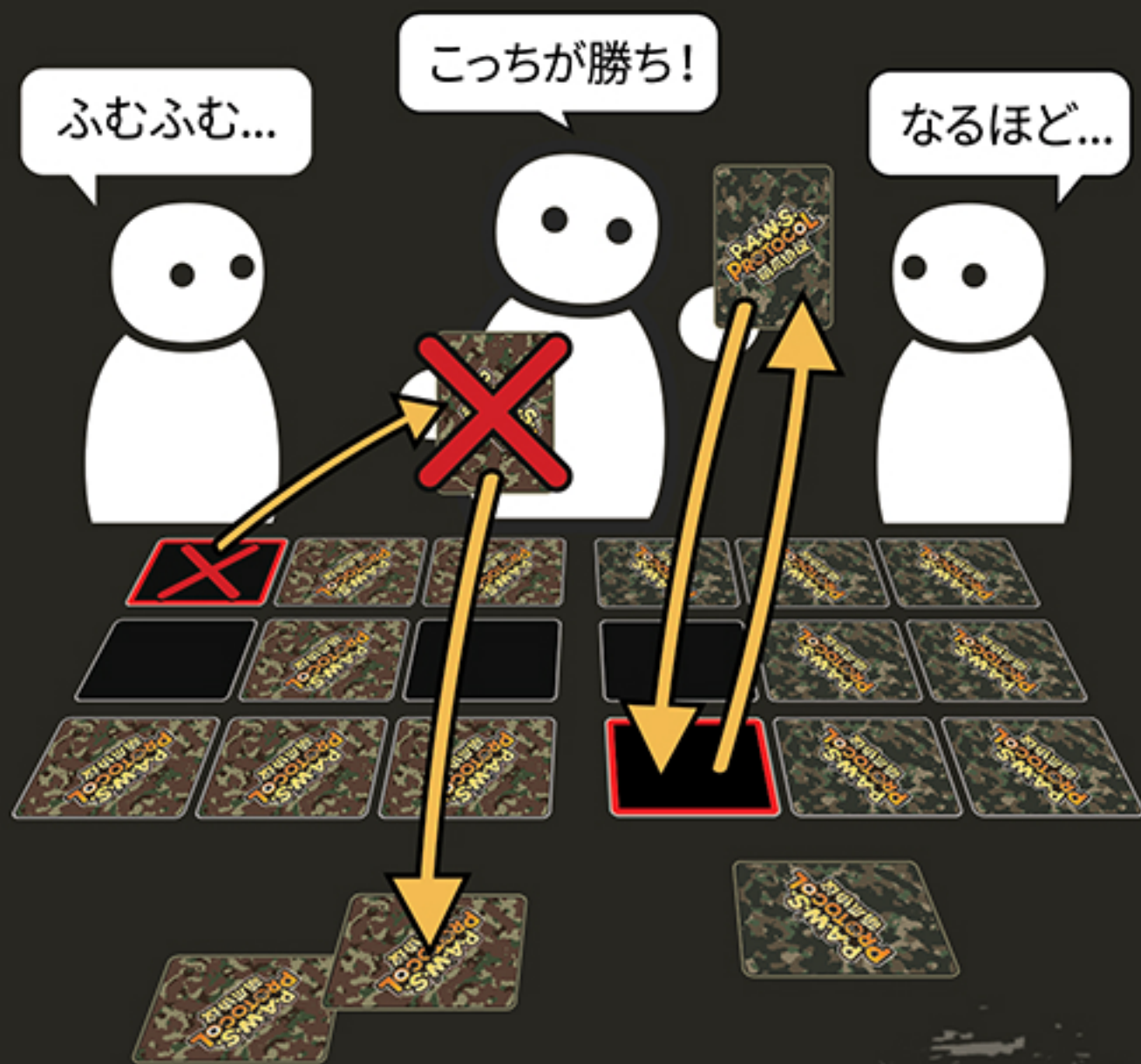
EXモード

EX: 審判モード

追加のプレイヤー1人が「審判」として参加できる場合、防御側プレイヤーに代わり、進攻と対象のカードの両方を確認して結果を判定します。

防御側プレイヤーは相手のカードを確認せず、進攻結果の判定も行いません。

「審判モード」では、進攻結果だけを手がかりに、両方がその結果に至った理由を推理することになります。通常のゲームとは異なる緊張感と駆け引きを楽しめる、このモードならではの面白さも本作の魅力の一つです。



• EX:2 VS 2 チームバトル •

『P.A.W.S. プロトコル』を2セット用意すれば、より幅広く、緊張感のあるバトルを楽しめます——
協力型の、2 VS 2 チームバトルです！

2 VS 2モードでは、基本ルールに加え、以下の追加ルールを適用します：

- 「審判モード」も適用できます。
- 両チームのプレイヤーが交互に手番を行います。
(例：A1、B1、A2、B2……)
- いずれかのプレイヤーが完全に撃破された場合、そのチームメイトが彼の手番を引き継ぎます。
(例：B2が完全に撃破された場合：A1、B1、A2、B1…)
- 同じチームのプレイヤー同士は、自由に相談し、情報を共有したり、行動について話し合ったりできます。
- 同じチームのすべてのカードは、「味方ユニット」として扱います。
- プロトコルスキルの効果は、すべての味方ユニットに適用できます。
- チーズ、再現！（ネズミ特殊兵）：武装カードの所有者のフィールド上に再配置されます。
- 月夜の本能（オオカミ中尉）：相手の一人を指定する必要があります。
- 虎怒雷霆（タイガー大佐）：相手チームの異なる2人のカードを、同時に進撃対象に選ぶことができます。
- ライオンハート（ライオン将軍）：効果は、発動をさせたプレイヤーの次のターン終了時まで続きます。
- いずれかのプレイヤーの「ライオン将軍」が撃破されても、そのプレイヤーはゲームを続行します。
- ゲームは、同じチームの2人の「ライオン将軍」がともに撃破された時点で終了します。

このゲームを楽しんでいただけましたら、
ぜひご感想やご意見をお聞かせください！



ゲームデザイン: Andy Ng
ビジュアル編集: Lim Geok Yee
🌐 www.rayfishgames.com
✉ info@rayfishgames.com



f facebook.com/rayfishgames
@ instagram.com/rayfishgames
▶ youtube.com/@rayfishgames
✕ x.com/rayfishgames



キャラクターデザイン: Crowiaa
不思議な生物をこよなく愛する者



カバーイラスト: GU STUDIO