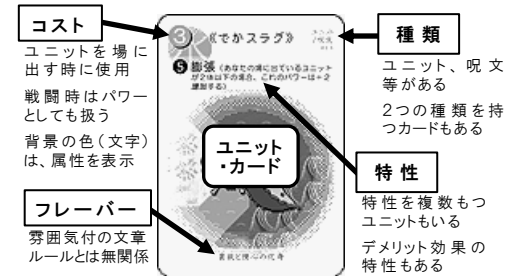


3x3Wars マニュアル ver1.1

あなたは強大な魔術師の1人です。世界を旅して、新たな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、あなたの仇敵である魔術師も、同じ場所を我が物にしようとして動き出したようです。はたして戦いに勝利し、この地を手中に収めるのはどちらでしょうか？

◇内容物

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



◇ゲーム解説

本ゲームは2人用ゲームです。両プレイヤーは強大な魔術師となり、領土を拡大しつつ、配下であるユニットを配備し相手を攻撃します。さらに魔法や大魔術等を駆使して、勝利を目指します。

◇勝利条件

両プレイヤーライフ30点で対戦開始。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、デッキの最後1枚を引いたプレイヤーが、そのターンを終了した時、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。

◇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)とデッキカード(001~048)2つの山札を作っておきます。

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。

Tips

◇基本ルール(ルール・バリエーション/ウィザード戦)

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。

Tips

・マリガン

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枚になるので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)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。

◇ゲームの開始

TCG「マジック・ザ・ギャザリング」のカード名を先に5つ言ったプレイヤーが先攻。(もしくはジャンケン等で決めて下さい)

先攻のプレイヤーが決定したら、そのプレイヤーは**手番マーカー**を手元に置きます。

◇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。(先攻ドローステップで、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。

Tips

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・カードも呪文に含む)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、このフェイズ中にもみ発動させることができます。呪文には以下の2つの発動条件があります。

○呪文条件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)

○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)

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に)してしまいます。

打消は以下のように行います。

○打消

いずれかのプレイヤーが**除去**、**強化**を発動させた時、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発動可能。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**(打消の例外ルール)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

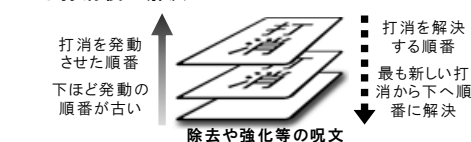
打消には、除去や強化と違い以下の特性があります。

【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**ことができます。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、さらに打消を発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

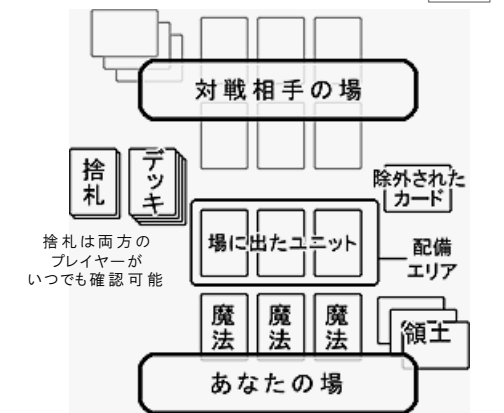


重ねられたカードの一番上から下へ順次打消の解決をします。(打消を発動した順番とは逆順で解決)

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、その効果が即座に発動します。

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ります。

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、にむしら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)+(強化や魔法による修正)=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。そのため、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)

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)

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体まで出すことができます。

配備や再配備は以下のように行います。

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ら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たる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。

最初に選り出された、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。

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

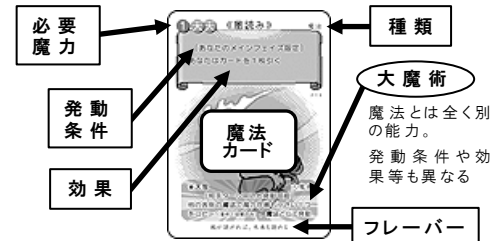
魔法は強力な効果を発揮し、ゲームを有利に導いてくれます。この魔法の選択と発動が勝利への近道となります。

魔法はゲーム開始時、両プレイヤーが3枚選び、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】

- ・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枚あるので、それぞれ各1回ずつ3回まで発動可)

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



○必要魔力

魔法を発動(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。魔法を発動させる必要魔力の条件は以下の通りです。

【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。(上図の《風読み》の場合は①と②④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。

上図《風読み》の場合、好きな属性のユニット①体と④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ていると、必要魔力が満たされます。

Tips

○発動条件

魔法を発動(使用)するのに必要な条件の1つです。この発動条件は、[]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、魔法を発動(使用)することは出来ません。魔法によっては、発動条件が存在しないものもあります。

上図《風読み》の場合、[あなたのメインフェイズ限定]が発動条件です。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発動できません。

Tips

○発動コスト

魔法発動の条件が満たされた場合、最後に発動コストを支払うことで、魔法を発動(使用)出来ます。発動コストは以下のように支払います。



【魔法の発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戻します。(カードの状態は裏側から表側になります)
- 表側の時: カードを横に向けて置きます。(状態は横側になります)

発動コストは、裏側→表側→横側と2回まで支払うことが出来ます。(同じ魔法は基本的に2回まで発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。

Tips

○効果

各条件を満たし、発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発動したが、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。

呪文の打消等は、この効果のみを白紙化します。そのため、除去等で使った手札や発動コストは返ってきません。

Tips

◇大魔術

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。

Tips

○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は以下のように支払います。

【大魔術の発動コストを支払う方法】

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

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。

Tips

○効果

条件を満たし、発動コストを支払った場合、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。

◇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を読んでいて、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
魔法等の効果で、できるとできないがバッ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。

◇戦い方のコツ

慣れない方は、以下の2点に注意して対戦して下さい。

- ・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。
とにかく、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ため、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、基本ルール(ウィザード戦)以外にも以下のルールでゲームをプレイしてみてください。

・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》は使えません)

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

企画・制作 **AriAru** 2016

<http://www.ariaru.com>

制作全般: 三品 創言
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

【誤りと訂正】

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~ | (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に等しいコスト~ | ②再配備: ~。その総コストと領土の合計数以下のコスト~ |

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れへ置かれる。

カードが捨れに置かれても、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。

○透化

これは**強化**として扱う。(呪文として使った時のみ、効果を発揮)そのため、すでに強化されているユニットやこの透化を發動したユニットに対して、更に強化をすることはできない。

○豊穣

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

対戦相手が必要魔力を計算する時、この特性を持つユニットを数えることが出来ない。

○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。再配備で捨れに置いた時や、強化を發動させた時に捨れに置かれても、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。

◇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け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。「発動コスト」の代わりに、**横側状態の対象カードを除外**することで、魔法等を発動する。

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、發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。

捨れ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)

捨れ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、豊穣の効果は適用されますか？

A. されます。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.《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。再配備で捨れに置かれるのは、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れに置かれた時も、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. できます。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。両方も無効化されませんか？

A. 両方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」で捨れ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發動させる場合は、一度に全て同時進行で解決されます。強化に使った捨れを回収して、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.横側になっている魔法は、表を向いているので、「★天写」でコピーできますか？

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。

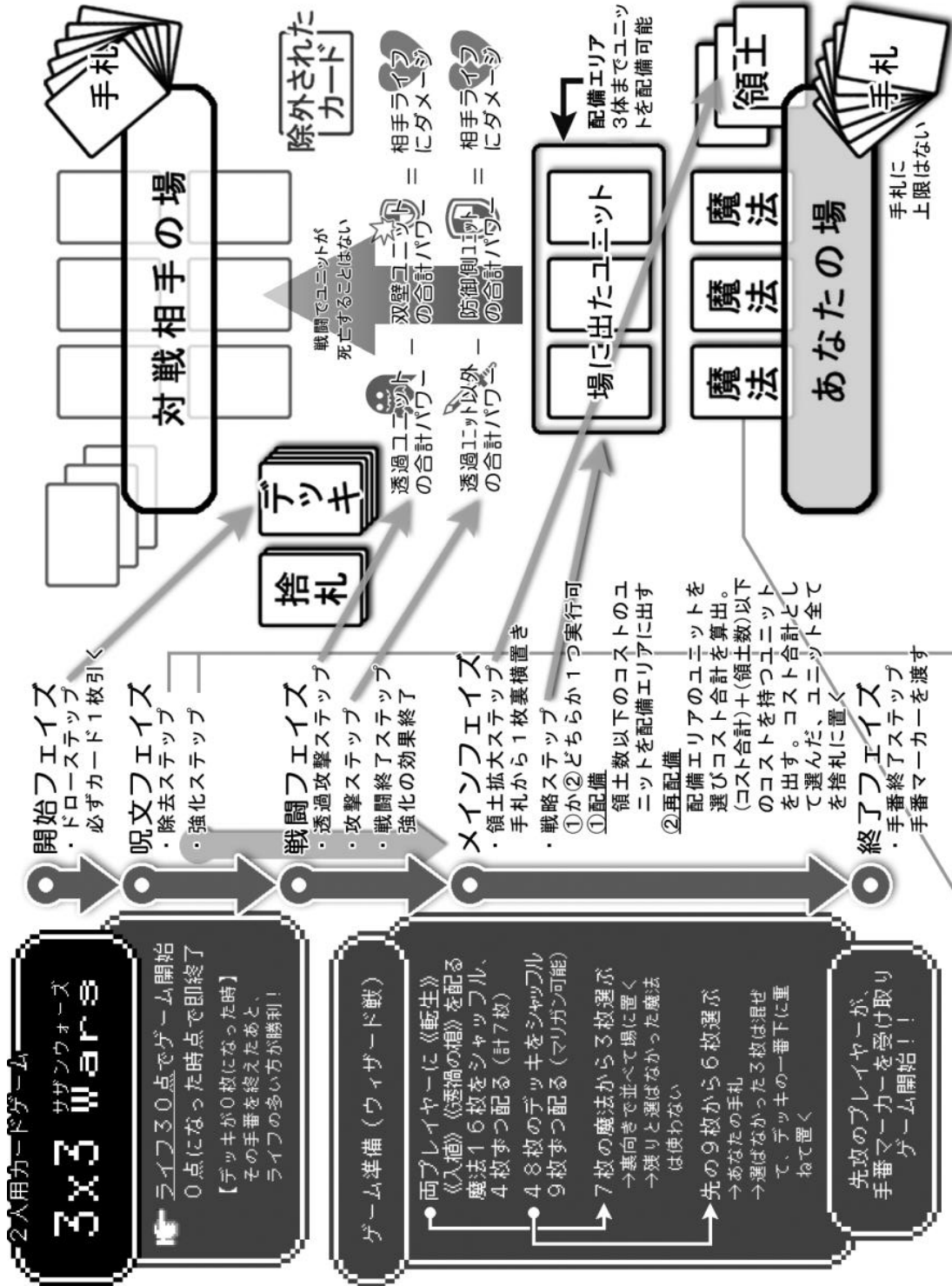
Q.《転生》の発動条件で、《呪文砕き》や《調律》等の紫色のカードを3枚捨てることは出来ますか？

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。

Q.手番マーカの受け渡しや使用は必須ですか？

A. 慣れてしまえば不要です。手番交代の明確化と手順の確認のための補足的ルールなので、ゲームに慣れたら使わなくても良いです。

クワイックサマリーシート



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

必要魔力
 ③と属性0だけのユニットが、両方の場いづれかに出ている事が必要

《風読み》の場合
 ①好きなユニットが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。カードが発動コストは、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する(1回限り)

★天写
 これは相手ターン中にも発動可能。他の表側の魔法で魔力が磨き込まない1つをコピー(魔法の効果のみのみ)魔法として発動

風が吹けば、未来も変わる

コスト(パワー) 属性

特性

種類

プレハー

打消を解決する順番

打消が発動した順番

打消は発動した順番と逆順で解決

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回数コストの手札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(横割と切りの替えることで、発動コストが支払われる。横割以降は存在しない)の、魔法は原則2回までしか発動できない

裏側

表側

横割