

# 3x3Wars マニュアル 1 ver.1.2

## ◇ゲーム解説

3x3Warsは2人用ゲームです。プレイヤーは3つの時代を経て、強大な魔術師となります。そして、領土を拡大しつつ、配下であるユニットを配備して相手を攻撃します。さらに魔法や大魔術等を駆使し、勝利を目指します。本ゲームには初級(オーバーロード戦)、中級(アプレンティス戦)、上級(ウィザード戦)の3つのルールが用意されています。最初は、初級で基本的なルールを覚えて下さい。

## ◇内容物

マニュアル	3枚
デッキカード(番号 001~048)	48枚
魔法カード(番号 A01~A22)	22枚
手番マーカー	1枚
ライフカウンター(クリップ)	2枚(4個)
おまけカード(extra01&02)	2枚

**コスト** ユニットの場に出す時に使用  
戦闘時はパワーとしても扱う  
背景の色(文字)は、属性を表示

**種類** ユニットの種類、呪文等がある  
2つの種類を持つカードもある

**特性** 特性を複数持つユニットもある  
デメリット効果の特性もある

**フレーバー** 雰囲気付の文章  
ルールとは無関係

## ◇勝利条件

いずれかのプレイヤーのライフが0点以下になった時、即時ゲームが終了。ライフの残ったプレイヤーが勝利します。また、デッキが0枚になった時、最後の1枚を引いたプレイヤーのターン終了時に、ライフの多い方が勝利します。もし、ライフが同点だった場合は、引き分けとなります。

## ★初級ルール(オーバーロード戦)

興隆と威光の時代。多くの領土を制圧し、大君主となったあなたは、更なる版図を広げるため、魔術師を雇い、隣国に侵攻を開始します。あなたは勝利を取る事ができるでしょうか？

## ◇ゲーム準備

ライフカウンターを30点に設定。  
48枚のデッキから以下のカード8枚を抜き取ります。  
・《瓶詰火霊》 2枚(001と002)  
・《花乙女》 2枚(012と013)  
・《でかスラグ》 2枚(022と023)  
・《護宝妖精》 2枚(038と039)  
この8枚は初級ルールでは使いません。残りの40枚が、両プレイヤーの共通のデッキ(山札)になります。

魔法カードから以下のカード14枚を抜き取ります。

・《転生》	2枚(A17とA18)
・《入植》	2枚(A19とA20)
・《透禍の槍》	2枚(A21とA22)
・《火遊び》	1枚(A02)
・《溶岩流》	1枚(A03)
・《暴露》	1枚(A06)
・《濃霧》	1枚(A07)
・《巨体化》	1枚(A09)
・《迷い森》	1枚(A10)
・《新天地》	1枚(A13)
・《逆風》	1枚(A15)

この14枚は初級ルールでは使いません  
残りの8枚を  
使います

## ○初級ルール(オーバーロード戦)開始前手順

ジャンケン等で先攻プレイヤーを決めます。先攻プレイヤーは手番マーカーを手元に置きます。魔法カード8枚をシャッフル、2枚ずつプレイヤーに配ります。(残りの4枚は今回使用しません。)

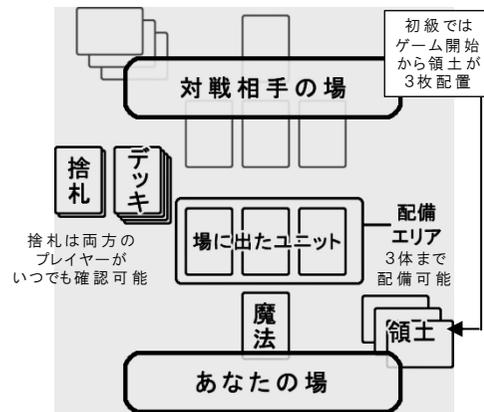
40枚のデッキカードをシャッフル、先攻プレイヤーに8枚後攻プレイヤーに9枚配ります。残りのカードはゲームで使う共通のデッキ(山札)になるので、お互い手の届く場所に置いて下さい。

両プレイヤーは配られたデッキカードと魔法カードをよく見て、配られたデッキカードから3枚のカードを取り出し、場に横裏向きに伏せて置きます。(この3枚の横裏向きのカードはあなたの領土となります)次に、魔法カード2枚から1枚を選び(残りの1枚は不使用)、裏側にして置きます。(設置したあなたは常時確認可)

これで今回対戦の準備が出来ました。先攻は5枚、後攻は6枚が初期の手札となります、相手に見えないように保持して下さい。

ゲームに慣れないうちは、コスト①~③のデッキカードを横裏向きに、魔法は「必要魔力」の低いものを選ぶと良いでしょう。

## ・初級ルールカード配置例



## ◇初級専用ルール

初級では、ルールを簡単にするためカードに記載されている使わない能力や効果がいくつかあります。

## ○ユニットの特性

各ユニットには多彩な特性が設定されていますが、初級ルールでは以下の5つのみ使用します。

### 【使用するユニットの特性】

透過 透化 ブロック不可 双壁 強化不可

- ・透過を持つユニット: 《灯火幽鬼》&《先攻打撃兵》
- ・透化を持つユニット: 《灯火幽鬼》
- ・ブロック不可を持つ: 《先行打撃兵》
- ・双壁を持つユニット: 《重装歩兵》
- ・強化不可を持つ: 《怪造騎士》&《龍王妃》

上記以外に関する特性に関するテキストは、全て無視してゲームをプレイして下さい。

《先攻打撃兵》、特性「交代」のみが使用されません。間違えないよう注意して下さい。

## ○大魔術

初級ルールでは、魔法カードの下部に記されている大魔術は一切使用しません。(大魔術に関するテキストは全て無視)

以上が初級の専用ルールとなります。

以降より説明する◇ゲームの流れと◇魔法は初級&中級&上級全て共通のルールとなります。

同梱のおまけカード(extra01&02)は、デッキカード047&048の絵違いバージョンです。お好みで入れ替えて使ってください。

## ◇ゲームの流れ

両プレイヤーは交互にターン(手番)を繰り返しゲームが進行します。あなたのターン(手番)になった場合、以下のチャートに従い、5つのフェイズ内にある9つのステップを順番に上から実行してください

- 1.0 開始フェイズ
  - ↳ 1.1 ドローステップ
- 2.0 呪文フェイズ
  - ↳ 2.1 除去ステップ(2.3 打消)
  - ↳ 2.2 強化ステップ(2.3 打消)
- 3.0 戦闘フェイズ
  - ↳ 3.1 透過攻撃ステップ
  - ↳ 3.2 攻撃ステップ
  - ↳ 3.3 戦闘終了ステップ
- 4.0 メインフェイズ
  - ↳ 4.1 領土拡大ステップ
  - ↳ 4.2 戦略ステップ
- 5.0 終了フェイズ
  - ↳ 5.1 手番終了ステップ

## 1.0 開始フェイズ

対戦相手からあなたへターン(手番)が移ったことを確認。

### 1.1 ドローステップ

あなたはデッキからカードを必ず1枚引きます。(先攻ドローで、手札の上限はありません)デッキからカードが無くなった時は、この手番を行った後ゲームが終了します。

初めて本マニュアルを読む時は、次の2.0 呪文フェイズと3.0 戦闘フェイズを一旦読み飛ばして4.0 メインフェイズへ進んでください。

## 2.0 呪文フェイズ

手札のカード右上に呪文と書かれたカード(ユニット・カードも呪文に含みます)を使い、戦闘を有利にします。

呪文は除去と強化、打消の3種類があり、このフェイズ中にのみ発動させることが可能です。呪文には以下の2つの発動条件があります。

### 【呪文発動条件1】

場に出ている各対象にそれぞれに1回ずつのみ呪文を発動させることができます。(同じユニットに何度も強化等不可)

### 【呪文発動条件2】

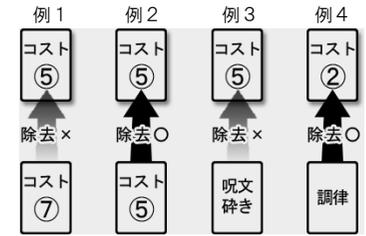
各ステップにおいて、複数を対象に呪文を発動させる時は、一斉に全ての対象に行ったとして解決する。(1つずつ、様子を見ながら呪文を順次発動させることは不可)

### 2.1 除去ステップ(任意でスキップ可能)

手札の呪文カードで対戦相手の場に出ているユニットを破壊します。除去を行うには2通りの方法があります。

#### ○1枚除去

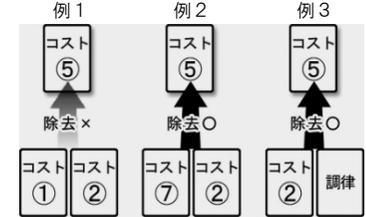
あなたの手札の中で、相手の場に出ているユニット1体とコストの数が完全に一致したカードがあれば発動可能。(除去に使うカードの色は問いません)



- 例1: 場のユニットのコスト⑤と除去に使うカードのコスト⑦が同数ではないため、除去不可。  
例2: コストの数字が一致するため除去可能。  
例3: 《呪文砕き》の特性に除去の効果はないため、除去不可。  
例4: 《調律》は、使用するプレイヤーが①~③の好きなコストとして扱えるので、コスト②のユニットを除去可能。

## ○2枚除去

あなたの手札にある2枚のカードのコストの組み合わせで、相手の場に出ているユニット1体に記されているコストと同数かそれより大きい数を作成できれば発動可能。(除去に使う2枚のカードの色は問いません)



- 例1: 2枚の手札のコスト①&②の合計が、場に出ているユニットのコスト⑤より大きくないので除去不可。  
例2: 2枚の手札のコスト⑦&②の合計が、ユニットのコスト⑤より大きいので除去可能。  
例3: 《調律》のコストを③にすることで、2枚の手札のコストの合計が、ちょうど5になるため除去可能。

条件に適したカードがあれば、そのカードを手札から除去したい対象のユニットに重ねて置きます。

相手が打消(2.3 打消参照)を行わなければ、対象のユニットは破壊され、除去に使ったカードと一緒に捨札に置かれます。

### 2.2 強化ステップ(任意でスキップ可能)

手札の呪文カードを使いあなたの場に出ているユニットをパワーアップさせます。強化は以下のように行います。

#### ○強化

手札の中に、あなたの場に出ているユニット1体と同じ色の属性を持つカードがあれば発動可能。条件に適したカードを手札から強化したい対象のユニットに重ねて置きます。

相手が打消(2.3 打消参照)を行わなければ対象のユニットは強化として使ったカードに記載されているコストの数字分パワーがプラス修正され、強化に使ったカードは捨札へ置かれます。

### 2.3 打消(相手が除去&強化&打消をした場合)

あなたや対戦相手が除去や強化を行った時、相手プレイヤーはそれに対応して打消を発動させることが可能です。打消は発動した呪文を対象に行い、その効果を白紙化(除去や強化等の効果を無かったこと)してしまいます。打消は以下のように行います。

(→裏面へ続く)

## ○打消

いずれかのプレイヤーが**除去**、**強化**を發動させた時、場に出された呪文のカードと全く同じ枚数と数字が書かれたカードがあなたの手札にあれば**發動可能**。条件に適したカードを手札から打消する呪文の上に重ねて置きます。

相手がさらに**打消**(打消の特性参照)を行わなければ対象の呪文は何も効果を発揮せずに打消に使われたカードと一緒に捨札に置かれます。

### ・打消の特性

打消には、除去や強化と違い以下の特性があります。

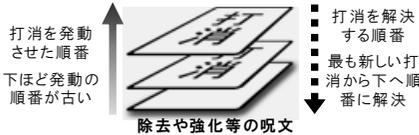
#### 【打消の特性】

**打消**を対象とする**打消のみ**、条件に合う手札があれば**何度でも行うことができる**。この打消の応酬は、どちらかのプレイヤーがパスを宣言した時点で終了。

つまり対戦相手が打消を行った時、あなたはその打消を対象にして、さらに打消を發動させることが出来ます。(さらにあなたの打消に対して相手が打消をすることもあります)

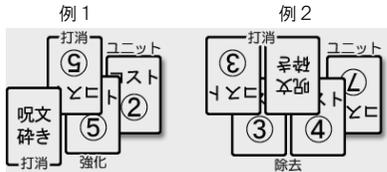
どちらかがパスを宣言した後は、次の手順で解決します。

#### ○打消後の解決



重ねられたカードの一番上から下へ順次打消の解決をします。(打消を發動した順番とは逆順で解決)

打消を順次解決した後、除去や強化のカードが残った場合は、その効果が即座に發動します。



例1: 自分のユニットに強化⑤を發動させた際、相手が打消をしてきたので、あなたは更に「呪文砕き」で打消をしました。その後、相手がパスを宣言。逆順に解決。「呪文砕き」が相手の發動させた打消を打消。強化が打消されず残り、ユニットは無事に+5強化されます。

例2: 相手のユニットに2枚除去を發動させた際、相手が打消をしてきました。これを打消するには、全く同じカードが手札に必要です。あなたの手札には「呪文砕き」が無かったのでパスを宣言。逆順に解決。相手の打消があなたの除去を打消したので、除去は不発、相手のユニットは場に残ります。

打消は逆順に効果を解決するので、後出し有利です。

**Tips**

## 3.0 戦闘フェイズ

あなたの場にいる**ユニット**が対戦相手に攻撃をします。この各ステップの攻撃は、場に攻撃可能なユニットがいる場合は**必ず実行する必要がある**。

もし、場に1体もない場合(初回ターン時等)はスキップされます。また本ゲームでは、この戦闘によって、ユニットが死亡することはありません。

本ゲームでは、ユニットは殴り合いでは死なず。しかし、命令を一切聞かずに、がむしやりに攻撃をするものとイメージしてください。

**Tips**

## ○ユニットのパワー(戦闘力)の算出方法

攻撃を開始する前に各ユニットのパワーを算出します。

**(ユニットのコスト) + (強化、魔法等の修正) = ユニットのパワー**

この数値が対戦相手のライフへのダメージになります。この数値が大きいほど強いユニットであると言えます。

### 3.1 透過攻撃ステップ(必ず実行)

あなたの場に出ているユニットの内、**透過の特性**を持つユニット全員がまず先じて対戦相手へ攻撃を加えます。

**(攻撃側透過P) - (防御側双壁P) = 相手ライフにダメージ**

攻撃側透過P: あなたの透過ユニットの合計パワー  
 防御側双壁P: 相手の**双壁特性**を持つユニットの合計パワー  
 対戦相手へダメージが入った場合は、すぐにライフをダメージ分減らして下さい。(値がマイナスになった時はダメージ0)

初級ルールでは、透過の特性を持つユニットは、場に出る可能性が低めなので、ルールに不慣れなうちは無視して構いません。

**Tips**

### 3.2 攻撃ステップ(必ず実行)

あなたの場に出ている**透過の特性**を持たない全てのユニットが対戦相手へ攻撃を加えます。

**(攻撃側パワー) - (防御側パワー) = 相手ライフにダメージ**

攻撃側パワー: あなたの透過ユニット以外の合計パワー  
 防御側パワー: 相手のユニットの合計パワー  
 対戦相手へダメージが入った場合は、すぐにライフをダメージ分減らして下さい。(値がマイナスになった時はダメージ0)

双壁の特性を持つユニットは、両方の攻撃ステップに防御として参加することが出来ます。そのため、強力な防御役になります。

**Tips**

### 3.3 戦闘終了ステップ(必ず実行)

強化で修正されたパワーの効果が消失します。

強化の効果自体は、戦闘終了ステップまで続きますが、強化に使ったカードは、強化の解決が完了次第、即捨札に置かれます。

**Tips**

## 4.0 メインフェイズ

手札のカードを、あなたの場へ**領土**や**ユニット**として出し、戦闘の準備をします。

### 4.1 領土拡大ステップ(任意でスキップ可能)

あなたの手札を**領土**として場に出す**領土拡大**をします。この領土拡大は、ユニットを場に出すための下準備となり、ゲームを有利に展開する上で重要な要素です。

この領土拡大は、1ターン中に1回だけ行えます。領土拡大は以下のように行います。

#### ○領土拡大

手札から好きなカード1枚を裏向きのまま、横に向けて配置します。(魔法カード付近に置く)

裏向きで横に置かれたカードは、以後あなたの保有する**領土**として扱われます。(設置したあなたは常時確認可)

初級の場合、領土はゲーム開始前手順にて、あらかじめ3枚置かれた状態からゲームが始まります。(他のルールは0枚)

**Tips**

### 4.2 戦略ステップ(任意でスキップ可能)

あなたの手札にあるユニット・カードを場に出す、**配備**や**再配備**を行います。配備や再配備によって出されたカードは、**ユニット**として扱われ、戦闘フェイズに対戦相手へ攻撃を加えます。

この配備や再配備は、どちらかを1つを1ターン中に1回のみ行えます。また、ユニットは**配備エリア**と呼ばれる場所へ3体まで出すことが出来ます。

配備や再配備は次のように行います。

#### ①配備(①か②どちらか1つを行える)

あなたの場にある**領土**と同じ数かそれより小さいコストを持つユニット・カードを、手札から空いている**配備エリア**に出します。(3つある配備エリアに空きがないと出せません)

#### ②再配備(①か②どちらか1つを行える)

あなたの**配備エリア**にすでに**出ているユニット**を好きなだけ**選び出し**、**コストを合計**します。先ほどの**コストの合計**にあなたの**領土の数**を加えます。算出された数値と同じか小さい数のコストを持つユニット・カードを手札から場に出します。

最初に選ばれた、あなたの**配備エリア**にいるユニット全てを**捨札**に置きます。(意図的に小さなコストのユニットと入れ替えることも可能)

再配備は、すでに場に出ている不要なユニットをリストラして更に強いユニットを配備するとイメージしてください。

**Tips**

手札のユニットを場に出せる戦略ステップは、**戦闘フェイズ**の後に行われます。そのため、場に出たばかりのユニットが対戦相手へ攻撃する事は出来ません。(すでに各攻撃ステップは終了)攻撃ができるのは、次のあなたのターンになります。

初級ではあなたは**大君主**なので、ゲーム開始時から領土を所有しています。そのため領土拡大を全く行わずでもコスト①~③までのユニットを、配備エリアに空き。

**Tips**

## 5.0 終了フェイズ

このフェイズでは基本的に何も行いません。

### 5.1 手番終了ステップ(必ず実行)

あなたのターン(手番)が終了したことを対戦相手に明確に伝えた後、手番マーカーを相手に渡して下さい。あなたのターンは終了し、対戦相手のターンになります。

以上、1.0~5.0までの手順を勝負が決まるまで、繰り返すことでゲームが進行します。

## ◇魔法

魔法は強力な効果を発揮し、ゲームを有利に導いてくれます。この魔法の選択と發動が勝利への近道となります。

魔法はゲーム開始時、両プレイヤーが選び、**裏側**で相手に見えないように配置します。(設置したあなたは常時確認可)魔法には以下の基本ルールがあります。

#### 【魔法の基本ルール:初級】

・魔法は、あなたのターン中に**1回だけ**發動可能。  
 (あなたのターン中なら好きな時に發動可)

そして魔法は以下に説明する条件(必要魔力と發動条件)を満たせば使用可能になり、「**發動コスト**」を支払うことで、魔法を使用(發動)して、その「**効果**」を発揮します。



#### ○必要魔力

魔法を發動(使用)するのに必要な条件です。この必要魔力は全ての魔法に設定されており、カードの左上の○アイコンで表記されています。

魔法を發動させる必要魔力の条件は次の通りです。

#### 【必要魔力の見方と条件】

数字が書かれている○のアイコンと、属性が書かれた○アイコンが必要魔力です。(前図の《風読み》の場合は①と⊙⊙です)

あなたと対戦相手、両方のプレイヤーのいずれかの場に、●に書かれた数のユニット及び○に記された色の属性を持つユニットが、○の数だけ場にいれば必要魔力が満たされます。(必要魔力以上の数が場にいっても問題無し)

前図《風読み》の場合は、好きな属性のユニット①体と⊙属性のユニットが2体。この3体のユニットがいずれかの場に出れば、必要魔力が満たされます。

**Tips**

#### ○發動条件

魔法を發動(使用)するのに必要な条件の1つです。この發動条件は、[ ]内に表記されています。

この[ ]内に表記された条件は**必ず**満たさなければ、魔法を**發動(使用)**することは出来ません。魔法によっては、發動条件が存在しないものもあります。

前図《風読み》の場合、[あなたのメインフェイズ限定]が**發動条件**です。必要魔力が揃っていても、この条件を満たさなければ魔法は發動できません。

**Tips**

#### ○發動コスト

魔法發動の条件が満たされた場合、最後に**發動コスト**を支払うことで、魔法を**發動(使用)**出来ます。發動コストは以下のように使います。



#### 【魔法の發動コストを支払う方法】

**裏側の時:**表面が見えるようにカードを表に返します。(カードの状態は裏側から表側になります)

**表側の時:**カードを横に向けます。(状態は横側になります)

發動コストは、**裏側→表側→横側**と**2回まで支払う**ことが出来ます。(同じ魔法は合計2回まで發動させることが可能。横側以降の状態は存在しません)

・ルール上、**横側**と**表側**は全く別の扱いです。横側状態は、表面が表示されていても、表側とは言いません。  
 ・魔法は2回まで發動可能ですが、【魔法の基本ルール】により、1ターン中に1回しか使えないので注意してください。

**Tips**

#### ○効果

各条件を満たし、發動コストを支払った場合、テキストに書かれた魔法の効果が発揮されます。カードに書かれた内容をよく読んで効果を解決して下さい。

効果の内容によっては、実行不可能な場合があります。その際は、**実行可能な範囲**で効果を解決してください。(例えば、手札を4枚まで公開する効果が發動したが、2枚しかない時は、その2枚を公開します)

また実行がどうしても不可能な効果の時は、無視して構いません。

以上が共通のルールとなります。

ゲームに慣れたら、次頁の中級ルール(アプレンティス戦)をプレイしてみてください。中級ルールは初級の拡張的な位置付けなので、ルールに差異はほとんどありません。

(→マニュアル2へ続く)

## ★中級ルール(アプレントイス戦)

懐悩（ウツボウ）と苦行（クギョウ）の時代。あなたは戦に敗れ全てを失い、流浪の身となります。そして苦難の果てに、魔術師と出会い、その偉大さに感銘を受けます。魔術師の弟子としての長い修業が始まります。

### ◇ゲーム準備

ライフカウンターを30点に設定。  
48枚のデッキから以下のカード8枚を抜き取り、裏にします。  
・**瓶詰火霊** 2枚(001と002)  
・**花乙女** 2枚(012と013)  
・**でかスラグ** 2枚(022と023)  
・**護宝妖精** 2枚(038と039)  
中級ルールではこの8枚のカードを「師匠」と呼び、ゲームで使用します。残りの40枚は、ゲーム中、両プレイヤーの共通のデッキ(山札)になります。

**基本／魔法**と書かれている《転生》、《入植》、《透禍の槍》(A17～A22)を取り除きます。(本ルールでは不使用)  
残り16枚の魔法カードを以下の4つに分け、裏にします。  
・**乱打**：《火炎弾》、《毒殺》、《巨体化》、《逆風》  
・**堅固**：《火遊び》、《瘴気》、《迷い森》、《風読み》  
・**災害**：《溶岩流》、《猛炎》、《暴露》、《竜巻》  
・**圧倒**：《濃霧》、《収穫》、《双腕》、《新天地》  
この4つの魔法の組み合わせを「魔法山札」と呼びます。

### ○中級ルール(アプレントイス戦)開始前手順

ジャンケン等で先攻プレイヤーを決めます。  
先攻プレイヤーは手番マーカーを手元に置きます。  
両プレイヤーは4つの「魔法山札」から、ランダムに1つ選び手元に置きます。(残った2つは不使用)  
次に両プレイヤーは8枚の「師匠」からランダムに1枚を選び、手元に置きます。(残り6枚は不使用)  
40枚のデッキカードをシャッフルして、9枚ずつプレイヤーに配ります。残りのカードはゲームで使う共通のデッキ(山札)になるので、お互い手の届く場所に置いて下さい。

「魔法山札」、「師匠」、デッキカード9枚のカードよく見比べます。そして、「魔法山札」から3枚、9枚のカードから6枚選びます。

・**マリガン**(9枚のカードを配り直す)  
デッキカードから配られた9枚が不満足な場合は、“マリガン”を宣言してカードの入れ替えができます。9枚のカード全てをデッキに戻し、再度シャッフル。1枚少ない8枚のカードを受け取ります。(ここから改めて6枚選ぶ)  
このマリガンは最大3回まで宣言可能で、その都度配られるカードが1枚減ります。(最後は6枚になるのを選び出すことは出来ません)

これで今回対戦の準備が出来ました。3枚の魔法カードは裏側にして並べて置きます。(設置したあなたは常時確認可)  
「師匠」は3枚の魔法カードの隣に表にして置きます。6枚のデッキカードは、あなたの初期の手札6枚となります、相手に見えないように保持して下さい。

残りの魔法カードは今回使用しません。また選ばずに残ったデッキカードは両プレイヤーから回収、よく混ぜ合わせてデッキカードの一番下に重ねて置いて下さい。

中級ルールではゲーム開始時、あなたの場には領土が1枚もありません。初級と違い、コスト①～③のユニットは序盤の展開を支える重要な役割を担うので、初期手札に可能な限り保持しましょう。

### ◇中級専用ルール

中級専用のルールの多くは初級ルールと重複します。重複箇所の詳細は初級ルールを参照して下さい。

### ○ユニットの特性

初級と同じように以下の5つのみ使用します。

#### 【使用するユニットの特性】



### ○大魔術の使用禁止

初級ルールと同じで、大魔術は一切使用しません。

### ○魔法の「師匠」

中級独自のルールとなります。  
ゲーム準備で8枚から選び出した「師匠」は、あなたが魔法を発動させる際の手助けをしてくれます。

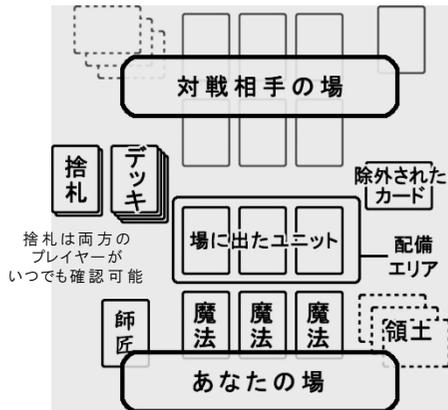
#### 【「師匠」の手助け】

あなたが魔法を発動させる際、師匠が持つ属性(色)を必要魔力の1点として扱ってもよい。  
この必要魔力の手助けは、対戦相手には効果がない。

例. 「師匠」《瓶詰火霊》(属性(炎)で、魔法《火炎弾》(必要魔力①(炎))を発動する時。  
→「師匠」の手助けで(炎)は、確保しているので残りの①さえユニットで用意できれば、発動可能。

「師匠」は戦闘には参加出来ません。ユニットの特性やコストは全て無視して下さい。

#### ・中級ルールカード配置例



### ○魔法の基本ルールについて

魔法全般のルールに変化はありませんが、魔法の基本ルールのみ、次のように変更を加えて下さい。

#### >『変更前』

【魔法の基本ルール：初級】  
魔法は、あなたのターン中に1回だけ発動可能。  
(あなたのターン中なら好きな時に発動可)

#### >『変更後』

【魔法の基本ルール：中級】  
魔法は、あなたのターンのみ発動可能。  
(あなたのターン中なら好きな時に発動可)  
・同じ魔法は、各ターン中に1回のみ発動可能。

魔法は3種類あるので、同ターン中に最大3回(3種類)まで発動させることが可能です。

以上が中級ルール(アプレントイス戦)となります。

ゲームに慣れてきたら魔法カードをランダムに4枚ずつ配りそこから3枚選び出して対戦してみてください。

## ★上級ルール(ウィザード戦)

全能と弘縁（ウツギヨウ）の時代。あなたは、一人前の魔術師となります。そして世界を巡り、活動拠点となる沃野を見つけ出しました。ところが同じ頃、別の魔術師も、同じ場所を我が物にしようと動き出したようです。しかもその魔術師は、あなたが大君主だった時代にあなたの国を滅ぼし、全てを奪い去った相手です。今、魔術師としての戦いと復讐の時が始まります。

### ◇ゲーム準備

ライフカウンターを30点に設定。  
カード右上に**基本／魔法**と書かれている《転生》、《入植》、《透禍の槍》を両プレイヤーに1枚ずつ配ります。(A17～A22)  
残りの16枚の魔法の山札(A01～A16)と全デッキカード(001～048)2つの山札を作っておきます。

### ○上級ルール(ウィザード戦)開始前手順

魔法の山札16枚をシャッフルして、4枚ずつプレイヤーに配ります。その配られた4枚と3枚の基本／魔法の合計7枚を準備しておきます。

48枚のデッキカードをシャッフルして、9枚ずつプレイヤーに配ります。残りのカードはゲームで使う共通のデッキ(山札)になるので、お互い手の届く場所に置いて下さい。

配られた9枚のデッキカードと、7枚の魔法カードをよく見て、デッキカード9枚中から6枚、魔法カード7枚中から3枚選び出します。

カードの選択目安は、9枚の手札にある属性(炎、水、草、天)と魔法の属性が同じものを選ぶと良いでしょう。

#### マリガンの宣言

配られた9枚の手札が気に入らない場合は、マリガンを宣言できます。(マリガンの方法は中級ルールを参照)  
これで今回対戦の準備が出来ました。3枚の魔法カードは裏側にして並べて置きます。(設置したあなたは常時確認可)  
6枚のデッキカードは、あなたの初期の手札6枚となります、相手に見えないように保持して下さい。

残りの魔法カードは今回使用しません。また選ばずに残ったデッキカードは両プレイヤーから回収、よく混ぜ合わせてデッキカードの一番下に重ねて置いて下さい。

### ・上級ルールカード配置例

中級ルールのカード配置とほぼ同じです。そちらを参照して下さい。(上級には「師匠」が存在しません。)

### ◇上級専用ルール

上級ルールは、中級の拡張ルールのな位置付けになります。

### ○ユニットの特性

上級では、カードに書かれている全ての特性を使用します。

### ○魔法の発動と大魔術の解禁

魔法の発動ルールは【魔法の基本ルール：中級】に準拠します。そして、大魔術の使用が可能になります。

### ◇大魔術について

大魔術は、魔法カードの下部に記されており、魔法とは全く別の能力です。魔法と同じように、ゲームを有利に展開するために重要な要素となります。

大魔術には、以下の基本ルールがあります。

#### 【大魔術の基本ルール】

- ・大魔術は、あなたのターンのみ発動可能。  
(あなたのターン中なら好きな時に発動可)
- ・大魔術は、各ターン中に1つのみ発動可能。

大魔術には必要魔力が存在しないので、条件さえ満たし「発動コスト」を支払えば、必ず発動(使用)が可能です。

### ○発動条件

魔法と同じように[ ]内に表記されており、必ずこの条件を満たす必要があります。

大魔術の中で、『 ]で表記されるものがありますが、これは発動条件の拡張について記載されています。

### ○発動コスト

大魔術発動の条件が満たされた場合、発動コストを支払うことで、大魔術を発動できます。

#### 【大魔術の発動コストを支払う方法】

裏側に表側状態の魔法をゲームから除外します。(横側の魔法は大魔術は使えません)

・大魔術を発動させたカードが裏側だった時は、相手にも判るように明示してから除外しましょう。  
・除外されたカードは、ゲーム上から消滅し、今回の対戦では使用されません。

### ○効果

条件を満たし、発動コストが支払えた場合、テキストに書かれた大魔術の効果が発揮されます。カードに書かれた内容をよく読んで効果を解決して下さい。

魔法の効果と同じように、実行可能な範囲で効果の解決をして下さい。

以上が上級ルール(ウィザード戦)となります。

上級ルールは少し複雑かもしれませんが、もともと奥深いゲームプレイが体験できるので、ぜひ挑戦して下さい。

## ◇マニュアルとカードテキストの関係

本マニュアルと各カードで、両者の内容に矛盾が生じる場合があります。その際は、以下のルールに従って下さい。

- ・**カードのテキストを優先して処理**  
マニュアルとカードテキストでは書いてある内容が違う場合、常にカードに書いてある内容を優先して下さい。
- ・**“できる”と“できない”では、“できない”を優先**  
魔法等の効果において、できるとできないがバツティングする場合があります。その時は、常に“できない”を優先して解決して下さい。

企画・制作 **AriAru** 2016

<http://www.ariaru.com>

制作全般：三品 創吾  
テストプレイ：相楽 浪漫  
フレイ

ご意見・感想お待ちしております  
[ariaru.game@gmail.com](mailto:ariaru.game@gmail.com)

## ルール補足説明

### ◇ユニット関連

#### ○破壊について

除去や魔法によって、解決される効果の1つ。

場に出ているカードのみを対象とし、破壊されたカードは場から捨札へ置かれる。

カードが捨札に置かれても、効果に破壊と明記されていない限り、破壊されたとはみなされない。

#### ○豊穡

これはあなたの領土に＋1の修正を加える。

実際に領土の数が増えるわけではないので、領土の数を参照する効果に、この特性の値を加えることはできない。

#### ○膨張

この特性のパワー＋2修正は、強化でなく増加である。

増加は強化とは別の効果であるため、膨張で＋2修正を受けているユニットに対して、強化を行うことが可能。

#### ○占有

あなたが必要魔力を計算する時、対戦相手の場にいるこの特性を持つユニットは計算の対象外となる。

#### ○不死

この特性の効果はユニットが破壊された時のみ使用可能。

再配備で捨札に置いた時や、強化を發動させた時に捨札に置かれても、不死は使えない。

#### ○速攻

メインフェイズ中の戦略ステップ(配備と再配備)のみを移行させる効果。

領土拡大ステップは通常通り、メインフェイズに行く。

#### ○除外

ゲーム上から対象のカードを完全に取り除くこと。

除外されたカードは特定の場所に置かれる。(原則、以降は今回のゲームに影響を与えない)

## ◇呪文関連

### ○《呪文砕き》の特性「ワイルドカード」

これは打消時限定の効果で、これを使ってユニットの除去や強化はできない。

この効果は、対戦相手が出した数字に関係なく、打消が行える。但し、相手が出したカードの枚数には通常通り、従う。(2枚除去の時、これ1枚のみで打消は不可)

この《呪文砕き》が出された時、更に打消を行うには、同じ《呪文砕き》でのみ打消の応酬が可能。

#### ○《調律》

このカードにコストは明記されていないが、変幻の特性で常にコスト1～3のいずれかのカードとして扱う。

コストの値を決定するのは、このカードを使うプレイヤーが決める。

## ◇魔法関連

### ○強化と増加について

強化と増加は、パワーに修正が加えられる点は同じだが、別種類の効果として扱う。

強化は、同じユニットに1回ずつしか強化できない等の条件があるが、増加には特に条件はない。

そのため、可能であれば1ターン中に何度も同じユニットへ増加によるパワー修正が可能。また、強化されたユニットを増加させることもできる。

#### ○発動について

必要な条件等が全て整い効果が解決されること。

カードのテキストに明記されている“発動する”の一文にはルールに従い発動条件等が全て揃っていることが前提であることが含まれる。(発動すると書かれていても、基本ルールや条件等が満たされていないれば使うことは出来ない。)

#### ○残響

魔法が持つ特性の1つ。横側でも魔法等を発動できる。

通常ルールに必要な「発動コスト」の代わりとして、横側状態の対象カードを除外すれば、魔法等の発動が可能。

通常の魔法は横側になると、魔法や大魔術は発動できないが、それを可能にする特性。(1回余分に魔法を使える)

#### ○顕在

魔法が持つ特性の1つ。永続的な効果を持つ

この特性を持つ魔法が表側の状態である限り、各ターンの終了後までその効果を発揮する。

どのような方法でも表側になれば、効果は発揮される。また、顕在を持つカードが場を離れた時、それが表側であったのならば、カードが場を離れても、そのターンの終了後までは顕在の効果が残る。

#### ○《透禍の槍》

発動した場合、1点ダメージを与えた後、顕在の効果が発揮され続ける。

「**★無尽増**」を發動させて、カードが除外されても、発動させたそのターンは、顕在の効果が残る。

これが「**★不許火**」で無効化された場合、そのターン中のみ、顕在は効果を発揮しない。

#### ○大魔術「★不許火」

炎属性の魔法が共通して持つ大魔術。

通常の大魔術と違い、相手のターン中にも発動が可能な発動条件の拡張を持つ。

無効化は打消と同じ効果で、対象の効果(魔法と強化)を白紙化する。この無効化を打消することは出来ない。

#### ○大魔術「★海癒」

水属性の魔法が共通して持つ大魔術。

捨札からランダムにカードを4枚だけ残し(他は除外)、その中の1枚を選び、書かれたコストに等しいライフを得る。

選んだ1枚のカードが《呪文砕き》だった場合、得られるライフは0点である。また《調律》の場合は、1～3点の好きなライフを得る。

#### ○大魔術「★探生」

草属性の魔法が共通して持つ大魔術。

効果はカードの交換なので、手札が1枚もない時は、この大魔術を發動させても何も起こらない。(ユニット・カードのみを回収することは出来ない)

捨札から選べるカードはユニット・カードのみ、手札のカードは好きなカードを選べる。

#### ○大魔術「★天写」

天属性の魔法が共通して持つ大魔術。

通常の大魔術と違い、相手のターン中にも発動が可能な発動条件の拡張を持つ。

コピーの効果は「必要魔力」と「発動コスト」の2つを無視して、魔法として発動させる。

上記2つを無視するだけで魔法の基本ルールや「発動条件」は、満たす必要があるので注意。

この「**★天写**」自体は大魔術だが、発揮される効果は魔法を(コピーして)発動させるである。そのため、コピーした魔法は、「★不許火」で無効化させることが可能。

## ルールQ & A

### ◇ユニット関連

Q.《花乙女》を再配備のコストにあてた場合、豊穡の効果は適用されますか？

A. されませす。そのため、再配備のコストにする際は、《花乙女》はコスト3として扱ってください。

Q.《でかスラグ》が膨張の特性でパワーが5の状態の時、1枚除去するにはコスト5のカードが必要ですか？

A. 不要です、コストは3のままです。膨張の効果が適用されている《でかスラグ》は、コスト3でパワー＋2増加されているユニットだと考えて下さい。

Q.《<sup>スプリガン</sup>護宝妖精》が場に出た時、デッキがすでに0だった場合、宝掘の特性でカードを1枚引いて1枚捨てる効果はどうなりますか？

A. 引かなくても良いです。宝掘のテキストには“引いてもよい”と書いてあるので、引く、引かないは任意です。また、カードを1枚捨てるのが出来るのは、カードを引いた時のみです。(デッキにカードが1枚もない時、宝掘は何の効果も発揮されません)

Q. 場に出ている《のうなし腕力》を再配備の合計コストにあてた時、不死を使って手札に戻すことは出来ますか？

A. できません。不死の効果は、対象が破壊された時だけです。再配備で捨札に置かれるのは、破壊ではありません。同じように《のうなし腕力》を手札から捨てたり、除去や打消等に使って捨札に置かれた時も、不死の効果は使えません。

## ◇呪文関連

Q.こちらの除去を相手に打消された時、再度同じユニットに除去を使うことは出来ますか？

A. できません。呪文は、同じターン中に同ユニットに発動させることは出来ません。

Q. 除去を使ったら打消されました。改めて別のユニットに再度除去を使うことは出来ますか？

A. できません。呪文は、複数のユニットに発動させる場合は、全て同時進行で解決されます。そのため、すでに他のユニットに除去を使うタイミングは逃しています。もし、複数のユニットに除去等を使いたい場合は、一度に全ての対象に行ってください。

## ◇魔法関連

Q.《転生》を發動させた時、すでにデッキのカードが2枚以下だったら、どうなりますか？

A. 「実行可能な範囲で効果を解決する」のルールに従い、デッキにあるだけ分を引いて下さい。

Q.《暴露》で《透禍の槍》を表側にしたらどうなりますか？

A. 《暴露》の効果で表側になっても、顕在の効果が通常通りに発揮されます。但し、1点ダメージを与える効果は発揮されません。

Q.《暴露》を「**★不許火**」で無効化する時、相手がこちらのどのカードを選ぶか、それを見てから「**★不許火**」でできますか？

A. できません。テキストに書かれた効果は、一度に全て解決されます。解決中に他の効果を割り込ませることは出来ません。

Q.《収穫》の効果は《入植》発動時使えますか？

A. 使えません。《収穫》は戦略ステップの間のみ、領土に修正を加える効果です。一方、《入植》は配備のみを追加する効果で、戦略ステップを追加する効果ではないので、効果は適用されません。

Q. 速攻を持つユニットを配備する時、《収穫》の効果を使うことは出来ますか？

A. できません。速攻の効果は、戦略ステップ自体を移行させるので、《収穫》の領土＋3修正の効果が適用されます。

Q.《双腕》の効果はユニット2体の強化ですが、片方の強化を「**★不許火**」で無効化することは出来ますか？

A. できません。《双腕》の効果自体は強化ですが、あくまで魔法として扱われます。そのため、《双腕》という魔法を「**★不許火**」で無効化することで、強化の効果を白紙化することは出来ます。(結果的に強化を無効化したと似た効果が得られます)

Q. 「**★無尽増**」を發動させた後、2つの魔法をそれぞれ発動させました。両方とも無効化されませんか？

A. 両方とも無効化されません。「**★無尽増**」の効果はターン終了後まで続くので、その間に使った魔法は全て効果対象になります。好きな属性の魔力を1点得る効果も同じようにターン終了後まで続きます。

Q. こちらの場に2体ユニットがいて、片方を手札で強化した後、使ったそのカードを「**★探生**」で捨札から回収してもう一方のユニットを強化することは出来ますか？

A. できません。強化等の呪文は複数を対象に呪文を発動させる場合は、一度に全て同時進行で解決されます。強化に使った捨札を回収して、すぐに別のユニットを強化するタイミングはありません。

Q. 「**★天写**」で《火炎弾》を相手のターン中に発動できますか？

A. できません。「**★天写**」の『相手ターン中も発動可』は、対象の魔法をコピーする際のみ効果が適用され、最終的に対象を魔法として発動させます。そのため、コピーで無視された条件以外は、魔法の発動ルールに従う必要があります。(これには、魔法の基本ルール。あなたのターン中のみ発動可能と同じ魔法は各ターン中に1回のみ発動可能が含まれます)

Q.《透禍の槍》を「**★天写**」でコピーした場合、顕在の効果はコピーされますか？

A. されません。「**★天写**」は**発動コストとして、すぐに自身を除外**します。そのため、「**★天写**」が魔法として発動した時は、表側の状態ではないため、顕在は発動しません。

Q. 横側になっている魔法は、表を向いているので、「**★天写**」でコピー出来ますか？

A. できません。表を向いていても、カードが横になっている場合、それは横側とされ、表側とは別のものとして扱います。

Q.《転生》の発動条件で、《呪文砕き》や《調律》等の紫色のカードを3枚捨てることは出来ますか？

A. できません。捨てられるカードはユニット・カードのみです。《呪文砕き》等は、ユニット・カードではありません。

# 初級ルール・リプレイ マニュアル3

以下に初級ルール(オーバーロード戦)のリプレイテキストを掲載します。  
これを読む際は、実際にカードを以下のリストに従い準備して、リプレイを再現しながら読むと、ゲームの進行と展開が理解できるのでオススメです。

本リプレイは、画像付きでAriAruのウェブサイトにて公開しています。良ければこちらも参考にして下さい。

**Tips**

## ◇プレイヤー三品の初期手札(先攻)

魔法：《収穫》	A11	
《猛炎》	A04 (不使用：取り除く)	
手札：龍王妃	水	020
占欲の魔女	草	026
黒妖犬	草	029
突撃兵	天	040
黒妖犬	天	042
占欲の魔女	水	014
突撃兵	草	027
先行打撃兵	天	036

不使用領土へ(裏横置き)

初級ルールのみ、先攻と後攻で最初に配られる手札の数が違うので注意して下さい。

**Tips**

## ◇プレイヤー相楽の初期手札

魔法：《毒殺》	A08	
《風読み》	A14 (不使用：取り除く)	
手札：先行打撃兵	炎	003
のうなし腕力	炎	009
突撃兵	水	016
黒妖犬	水	017
重装歩兵	草	024
突撃兵	草	028
灯火幽鬼	草	021
灯火幽鬼	天	034
調律	草	045

不使用領土へ(裏横置き)

## ・本リプレイでデッキから引くカードリスト

リプレイを再現する場合は、以下のカードをデッキから抜いて、上から順番に積み込んで下さい。

突撃兵	炎	007
龍王妃	草	033
重装歩兵	天	037
重装歩兵	草	025
呪文砕き	草	047
先行打撃兵	水	011
怪造騎士	草	032
重装歩兵	炎	005
灯火幽鬼	天	035
のうなし腕力	天	043
のうなし腕力	草	031
調律	草	046
先行打撃兵	炎	004
のうなし腕力	水	018

上記以外のカードは、本リプレイでは使用しません。(適当にデッキの一番下に置いて下さい。)

## ◇リプレイ開始

○第01ターン>三品:ライフ30点  
開始フェイズ ドローステップ:「突撃兵:炎」引く  
呪文フェイズ パス  
戦闘フェイズ パス  
メインフェイズ 領土拡大 :「突撃兵:炎」領土  
戦略ステップ:「占欲の魔女:草」配備  
終了フェイズ 手番マーカー ⇒相楽

○第02ターン>相楽:ライフ30点  
開始フェイズ ドローステップ:「龍王妃:草」引く  
呪文フェイズ パス  
戦闘フェイズ パス  
メインフェイズ 領土拡大 :「先行打撃兵:炎」領土  
戦略ステップ:パス  
終了フェイズ 手番マーカー ⇒三品

○第03ターン>三品:ライフ30点  
開始フェイズ ドローステップ:「重装歩兵:天」引く  
呪文フェイズ パス  
戦闘フェイズ 攻撃⇒4点ダメージ  
メインフェイズ 領土拡大 :「重装歩兵:天」領土  
戦略ステップ:「突撃兵:天」配備  
手番マーカー ⇒相楽

○第04ターン>相楽:ライフ26点  
開始フェイズ ドローステップ:「重装歩兵:草」引く  
呪文フェイズ 1枚除去「突撃兵:草」⇒三品の「突撃兵:天」  
戦闘フェイズ パス  
メインフェイズ 領土拡大 :「重装歩兵:草」領土  
戦略ステップ:「重装歩兵:水」配備  
手番マーカー ⇒三品

○第05ターン>三品:ライフ30点  
開始フェイズ ドローステップ:「呪文砕き」引く  
呪文フェイズ パス  
戦闘フェイズ 攻撃⇒ブロック:0点  
メインフェイズ 領土拡大 :「黒妖犬:天」領土  
戦略ステップ:「黒妖犬:草」配備  
終了フェイズ 手番マーカー ⇒相楽

○第06ターン>相楽:ライフ26点  
開始フェイズ ドローステップ:「先行打撃兵:水」引く  
呪文フェイズ パス  
戦闘フェイズ 攻撃⇒ブロック:0点  
メインフェイズ 領土拡大 :「先行打撃兵:水」領土  
戦略ステップ:「黒妖犬:水」配備  
手番マーカー ⇒三品

○第07ターン>三品:ライフ30点  
開始フェイズ ドローステップ:「怪造騎士:草」引く  
呪文フェイズ パス  
戦闘フェイズ 攻撃⇒ブロック:0点  
!《収穫》 発動:戦略ステップ時、領土修正+3  
メインフェイズ 領土拡大 :パス  
戦略ステップ:「龍王妃:水」配備  
手番マーカー ⇒相楽

○第08ターン>相楽:ライフ26点  
開始フェイズ ドローステップ:「重装歩兵:炎」引く  
!《毒殺》 発動:三品の「占欲の魔女:草」除去  
⇒相楽4点ダメージ(残22点)  
呪文フェイズ 1枚除去「龍王妃:草」⇒三品の「龍王妃:水」  
打消「呪文砕き」⇒「龍王妃:草」=除去失敗  
攻撃⇒ブロック:0点  
戦闘フェイズ 攻撃⇒ブロック:0点  
メインフェイズ 領土拡大 :「重装歩兵:炎」領土  
戦略ステップ:「のうなし腕力:炎」配備  
終了フェイズ 手番マーカー ⇒三品

このターンの相楽への4点ダメージは、自身が使った魔法の効果《毒殺》によってダメージを受けています。

**Tips**

○第09ターン>三品:ライフ30点  
開始フェイズ ドローステップ:「灯火幽鬼:天」引く  
呪文フェイズ パス  
戦闘フェイズ 攻撃⇒ブロック:0点  
!《収穫》 発動:戦略ステップ時、領土修正+3  
メインフェイズ 領土拡大 :パス  
戦略ステップ:「怪造騎士:草」配備  
終了フェイズ 手番マーカー ⇒相楽

○第10ターン>相楽:ライフ22点  
開始フェイズ ドローステップ:「のうなし腕力:天」引く  
!《毒殺》 発動:三品の「怪造騎士:草」除去  
⇒相楽8点ダメージ(残14点)  
⇒相楽8点ダメージ  
⇒三品の「龍王妃:水」  
呪文フェイズ 2枚除去「重装歩兵:草」&「のうなし腕力:天」  
⇒三品の「龍王妃:水」  
戦闘フェイズ 攻撃⇒12点ダメージ  
メインフェイズ 領土拡大 :パス  
戦略ステップ:パス  
終了フェイズ 手番マーカー ⇒三品

○第11ターン>三品:ライフ18点  
開始フェイズ ドローステップ:「のうなし腕力:草」引く  
呪文フェイズ 1枚除去「のうなし腕力:草」⇒相楽の「のうなし腕力:炎」  
強化「灯火幽鬼:天」⇒「黒妖犬:草」  
(★強化の特性を使用)  
戦闘フェイズ 攻撃⇒透過:6点ダメージ  
メインフェイズ 領土拡大 :パス  
戦略ステップ:パス  
終了フェイズ 手番マーカー ⇒相楽

○第12ターン>相楽:ライフ8点  
開始フェイズ ドローステップ:《調律》引く  
呪文フェイズ パス  
戦闘フェイズ 攻撃⇒5点ダメージ  
メインフェイズ 領土拡大 :パス  
戦略ステップ:パス  
終了フェイズ 手番マーカー ⇒三品

○第13ターン>三品:ライフ13点  
開始フェイズ ドローステップ:「先行打撃兵:炎」引く  
呪文フェイズ パス  
戦闘フェイズ 攻撃⇒ブロック:0点  
メインフェイズ 領土拡大 :パス  
戦略ステップ:「先行打撃兵:炎」配備  
終了フェイズ 手番マーカー ⇒相楽

○第14ターン>相楽:ライフ8点  
開始フェイズ ドローステップ:「のうなし腕力:水」引く  
呪文フェイズ 強化《調律》⇒「突撃兵:水」  
強化「のうなし腕力:水」⇒「黒妖犬:水」  
=合計パワー21  
戦闘フェイズ 攻撃⇒15点ダメージ

三品の場には「黒妖犬:草」と「先行打撃兵:炎」がでていますが、「先行打撃兵:炎」はブロック不可の特性があるため、「黒妖犬:草」の6点しかブロック出来ません。

**Tips**

三品のライフが0になったのでゲーム終了  
相楽がゲームに勝利！！

## ◇戦い方のコツ

以下の2点に注意して対戦をしてみてください。

・手札を1枚以下にしない  
手札が無い=あなたは打消を行えない=相手は除去や強化を打消される心配が無い=相手は自由に除去と強化が行えるとなります。

とてかく、1枚でも持っているれば相手を警戒させることが出来るので、手札は常に保持しましょう。

・長期戦では領土をたくさん並べた方が強い  
当たり前ですが、領土が多いほどコストの大きなユニット=戦闘力の高いユニットを場に出すことが可能です。  
但し、領土は置いた分だけ、手札のロスに繋がる可能性があるので、慎重に考えて領土を展開して下さい。

## ◇ルール・バリエーション

ゲームに慣れてきたら、上級ルール(ウィザード戦)のバリエーション・ルールにも挑戦してみてください。

### ・セブンメイジ戦

48枚のデッキカードをシャッフルして、両プレイヤーに6枚の手札2組を渡します。(この2組を混ぜてはいけません)  
配られた6枚の手札2つをよく見て、どちらの手札を使うか決めます。(マリガンの宣言は不可、魔法カード確認も不可)  
使わない方の手札6枚は、デッキに全て戻し再度シャッフルします。

16枚の魔法の山札をシャッフルして、そこから7枚ずつ両プレイヤーに配ります。(残り2枚の魔法と基本魔法《転生》《入植》《透視の槍》は使いません)

7枚の魔法から3枚のカードを選びます。(残りは不使用)

以上がセブンメイジ戦のルールです。

魔法カードの約半分は相手の手中にあります。自分の持っている魔法との相性を考えながら、魔法を選びましょう。

**Tips**

## >ルール変更履歴

Ver1.2 2016/05  
>ルールの再構築  
ver1.1の入門ルール⇒中級ルールに変更  
ver1.1の基本ルール⇒上級ルールに変更  
初級ルールを新たに作成

Ver1.1 2016/02  
>ルール等の追加  
入門ルールを新たに作成  
リプレイサンプルを追加

Ver1.0 2016/01  
>ルール公開

## 【誤りと訂正1】

手番マーカーのルール記載に以下の誤りがありました。誤りと訂正は以下の通りです。

(誤)戦略ステップ  
①配備 : 領土と同数コスト~

②再配備: ~。その総コストと領土の合計に等しいコスト~



(正)戦略ステップ  
①配備 : 領土数以下のコスト~

②再配備: ~。その総コストと領土の合計数以下のコスト~

## 【誤りと訂正2】

梱包箱の内容物の項目に「マニュアル1枚」「ルール補足説明1枚」と記載されていますが、「マニュアル3枚」に訂正して下さい。

# 初級クwickサマリーシート

2人用カードゲーム

## 3x3 Wars

サイザンウォーズ

ライフ30点でゲーム開始  
0点になった時点で即終了

【デッキが0枚になった時】  
その手番を終えたあと、  
ライフの多い方が勝利!

### ゲーム準備 (初級/オーバーロード)

- デッキから8枚 (残40)  
魔法から14枚 (残8) を  
抜き取る (詳細はマニュアル)

- 魔法8枚から2枚配る

- 40枚のデッキから先攻に  
8枚、後攻に9枚ずつ配る

- 2枚の魔法から1枚選ぶ  
→ 裏側であなたの場に置く  
→ 残りの魔法は使わない

- 配られたカードから3枚取る  
→ 残りカードがあなたの手札  
(先攻5枚、後攻6枚)  
→ 取った3枚は裏向きで  
あなたの場に置く (領土)

先攻のプレイヤーが、  
手番マーカーを受け取り  
ゲーム開始!!

開始フェイズ  
• ドローステップ  
必ずカード1枚引く

呪文フェイズ  
• 除去ステップ  
• 強化ステップ

戦闘フェイズ  
• 透過攻撃ステップ  
• 攻撃ステップ  
• 戦闘終了ステップ  
強化の効果終了

メインフェイズ  
• 領土拡大ステップ  
手札から1枚裏横置き

- 戦略ステップ  
①か②どちらか1つ実行可  
①配備  
領土数以下のコストのユ  
ニットを配備エリアに出す

- ②再配備  
配備エリアのユニットを  
選びコスト合計を算出。  
(コスト合計)+(領土数)以下  
のコストを持つユニット  
を出す。コスト合計とし  
て選んだ、ユニット全て  
を捨札に置く

終了フェイズ  
• 手番終了ステップ  
手番マーカーを渡す

## 対戦相手の場



戦闘でユニットが  
死亡することはない

透過ユニット  
の合計パワー

透過ユニット以外  
の合計パワー

双壁ユニット  
の合計パワー

防御側ユニット  
の合計パワー

相手ライフ  
にダメージ

相手ライフ  
にダメージ

## 場に出たユニット

配備エリア  
3体までユニ  
ットを配備可能

## 魔法

ゲーム開始  
から3枚の  
領土を所有

## あなたの場

手札に  
上限はない

## 魔法カード概要

あなたの手番中 各種1回ずつ発動可

魔法 《風読み》

[あなたのメインフェイズ限定]  
あなたはカードを1枚引く

★天写  
これは相手ターン中に発動が可能。  
他の裏側の魔法で魔法が隠された1つ  
をコピー (条件: 効果の多い魔法として発動  
風が強ければ、未来も読める)

必要魔力  
魔法と属性0だけのユニ  
ットが、両方の場いずれ  
かに出ている必要がある

- 《風読み》の場合  
①好きなユニット1体  
②好きなユニットが2体  
→ 3体が必要

発動条件  
[ ]に書かれた条件  
を満たす必要がある

効果  
可能な限り実行する。  
但し、実行不可能な時  
は行わなくて良い

大魔術  
魔法とは別の能力。  
魔法コストは、カードが  
裏側か表側であれば、こ  
れを除外すれば大魔術が  
発動 (初級では不使用)

コスト (パワー) 属性

特徴

種類

フレーバー

打消を解決  
する順番

打消

打消や強化等  
の呪文

打消が発動  
した順番

打消は発動した  
順番を逆順で解決

## 呪文 (除去&強化&打消) 概要

**除去** (手番中各ユニット一斉に1回のみ)  
1枚除去: 相手の場に出ているユニットと同  
数コストの手札1枚があれば発動可能。  
除去対象に重ねて置く。対象は破壊。  
→ 破壊されたカード & 使用カード捨札へ

2枚除去: 2枚の手札の組み合わせで相手の  
場に出ているユニットのコストと同数か  
それより大きい数の組み合わせを作成で  
きれば発動可能。  
除去対象に2枚重ねて置く。対象は破壊。  
→ 破壊されたカード & 使用カード捨札へ

**強化** (手番中各ユニット一斉に1回のみ)  
あなたの場に出ているユニットと同じ属性  
(色) の手札があれば発動可能。  
手札から強化対象に重ねて置く。戦闘終了  
ステップ後まで重ねたカードのコスト分パ  
ワーが強化。→使ったカード捨札へ

**【打消】** (どちらかがパス宣言するまで何度でも)  
相手が行った強化や除去に対応して発動可  
能。出されたカードと全く同じ数字と枚数  
のカードを手札から出せれば、相手の強化  
や除去を打消 (効果を白紙に) できる。  
打消に対して相手が更に打消する場合あり。  
→ 打消に使ったカード & 打消されたカード捨札へ

## 発動コスト

カードの配置を、裏側 (初期配置) → 表側 → 横側と切りの替  
えることで、発動コストが支払われる。横側以降は存在しない  
ので、魔法は原則2回までしか発動できは

裏側

表側

横側