

## ◎概要

手札から駒を召喚し、相手の駒や泉、扇を攻撃しよう！  
様々な駒を組み合わせ、効果をうまく活用し、対戦に勝利しよう！

## ◎基本操作

マウスクリック：手札、駒・泉・扇の選択など、ほとんどの操作

Oキー：オプション画面を表示/隠す

Bキー：バトルダイアログを表示/隠す

## ◎勝敗の条件

- ・相手の泉のHPが0以下にしたら、自分は勝利します。
- ・自分の泉のHPが0以下になつたら、自分は敗北します。
- ・扇が0枚のときにドローしたら、その扇の持ち主は敗北します。

Tips: 手順の説明の際、「①」のように○で囲まれた数字は  
**プレイヤーの操作を必要とする手順です。**  
一方、「1」のように○で囲まれていない数字は  
自動で、内部的に行われる手順を示します。

## ◎盤面について

手前4行が自陣、奥4行が敵陣です。

あるマスや駒・泉・扉に対して、敵陣に向かって前・斜め前の直線上のマスを  
「〇〇を守るマス」といいます。

■□■□■  
↑敵陣

□■■■■□

□□☆□□

□□□□□  
この場合、■は☆を守るマスです。

## ◎ゲーム開始準備について

ゲーム開始前に、自分と相手は以下の準備を行います。

① 泉を配置します。

② 扉を配置します。

ただし、泉を守るマスに配置することはできません。

## ◎泉のステータス

泉とは、駒を召喚するエネルギーが蓄えられる場所です。

- ・ HP

攻撃を受けると減少し、回復を受けると増加する。

0以下になると、その泉の持ち主が敗北となる。

- ・ エネルギー

駒を召喚するのに用いる。

自分ターンの開始フェーズに、全回復する。

- ・ 器

エネルギーの最大値。

自分ターンの開始フェーズに1増加する。

その他、器を増加/減少させる効果も存在する。

## ◎扉のステータス

扉とは、駒が手札から召喚される際に通る場所です。

- ・ デッキ枚数

0になると、その扉の持ち主が敗北となる。

## ◎駒のステータスなど

駒は、泉や他の駒を攻撃したり、守ったりするのに用います。

### HP ( )

体力値。攻撃を受けると減少し、回復を受けると増加します。  
HPが0以下になると破壊され、盤上から消滅します。

### 移動範囲 (薄緑)

移動できる範囲。



### 移動範囲と攻撃範囲について

前方・斜め前・左右・斜め後・後方の5方向に分かれています。  
また、左右対称です。

**効果 (下半分) → p.9**

### 範囲の例外：以下の表記は次のことを示す。

③：縦と横に合計**3マス先**のマスに移動/攻撃できます。

**③**：縦と横に合計**3マス以内**のマスに移動/攻撃できます。

ただし③や**③**の場合、一直線に3マス移動することはできません。

※カードに表示されているHP、攻撃力は初期値です。

盤上の駒のHP、攻撃力などは、攻撃や効果によって変化します。

### 攻撃力 ( )

相手の駒を攻撃するときに、相手の駒に与えられるダメージの量。

### 攻撃範囲 (桃)

攻撃できる範囲。

### コスト ( ◇ )

この駒を手札から召喚するときに必要な泉のエネルギーの量。

### 移動可能 ( ) / 移動不能

### 攻撃可能 ( ) / 攻撃不能

移動、攻撃が可能かどうか。  
手札には表示されず、召喚された駒のみが持つステータスです。

## ◎フェーズについて

プレイヤーのターンは、次の4つのフェーズで構成されています。  
1ターンに、それぞれのフェーズを上から順番に1回ずつ行います。

### ・開始フェーズ

以下の3つの操作を順に行います。自動的に行われます。

- 1 カードを1枚ドローする
- 2 泉の器を1増やす
- 3 泉のエネルギーを全回復する

### ・召喚フェーズ

以下の2種類の操作が可能です。

好きな順番で、何度でも行うことができます。

- A 自分の駒を、移動させる
- B 手札から、自陣に駒を召喚する

### ・攻撃フェーズ

自分の駒によって、相手の泉や扉を攻撃できます。

好きな順番で、何度でも行うことができます。

### ・終了フェーズ

ターンを終了し、ターンを相手に譲ります。

Tips: 移動や攻撃にターン制限はありませんが、駒は移動後は移動不能に、  
攻撃後は攻撃不能になるため、無限に行動できることはほぼありません。

## ◎召喚の流れ

- ① 召喚したい手札をクリックします。
  - ② 「召喚」ボタンをクリックします。  
①で泉にあるエネルギーよりコストが大きい手札をクリックしていた場合、召喚されません。
  - ③ 召喚する自陣のマスをクリックします。  
敵陣のマスや、すでに駒が存在するマスをクリックした場合、召喚されません。
- 4 泉から、手札のコストの分だけエネルギーが失われます。
- 5 召喚時効果が発動します。（発動順について、詳細はp.11）
- ※ 駒は、移動不能・攻撃不能の状態で召喚されます。

## ◎攻撃の流れ

- ① 攻撃を行う駒（以下、攻撃元）をクリックします。
- ② 「攻撃」ボタンをクリックします。  
①で攻撃不能な駒をクリックしていた場合、攻撃は開始されません。
- ③ 攻撃対象があるマスをクリックします。  
泉・扉・駒が存在しないマスをクリックした場合、攻撃は開始されません。
- 4 攻撃時効果が発動します。（発動順について、詳細はp.11）
- 5 攻撃元が攻撃不能な場合、または③でクリックしたマスに攻撃対象が存在しない場合は、攻撃を終了します。
- 6 攻撃元を、攻撃不能にします。
- 7 攻撃対象は、攻撃元の攻撃力の分だけダメージを受けます。
- 8 7で攻撃対象のHPが0以下になった場合、破壊されます。

Tips: ③では、マスをクリックした瞬間に先に進みます。  
駒の情報は、①を行う前に確認しておきましょう。

## ◎移動の流れ

- ① 移動したい駒をクリックします。
- ② 「移動」ボタンをクリックします。  
①で移動不能な駒をクリックしていた場合、移動は開始されません。
- ③ 移動先とするマスをクリックします。  
敵陣のマス、すでに駒が存在するマス、移動範囲外のマスをクリックした場合、移動は開始されません。  
また、駒を飛び越えての移動は、移動範囲が③、④の駒以外ではできません。
- 4 移動時効果が発動します。（発動順について、詳細はp.11）
- 5 移動する駒が移動不能な場合、移動を終了します。
- 6 移動する駒を、移動先のマスに移動します。
- 7 移動する駒を、移動不能にします。

Tips: ③では、マスをクリックした瞬間に先に進みます。

## ◎効果について

効果は、トリガーと内容で構成されています。

トリガーには発動条件が記されていて、条件を満たすと「起動」します。

トリガーが起動した後、効果が発動し、内容が処理されます。

## ◎効果トリガーについて

いずれも、【○○○の▲▲時】という形で記載されます。

○○○には、以下の3つのいずれかが入り、それぞれ以下に示す場合にトリガーが起動します。

この駒：この効果が記載されている駒**自身**が▲▲した場合

味方駒：この効果が記載されている駒と**持ち主が同じ駒**が▲▲した場合  
(記載されている駒自身を含む)

相手駒：この効果が記載されている駒と**持ち主が異なる駒**が▲▲した場合

▲▲には、「召喚」「移動」「攻撃」「破壊」のいずれかが入ります。

## ◎効果の内容について

効果の内容には、駒・泉・扉にダメージを与えたり、回復したり、ステータスを変更するなど様々なものがあります。

詳細はp.12、p.13をご覧ください。

## ◎効果の選択について

一度のトリガー起動タイミングで発動する効果は**一つだけ**です。

(トリガー起動タイミングの詳細は、p.11へ)

同じタイミングで複数の効果トリガーが起動した場合でも、発動・処理できる効果は一つだけのため、その場合は**発動する効果を選択する**必要があります。

効果を選択する方法については、次の項をご覧ください。

## ◎効果の処理について

駒が、召喚、移動、攻撃、破壊されたとき、

トリガーの起動、効果の発動、内容の処理は以下の流れで行われます。

- 1 盤上にある駒それぞれが持つ効果すべてについて、トリガーが起動しているかをチェックする。
- ② 1で複数の駒の効果トリガーが起動している場合、その中から効果を発動させたい駒をクリックする。
- ③ 「選択」ボタンをクリックする。
- 4 他のトリガー起動タイミングが残っていれば、それを待機する。
- 5 1で起動した効果トリガーが1つだけの場合、その効果が発動する。  
③で効果を選択した場合、選択した駒の効果が発動する。
- 6 5で発動した効果の内容を処理する。

## ◎効果トリガーの起動タイミング・効果の発動・処理の順番

▲▲には「召喚」「移動」「攻撃」「破壊」のいずれかが入ります。

- a. 【この駒の▲▲時】 トリガー起動タイミング
- b. 【相手駒の▲▲時】 トリガー起動タイミング
- c. 【味方駒の▲▲時】 トリガー起動タイミング
- d. 【この駒の▲▲時】 効果の発動・処理
- e. 【相手駒の▲▲時】 効果の発動・処理
- f. 【味方駒の▲▲時】 効果の発動・処理

b.とc.の両方で、自分の複数の駒のトリガーが起動することもあります。  
その場合は、b.とc.それぞれで効果を発動する駒を選択してください。

## ◎効果ダメージによる破壊の流れ

駒が効果によってダメージを受け、それによりHPが0以下となった場合は、以下の手順で破壊されます。

- 1 その駒のHPを0にし、移動不能・攻撃不能にします。
- 2 移動や攻撃の途中で破壊された場合、それらが終了するのを待ちます。  
(p.7、p.8の手順5によって終了されます)
- 3 その駒のHPが0なら、その駒を破壊します。

## ◎用語の説明

- ・1枚ドローする

デッキから、カードを1枚手札に加えることを指します。

これに伴って、デッキの枚数が1枚減少し、手札の枚数が1枚増加します。

- ・攻撃力を $+x / -x$  する

駒の攻撃力を、 $x$ だけ増減させます。

攻撃力が0未満になることはありません。

- ・HPを $x$ 回復する

対象のHPを $x$ だけ増加させます。

HPの回復によって、駒の初期HPを超えることも可能です。

- ・ダメージを与える

対象のHPを $x$ だけ減少させます。

対象が扉の場合は、デッキ枚数を $x$ だけ減少させます。

この効果によって対象の駒のHPが0になった場合、専用の破壊処理となります。

(p.?)

また、「効果でダメージを与える」と「攻撃する」ことは、別の動作です。

そのため、効果でダメージを与える場合には【○○○の攻撃時】トリガーは起動しません。

## ◎用語の説明（つづき）

- ・ 泉の器を+ $x$  / - $x$ する

対象の泉の器を $x$ だけ増減させます。

この効果でエネルギーが器より大きくなることがあります、エネルギーが減少することはありません。

- ・ 将兵トークンを召喚する

破壊された相手の駒をもとにして、自分の駒を召喚します。

召喚しようとするマスすべてに駒が存在している場合、召喚はされません。

トークンは破壊された駒と同じ初期ステータスですが、効果は発動しません。

このとき、デッキ枚数は変化しません。

また、【○○○の召喚時】トリガーは起動しません。

- ・ 「ライトリバーシ」を召喚する / 「ダークリバーシ」を召喚する

この効果を発動した駒のマスをもとにして、別のマスに駒を召喚します。

召喚しようとするマスすべてに駒が存在している場合、召喚はされません。

このとき、デッキ枚数は変化しません。

また、【○○○の召喚時】トリガーは起動しません。

- ・ Aの位置とBの位置を入れ替える

AをBがいるマスに、BをAがいるマスに、同時に移動します。

この際、AやBが移動可能であるかは問いません。

## ◎カスタムデッキの登録について

ここにカードの絵柄とカードの効果が表示されます。

「デッキに入れる」ボタン  
画面上部に表示しているカードをデッキに登録します。

これがデッキです。

デッキのカードを、マウスでクリックすることでカードを選択できます。

「[DeckManager] カード 横兵アユム を選択中です。」

「デッキから除外する」ボタン  
選択しているデッキのカードをデッキから除外します。

「選択中のカードの情報を見る」ボタン  
選択しているデッキのカードの情報を画面上部に表示します。

「タイトルに戻る」ボタン  
タイトルに戻ります。  
デッキのセーブをお忘れなく！

「デッキをセーブする」ボタン  
デッキを保存します。  
「カード枚数」はデッキに含まれているカードの枚数を表します。

- ・ 「カード枚数」は30枚以上必要です。上限はありません。
- ・ 同じカードは3枚まで投入できます。  
ただし、「このカードはデッキに1枚しか入れられない」  
または「このカードはデッキに何枚でも入れられる」と記載がある場合は、そちらが優先されます。