

3x3Wars ナザンウォーズ アプレンティス戦 入門ルール&ルール補足2

本紙は、3x3Warsの追加ルール&補足2となります。まずはルールの詳細が書かれた別紙**マニュアル**をお読みください。

その後、ルールが難しいと感じた時は、本紙の入門ルール等に目を通してみてください。

◇入門ルール(アプレンティス戦)

あなたは強大な魔術師の弟子の1人です。長年師匠に師事して、いよいよ最終試験に臨みます。あなたの対戦相手は同期の弟子の1人です。この戦いに勝利し、先に一人前の魔術師になるのはどちらでしょうか？

本ルール(アプレンティス戦)は、基本ルール(ウィザード戦)から複雑な要素を省いた入門用ルールとなります。慣れないうちは、こちらでゲームをプレイしてみてください。

◇ゲーム準備

ライフカウンターを30点に設定。**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。

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)
 ・《護身妖精》2枚(038と039)
 この8枚のカードを「師匠」と呼びます。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。

◇入門ルール(ルールバリエーション/アプレンティス戦)

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)

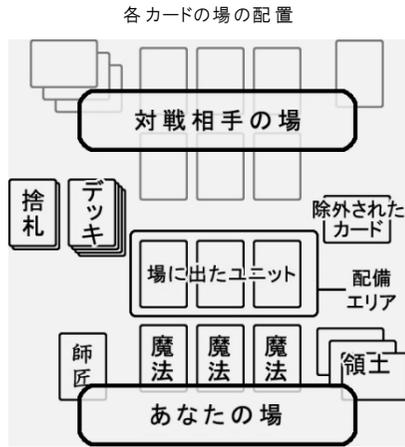
40枚のデッキカードをシャッフルして、9枚ずつプレイヤーに配ります。残りのカードはゲームで使う共通のデッキ(山札)になるので、お互い手の届く場所に置いて下さい。

「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)「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。**



◇アプレンティス戦の特殊ルール

入門ルールには、以下の3つの特殊ルールがあります。別紙の基本ルールに以下の変更を加えてゲームをプレイして下さい。

○ユニットの特性の限定封印

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

【使用可能なユニットの特性】



- ・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のテキストは、全て無視してゲームをプレイして下さい。

○魔法の「師匠」

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⊗)で、魔法《火炎弾》(必要魔力Ⓛ⊗)を発動する時。
 →「師匠」の手助けで⊗は、確保しているので残りのⓁ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。そのため、ユニットの特性は全て無視して下さい。

○大魔術の使用禁止

入門ルールでは、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(発動不可)。大魔術に関するテキストが書かれた項目は全て無視して下さい。

◇アプレンティス戦:魔法組み合わせ補足

慣れない間は、各魔法の組み合わせに関する以下の情報を参考にして、魔法を選び出し、使ってみて下さい。

・乱打 : 《火炎弾》、《毒殺》、《巨体化》、《逆風》
 対戦相手のユニットを退ける《毒殺》と《逆風》をメインに、《巨体化》や《火炎弾》で相手のライフを削りましょう。どの属性の「師匠」でも無敵にならないので。派手さはないですが、安定感があります。

・堅固 : 《火遊び》、《瘴気》、《迷い森》、《風読み》
 全属性(色)の魔法が揃っていますが、水と天が2個分の属性魔力を必要とするので、やや安定感に欠けます。「師匠」が《花乙女》(緑)だった場合、《迷い森》を使って相手の攻撃を止め、優勢を保ちましょう。《火遊び》や《風読み》は一見地味ですが、使ってみて初めて感じる強さがあります。

・災害 : 《溶岩流》、《猛炎》、《暴露》、《竜巻》
 大型の魔法《猛炎》と《竜巻》どちらかを発動できれば、勝利は間近です。但し、どちらも大振りな上に、「師匠」が草属性だと無意味になるので、かなり大味な組み合わせです。

・圧倒 : 《濃霧》、《収穫》、《双腕》、《新天地》
 《新天地》と《収穫》の領土加速が強組み合わせ。大型のユニットを相手より先に配備して、《濃霧》や《双腕》で相手を圧倒しましょう。

本ルールに慣れたら、魔法の組み合わせを変えたり、ランダムに4枚ずつ配って、対戦してみると良いかもしれません。

Tipa

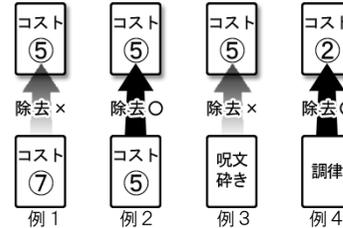
◇ルール補足2

◇除去について

除去に関して例示と解説を記載します。わからない時は参考にしてみてください。

○1枚除去

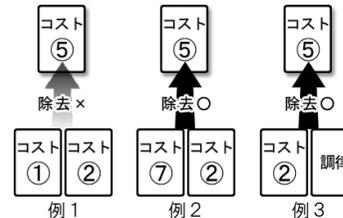
あなたの手札の中で、相手の場に出ているユニット1体とコストの数が完全に一致したカードがあれば発動可能。(除去に使うカードの色は問いません)



- 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以上になるため除去可能。

◇打消について

打消に関して例示と解説を記載します。わからない時は参考にしてみてください。

○打消

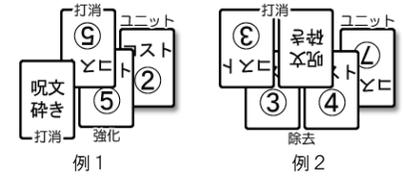
いずれかのプレイヤーが**除去**、**強化**を発動させた時、場に出された呪文のカードと全く同じ枚数と数字が書かれたカードがあなたの手札にあれば発動可能。

【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。

○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)



- 例1: 自分のユニットに強化⑤を発動させた際、相手が打消してきたので、あなたは更に《呪文砕き》で打消をしました。その後、相手はパスを宣言。逆順に解決。《呪文砕き》が相手の発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枚除去を発動させた際、相手が打消してきました。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。逆順に解決で、相手の打消があなたの除去を打消したので、除去は発動せず相手のユニットは場に残ります。

ルールQ & A 追記

◇魔法関連

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。

顕在の効果の発動条件は、カードが表側あることです。「★天写」等の大魔術は、発動コストに自身を除くことが条件なので、大魔術が発動した時点で場から消滅してしまいます。そのため、《透禍の槍》を「★天写」した場合は、対戦相手に1点ダメージを与えるのみコピーします。

Q. 今後、本ゲームの拡張はリリース予定がありますか？

A. したいです。今後可能であれば、デッキカードは拡張をしないで、魔法カードのみを拡張でリリースしていきたいです。基本ルール(&デッキカード)さえ準備できれば、多種多様な魔法で色々遊べるゲームにしたいです。(願望)

リプレイ サンプル

基本ルール(ウィザード戦)のリプレイテキストを掲載します。
本リプレイは初期のルール解説を目的としており、複雑な挙動は行っていません。これを読む際は、実際にカードを準備して、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。良ければそ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：《火炎弾》	A01	} 不使用	
《猛炎》	A04		
《双腕》	A12		
《瘴気》	A05		
《転生》	A17		
《入植》	A19		
《透禍の槍》	A21		
手札：瓶詰火霊	炎 001	} 不使用	
突撃兵	水 016		
重装歩兵	草 024		
占欲の魔女	草 026		
突撃兵	草 027		
怪造騎士	天 044		
のうなし腕力	水 018		
怪造騎士	水 019		
護宝妖精	天 039		
	039		} デッキ下へ

◇プレイヤー相楽の初期手札

魔法：《新天地》	A13	} 不使用	
《逆風》	A15		
《竜巻》	A16		
《濃霧》	A05		
《転生》	A18		
《入植》	A20		
《透禍の槍》	A22		
手札：先行打撃兵	炎 003	} 不使用	
龍王妃	水 020		
灯火幽鬼	天 035		
黒妖犬	天 042		
のうなし腕力	天 043		
呪文砕き	047		
突撃兵	炎 007		
のうなし腕力	草 031		
怪造騎士	草 032		
	032		} デッキ下へ

・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。

灯火幽鬼	天	034
灯火幽鬼	水	010
黒妖犬	炎	008
花乙女	草	023
龍王妃	033	(新天地用)
黒妖犬	草	033
重装歩兵	炎	005
占欲の魔女	水	014
でかスラグ	水	012
花乙女	草	022
黒妖犬	水	017
灯火幽鬼	草	021
先行打撃兵	天	036
呪文砕き		048
先行打撃兵	水	011
重装歩兵	天	037
調律		045

○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：「灯火幽鬼：天」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：「怪造騎士：天」領土
戦略ステップ：「瓶詰火霊：炎」配備
!《火炎弾》 発動：相楽**4点ダメージ**
終了フェイズ 手番マーカー ⇒相楽

○第02ターン>相楽：ライフ26点
開始フェイズ ドローステップ：「灯火幽鬼：水」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：「龍王妃：水」領土
戦略ステップ：「灯火幽鬼：天」配備
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：「黒妖犬：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：「突撃兵：水」領土
戦略ステップ：パス
!《火炎弾》 発動：相楽**4点ダメージ**
終了フェイズ 手番マーカー ⇒相楽

○第04ターン>相楽：ライフ22点
開始フェイズ ドローステップ：「花乙女：草」引く
呪文フェイズ 強化「黒妖犬：天」→「灯火幽鬼：天」
=パワー7
戦闘フェイズ 攻撃⇒透過：**7点ダメージ**
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：「花乙女：草」配備
!《新天地》 発動：デッキから領土置く&三品ライフ+2
終了フェイズ 手番マーカー ⇒三品

○第05ターン>三品：ライフ25点
開始フェイズ ドローステップ：「黒妖犬：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
メインフェイズ 領土拡大：「灯火幽鬼：天」領土
戦略ステップ：「重装歩兵：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22点
開始フェイズ ドローステップ：「重装歩兵：炎」引く
呪文フェイズ パス
戦闘フェイズ 攻撃⇒透過ブロック：0点
攻撃⇒ブロック：0点
メインフェイズ 領土拡大：「灯火幽鬼：水」領土
!《新天地》 発動：デッキから領土置く&三品ライフ+2
戦略ステップ：「のうなし腕力：天」再配備
→「灯火幽鬼：天」捨札へ
終了フェイズ 手番マーカー ⇒三品

○第07ターン>三品：ライフ27点
開始フェイズ ドローステップ：「でかスラグ：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：「黒妖犬：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08ターン>相楽：ライフ22点
開始フェイズ ドローステップ：「花乙女：草」引く
!《逆風》 発動：三品の「占欲の魔女：草」手札へ
パス
呪文フェイズ 攻撃⇒ブロック：**5点ダメージ**
戦闘フェイズ 領土拡大：「灯火幽鬼：草」領土
メインフェイズ 戦略ステップ：「重装歩兵：炎」配備
終了フェイズ 手番マーカー ⇒三品

○第09ターン>三品：ライフ22点
開始フェイズ ドローステップ：「黒妖犬：水」引く
呪文フェイズ 1枚除去「でかスラグ：3」→相楽の「重装歩兵：3」
打消「呪文砕き」→「でかスラグ」=除去失敗
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：「占欲の魔女：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：「灯火幽鬼：草」引く
!《逆風》 発動：三品の「占欲の魔女：草」手札へ
呪文フェイズ 1枚除去「灯火幽鬼：1」→三品の「瓶詰火霊：1」
戦闘フェイズ 攻撃⇒ブロック：**9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13点
開始フェイズ ドローステップ：「先行打撃兵：天」引く
呪文フェイズ 1枚除去「先行打撃兵：2」→相楽の「花乙女：2」
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：「占欲の魔女：草」配備
終了フェイズ 手番マーカー ⇒相楽

○第12ターン>相楽：ライフ22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：**3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10点
開始フェイズ ドローステップ：「先行打撃兵：水」引く
!《双腕》 発動：「重装歩兵：草」「占欲の魔女：草」
2体のパワー+5強化=パワー17
呪文フェイズ 2枚除去「突撃兵：5」と「黒妖犬：6(草)」
→「のうなし腕力：7」
☆不死 相楽「のうなし腕力：天」手札へ戻す
→ライフ2点支払う(残りライフ20)
戦闘フェイズ 攻撃⇒ブロック：**14点ダメージ**
メインフェイズ 領土拡大：パス
戦略ステップ：「先行打撃兵：水」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6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 1枚除去「重装歩兵：3」→三品の「重装歩兵：3」
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：「呪文砕き」領土
戦略ステップ：「のうなし腕力：天」配備
終了フェイズ 手番マーカー ⇒三品

○第15ターン>三品：ライフ10点
開始フェイズ ドローステップ：《調律》引く
呪文フェイズ 1枚除去《調律：3》→相楽の「重装歩兵：3」
呪文フェイズ 強化「黒妖犬：水」→「先行打撃兵：水」
=パワー8
戦闘フェイズ 攻撃⇒透過：**8点ダメージ**

相楽のライフが0になったのでゲーム終了
三品がゲームに勝利！！

戦略は多様ですが、第04ターン目の相楽が行った強化は悪手の1つです。

序盤の強化による打撃は、短期決戦の際は有効ですが、《新天地》等による、領土展開をメインとした長期戦の場合は、無駄に手札を減らすだけのケースが多いです。

仮にですが、第04ターンに強化として使った「黒妖犬：炎」を第13ターンまで持っていた場合、三品の2枚除去を打消(第12ターンで引いた《呪文砕き》と併せて打消)可能になり、以後の展開もかなり変わっていたことでしょう。

Tips

AriAru のウェブサイトには、複雑な挙動の解説をメインにした、リプレイも公開されています。本ゲームの理解を深めたい場合はそちらも参考してみてください。

Tips

ありある
企画・制作 AriAru 2016

<http://www.ariaru.com>

制作全般：三品 創者
テストプレイ：相楽 浪漫
プレイ

ご意見・感想お待ちしております
ariaru.game@gmail.com