

TetraAction

■プレイ人数
2人（専用）

■プレイ時間
40～60分

STORY

『回して、倒して、大魔法！！』

遡ること幾星霜
今では神話となる時代

世界を創生せし神々
自らを石へと変え人々に託し
永き眠りに付く
いつか来る目覚めの時まで

我らが残し三種の秘石
神の力を秘めし石

猛る炎、肅たる氷、荒ぶ風

三界を統べし者、この世の理を超越し
遙かなる世界へと誘わん

創世神話 第7章12節より



■内容物

- ・各種カード：71枚

公開カード、手札カード、アクセントカードの3種



【公開カード】



【手札カード】



【アクセントカード】

- ・「テトライト」コマ (木製の正四面体)：3種 × 各1個



- ・魔方陣シート：1種 × 3枚
- ・キャラクターシート：3種 × 各1枚

- ・その他小物 (木製コマなど)：

- 色付きタブレット：3色 (赤、青、黄) × 各6個 透明タブレット × 2個

- 透明24面体：7個 - 木製円板：3色 × 各1個 - 木製6面体：16個

- ・説明書 (今読んで、この冊子) 木製品は経年で油が出るがあるので、同梱しているチャック付きビニールに入れて保管してください!

■ゲーム概要 (あくまで概要なので、固有名詞などは流し読みしてください)

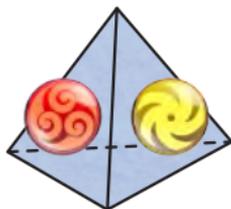
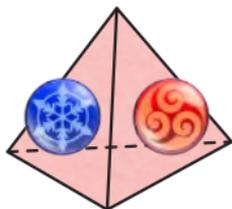
本作は1対1の対戦ゲームです。プレイヤーは3属性 (炎・氷・風) の魔法使いとなり、相手の魔法使いを倒すことが目的となります。

相手を倒すには、「手札カード」(ダメージを与える魔法) を唱える必要があります。ただし、魔法を唱えるにはそれぞれの魔法に応じた魔力が必要です。中央にある3つの「テトライト」からうまく必要な魔力を引き出しましょう。

大きなダメージを与える魔法を唱えるには、たくさんの魔力が必要になり簡単には唱えることが出来ません。そんな時は共通場の「公開カード」を唱えましょう。自分が欲しい魔力を引き出しやすくなる効果や、魔法を唱えるとき一時的に魔力を足すことが出来る「マナ」が手に入ります。

テトライトをうまく操り、相手の魔法使いを打ち倒しましょう!!

■ゲーム概要 (続き)



①テトライト (色付き正四面体) の状況確認

自分が引きだせる魔力が何かを確認します。

上図の場合は「青・赤・黄・赤・黄」が引き出せる 状況です。

②テトライトの操作

毎ターン一定の操作で、テトライトから引き出せる魔力を調整することができます。

(詳細については詳しいゲーム説明の項で)

③魔法を唱える (魔法の詠唱)

「手札カード」「公開カード」から好きな魔法を唱えます。

唱えられる魔法が複数ある場合もありますが、1 ターンに唱えられる魔法は1つです。

状況に応じて何を唱えるか、よく選んで行動しましょう。



この「手札カード」魔法を唱えたいけど
うまく赤魔力が揃わないな・・・



今はこの「公開カード」魔法を唱えて、
黄のマナを手に入れておこうかな。

ついでに、テトライトも操作して
このあと有利になるようにしたよ！



■ゲームの流れ

本作はルールが複雑なので、説明書を詳しく読むよりも一度触ってから説明書を読んだ方が分かりやすいという声が多かったので（ごめんなさい・・・）

初回プレイ用のリプレイを用意しました。好きなページからご覧下さい。

とりあえず遊んでみてルールを覚えたい！という方 ⇒ 別冊「リプレイ集」へ

一度詳しいルールを全部読みたい！という方 ⇒ このまま読み進めて下さい

■内容物 説明

内容物について説明します。少し複雑なので、さっと流して読んで見て下さい。後にあるルール説明で分からなくなったら、戻ってみてください。

(0) 各種基本用語について

・「属性シンボル」

本ゲームでは3つの属性が存在しており、それぞれに独自のシンボルがあります。何をするにもこのシンボルが必要なので、まずこのシンボルを覚えてください。



・「魔法」

「手札カード」「公開カード」のことを合わせて「魔法」と呼びます。

・「魔法の詠唱」

コストを支払いカードを使うことを「魔法の詠唱」と呼びます。今後よく、「○○を詠唱した際～」といった表現が出てきた場合、「ああ、○○のカードを使ったんだな」と理解してください。

【ゲーム性と関係ない小話】

公開カードは巻物（スクロール）を、手札カードは魔導書（グリモア）を意味しています。世にあまねく存在する巻物から力を引き出し、自分専用の魔導書で必殺の大魔法を決める！！といった世界観で楽しんで頂ければ幸いです。

(1) 公開カード (39 枚)

【オモテ面】

① カード属性：

属性シンボルで示してあり、赤・青・黄の3種類があります。

② 詠唱コスト：

詠唱のために必要なコストです。

③ 手に入る資源 (リソース)：

この魔法を唱えた時に手に入る、各色のマナです。ほとんどのカードで手に入るのはマナですが、ごく一部エーテルが入るものもあります。(エーテルについては後述)

④ 特殊効果：

詠唱時に起こる特殊な効果を示しています。

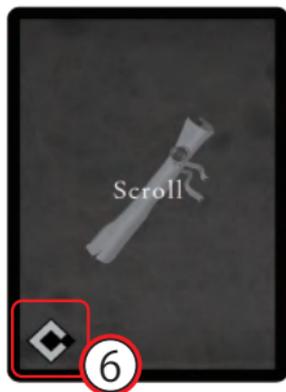
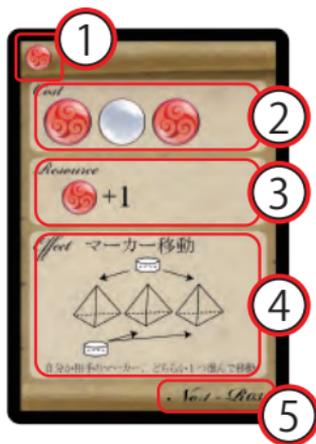
⑤ カードナンバー：

カードを識別するための番号。公開カードは「No.1～」となっています。

【ウラ面】

⑥ チャージシンボル：

いくつチャージが溜まっているかを示すものです。(チャージの詳細については、P19以降に説明するのでここでは気にしないで下さい)



(2) 手札カード (26 枚)

【オモテ面】

① 詠唱コスト：

詠唱のために必要なコスト。

② カードナンバー：

カードを識別するための番号。

手札カードは「No.2～」となっています。

③ カード効果：

条件によって起こるカードの効果。

(詳細は P22 以降で説明します)

④ リリース時効果：

リリース (カードをうまく唱え、使い切ること) することで発動する効果。

⑤ リリースカウント：

リリースが発動するために必要な詠唱回数です。

【ウラ面】

⑥ 属性シンボル：

カードのウラ面に属性シンボルがあり、

どの属性のプレイヤーが持つ手札カードかを示しています。



(3) アクシデントカード (6 枚)

【オモテ面】

① 図：

起こる効果が分かりやすいように図示しています。

② カード効果：

分かり辛いものは個別説明を参照下さい。

③ カードナンバー：

カードを識別するための番号。

アクシデントカードは「No.3～」となっています。

【ウラ面】

④ 木製キューブ置き場：

アクシデントカードの発動条件を示す

木製キューブを置く場所です。



(4) テトライト (3色 × 各1種)

・テトライトって何？

正四面体の形をした、魔力を秘めた石です。

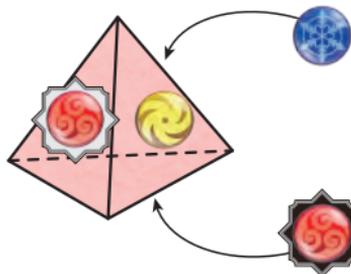
面ごとに「赤(炎)・青(氷)・黄(風)」の属性シンボルが記されています。

3属性、3色存在しており、各属性ごとに面の構成が異なります。

この後の3ページは特に重要なので
何度か読んで理解してね。



【例：赤テトライトの場合】



この向きの場合、こちらから見て逆側の
見えない面は「青」の面になっています。

底面になって見えない面はテトライトの色と
同じ色のシンボルになります。

(この場合は赤テトライトなので、赤面)

※属性と同じ色の面は2つ存在するので、そのままでは見分けが付きません。

そこで、初期状態で見えている面のシンボルに白フチをつけ、

初期状態で底面になっているシンボルに黒フチをつけています。



：初期状態で見えている面
(白面と呼びます)



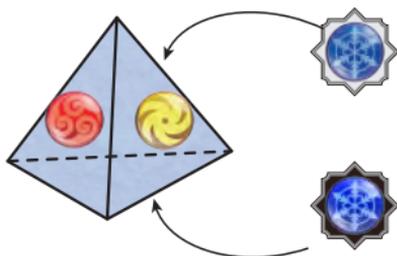
：初期状態で底面になっている面
(黒面と呼びます)

青と黄色のテトライトについても同様で、見えている3面の並びは全て一緒です。

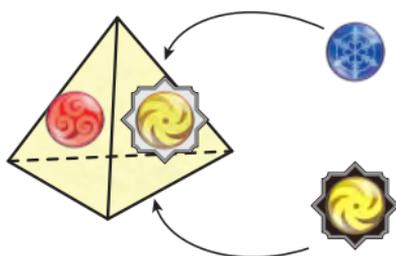
(反時計回りに 赤⇒黄⇒青 の順に並んでいます)

図で見ても分かり辛いので、実物を見て確認して下さい。

【例：青テトライトの場合】



【例：黄テトライトの場合】

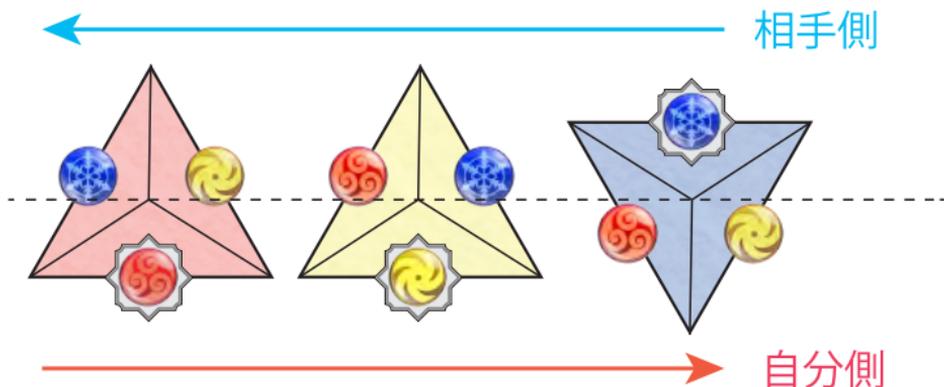


・テトライトから引き出せる魔力について

下図は上から見下ろした図です。ゲーム中テトライトは図のように3つ横に並んでいます。上側が相手が居る方向、下側が自分が居る方向と考えてください。このとき、自分が引きだせる魔力は・・・

「自分が引き出せる魔力」＝「**自分から見て、面が見えているシンボル**」となります。

【上から見た3つのテトライト】



もうひとつ重要なポイントがあります。

「**並んでいる順番**」も関係しているということです。

つまり、このターン各プレイヤーが使える魔力を示すと、以下のようになります。

【自分が使える魔力】



「自分から見て面が見えているシンボル」で、「**自分から見て左から並んでいる順番**」

【相手が使える魔力】



「相手から見て面が見えているシンボル」で、「**相手から見て、左から並んでいる順番**」

・魔法を唱えるためのコスト

魔法を唱えるためにはカードによって異なる「詠唱コスト」が必要になります。
コストは「公開カード」「手札カード」の上部に記載されています（下図参照下さい）

【例：コスト表示】

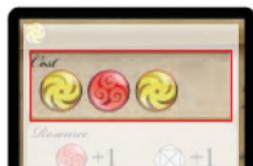


・コストの支払い方

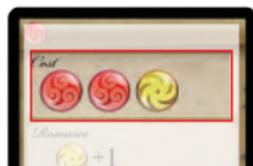
コストを支払うためには、テトライトから引き出した**魔力の一部**と「**並び方も含めて、完全に一致**」していなければなりません。

【例：支払い方の例】

使える魔力が「赤・黄・赤・黄」（前ページの例と同じ）だった場合・・・



魔力シンボルの種類と並びが一致 ⇒ 詠唱 **可**！



魔力シンボルの種類は一緒だが、並びが違う ⇒ 詠唱 **不可**！

(5) 魔方陣シート

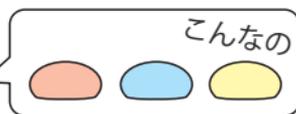
テトライトがどちらを向いているかを分かりやすくするためのものです。
下図のように両端のマークが揃うように並べ、上にテトライトを置いて下さい。



このマークを合わせるように3枚並べる

(6) その他小物

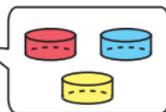
- ① 色付きタブレット：獲得したマナを示すために使用します。
(以降、**○○マナ** (○○は属性色) と呼びます 例：赤マナ)



- ② 透明24面体：獲得したエーテルを示すために使用します。
(以降、**エーテル**と呼びます)



- ③ 木製円板：プレイヤーが操作したテトライトを示すために使用します。
(以降、**マーカー**と呼びます)



- ④ 木製6面体：手札カードの使用可能回数を示します。
アクセントカードの発動条件を数えるカウンターとしても利用します。
(以降、**キューブ**と呼びます) → 詳細はP24



- ⑤ 透明タブレット：キャラクターシートに置き、現在のライフを示すのに利用します。
現在ライフの数値上において、ライフを表示してください。

■ゲームの流れ（詳細）

各プレイヤーは自分のターン中に、以下①～⑥の「フェイズ（※）」を行います。「⑥ 終了フェイズ」後にターンは終了し、相手プレイヤーのターンになります。以上の操作をお互いに繰り返し、どちらかのプレイヤーのライフが0になるとゲーム終了です。（ライフが0になったプレイヤーの負け）

※フェイズ：ターン中に行う行動の区切りのことです

①開始フェイズ：（必須）

ターン開始時、自動的に起こる効果を処理します。

②回転フェイズ 1：（必須）

自分の属性と同じテトライトをルールに従って 60° 回転しなくてはなりません。（回転のルールについては詳細にて）

③回転フェイズ 2：（必須）

マーカーがあるテトライトを好きな方向に 60° 回転しなくてはなりません。

④転移フェイズ：（任意）

エーテルを支払うことで、自分の色のテトライトを好きな方向に「倒す」ことができます。

⑤詠唱フェイズ：（任意）

「公開カード」「手札カード」のいずれかを1回唱えることができます。いずれの魔法も唱えなかった場合、好きな色のマナを1つ得ることが出来ます。

⑥終了フェイズ：（必須）

ターン終了時、自動的に起こる効果を処理します。

（相手のターンに移行し、以下繰り返し）

ターン終了時、どちらかのプレイヤーがライフ0の場合、ゲーム終了

■ ゲーム開始の準備

① 使用属性・キャラクター選択

自分と相手で使う属性を選択してください。じゃんけんでも見た目でも OK です。
黄色は上級者向けの属性なので、最初は **赤と青の対戦がよいでしょう**。
使用する属性が決まったら、該当のキャラクターシートを受取り自分の前に配置します。
初期ライフ「15」の数字上に透明のタブレットを置いてください。

② プレイ順決定

先攻と後攻を適当な方法で決めてください。このあとのテトライト配置に影響します。

③ 初期手札カード配置

手札カードから、自分が選んだ属性のカードを抜き出し脇に配置してください。
これが「**手札カード山**」になります。(赤、青は 8 枚 黄は 10 枚あります)
このなかから、カード右上に「START」と書いてあるカードを 2 枚抜き出し、
自分の前に表にして配置します。これら 2 枚が**初期手札カード**になります。
残りの山札はよくシャッフルしてください。

④ テトライト配置

プレイヤーが**選んだ属性（自属性）**のテトライトを、自分からみて左端に配置し、
二人とも選択しなかった属性（中立属性）のテトライトを真ん中に配置します。
(次ページの図参照 下のプレイヤーが赤、上のプレイヤーが青を選択した場合)
次に底面を決定します。黒枠がある面をすべて底面にします。

最後に、向きを決定します。「②プレイ順決定」で決めた**先攻のプレイヤーに**
中立属性のテトライトが、**テトライトと同色の面を 1 面だけ見えるように配置**します。
(次ページの図は、赤プレイヤーが先攻の場合を示しています)

⑤ 公開カード配置

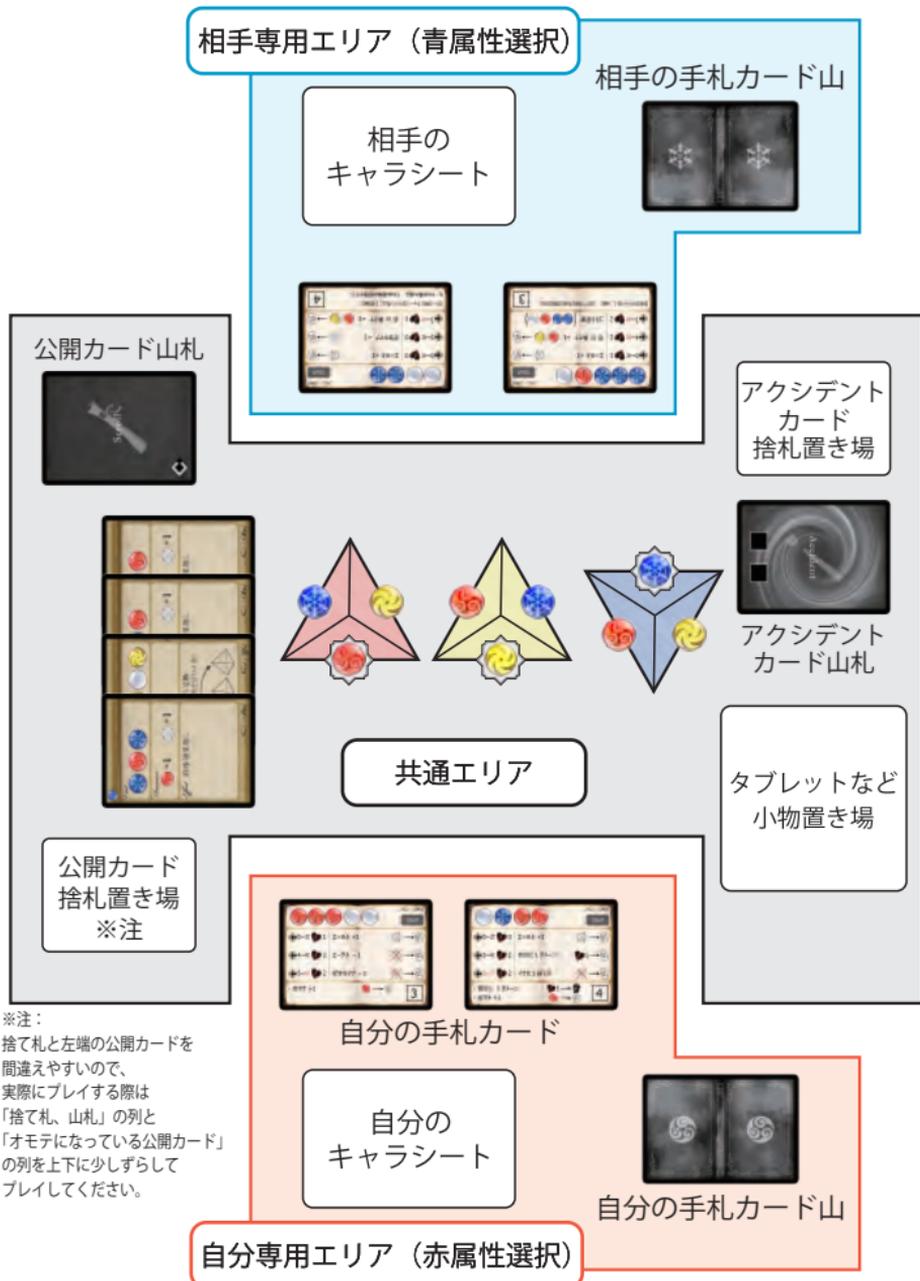
公開カード山から 4 枚公開します。このとき、1 枚ずつ左から配置してください。
順番を入れ替えてはいけません。毎ターン一番左側のカードを 1 枚捨てる、
という動作があるためです。(詳細は P21)

⑥ アクシデントカード、その他小物の配置

アクシデントカード (6 枚) を良くシャッフルし、脇に置きます。
タブレットなどの小物も脇に避けておきましょう。

文字で説明するよりも、次ページの図を参考にしてください

■ゲーム開始状態の図



■各フェイズ詳細説明

① 開始フェイズ (1. 2. の順に操作を行ってください) (必須)

1. 公開カードの補充：

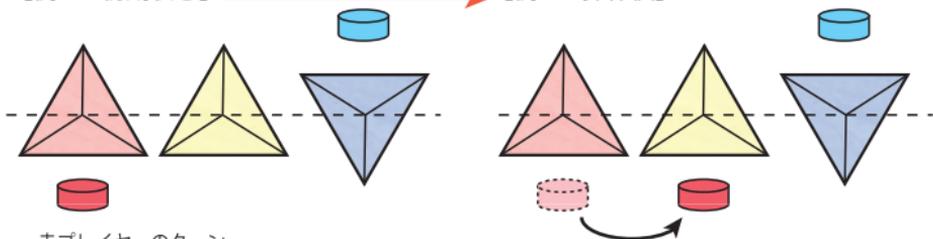
場に出ている公開カードを **4枚になるまで補充**します。
カードの補充は右から順に行ってください。
公開カードの順番は入れ替えないようにしてください。

2. マーカーの移動：

自分のマーカーを**自分と相手のマーカーが無いテトライトの前に**移動します。
条件を満たす場所が複数ある場合は、いずれかを選んで移動してください。
(最初のターンや、公開カードのマーカー移動効果によって起こる場合があります)

【例 1：初期状態】

【例 1：操作後】



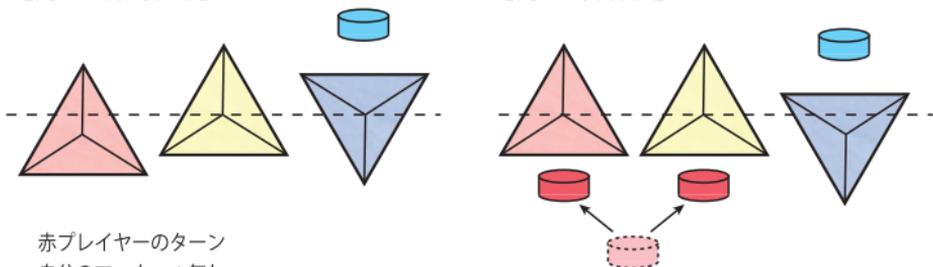
赤プレイヤーのターン

自分のマーカー：赤テトライト
相手のマーカー：青テトライト

マーカーが無いテトライト (黄色テトライト) に
自分のマーカーを移動

【例 2：初期状態】

【例 2：操作後】



赤プレイヤーのターン

自分のマーカー：無し
相手のマーカー：青テトライト

マーカーが無いテトライト (赤 or 黄色テトライト)
どちらか好きなほうに自分のマーカーを移動

② 回転フェイズ1 (必須)

自分の属性と同じテトラライトをルールに従って60°回転します。

ある一定条件の場合のみ、「倒す」操作を行います。

※これらの操作はやりたくない場合も、必ず行ってください。

基本操作：自色面(※)が自分に1面のみ見える状態により近づくように60°回転を行う。

例外(1)：すでに自色面が自分に1面のみ見えている場合。

例外(2)：底面が自色面以外の面になっている場合。

※自色面とは「自分の属性と同じ色の面」のことです。

赤プレイヤーなら赤シンボルが記されている面、のことになります。

【前提条件】

- ・下方向が自プレイヤー側
- ・「赤プレイヤー」が操作

文章だけでは分かりにくいので、以下に例を示します。

・基本操作

「自色面が自分に1面のみ見えている状態」は右図の状態のことを示します。(基本状態)

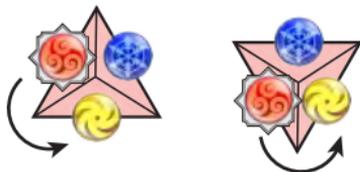
「基本操作」:

最も少ない操作数で右図の状態(基本状態)になるよう、左右どちらかの方向に60°回転させる。

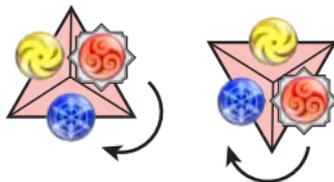
赤プレイヤーにとっての
基本状態



【例①】：左に回転(反時計回り)



【例②】：右に回転(時計回り)



「相手側に自色面が1面のみ見えている状態」の場合、左右どちらに回転させても操作数は同じなので、自分が好きな方向に回転させることが出来ます。

【例③】：左右好きな方向に回転(時計 or 反時計回り)



基本操作はこれら5種類の状態に対して行います。

② 回転フェイズ 1 (前ページの続き)

- ・例外 (1) : すでに白色面が 1 面のみ見えている場合
(フェイズ開始時、すでに基本状態になっている)



「例外 (1) 操作」:

左右好きな方向に回転させることができます。
この操作は基本操作の代わりに行います。

- ・例外 (2) 底面が白色面以外の面になっている場合

※注意※

通常の回転操作だけでこの状態になることはありません!

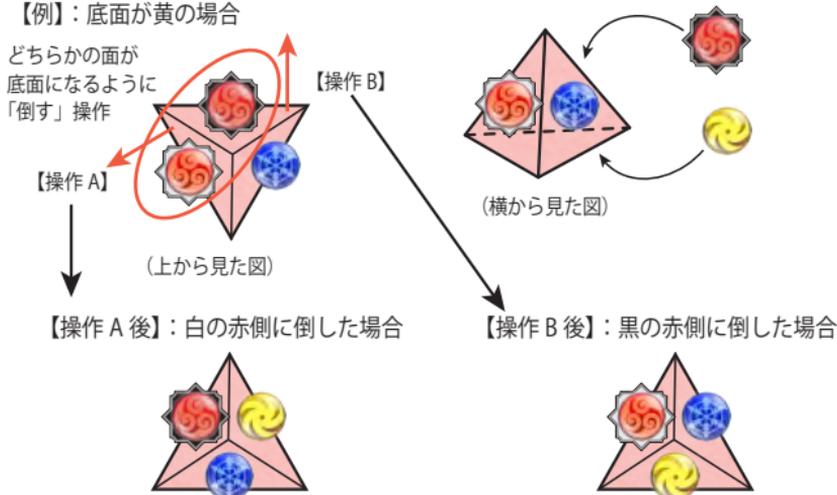
後のフェイズである「④ 転移フェイズ」で「倒す」操作を行った場合のみ起こる状態です。
ひとまずここは読み飛ばしていただき、「④ 転移フェイズ」の説明を読んだ後に戻って読んで頂くとう理解しやすいです。

「例外 (2) 操作」:

2 面見えている白色面のいずれか好きな面が底面になるよう、テトライトを倒す

【例】: 底面が黄の場合

どちらかの面が
底面になるように
「倒す」操作



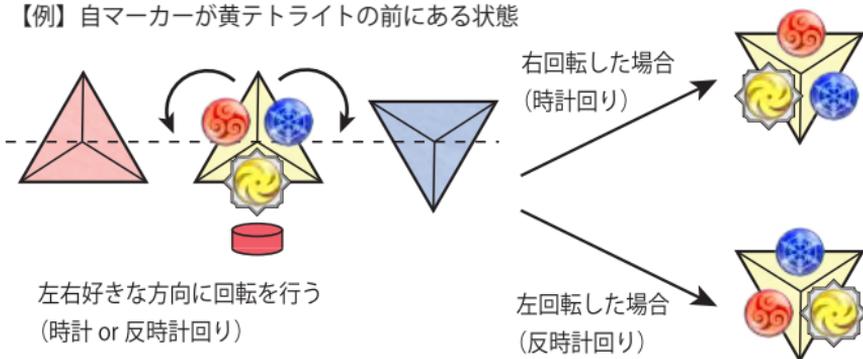
※注意※

「例外 (2) の操作」は「基本操作」「例外 (1) 操作」の代わりに行います。
「例外 (2) の操作」の後、「回転フェイズ 1」は終了し「回転フェイズ 2」へ移行します。
(「基本操作」「例外 (1) 操作」は行わない、という意味です。)

③ 回転フェイズ 2 (必須)

- 自分のマーカーがあるテトライトを好きな方向へ 60° 回転させます。
回転したくない場合も必ず回転させて下さい。

【例】自マーカーが黄テトライトの前にある状態

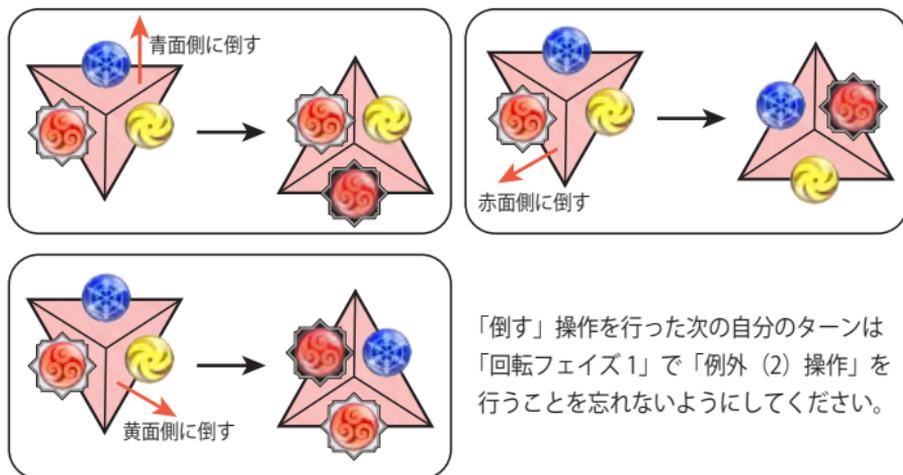


④ 転移フェイズ (任意)

- エーテルを1つ支払うことで、自分の色のテトライトを好きな方向に倒すことができます。
(このフェイズはプレイヤーが操作をしたくない場合はスキップしてかまいません)

この操作は、「②回転フェイズ 1」で「例外 2」操作を行ったターンは行うことが出来ません。
(毎ターン連続してテトライトと同じ色を2面出し続けることが出来ない、という意味です)

【倒す前の状態と、倒した後の状態】



⑤ 詠唱フェイズ (任意)

「公開カード」「手札カード」のいずれかの魔法を1回詠唱することができます。
「詠唱+1」という効果がある魔法を唱えた場合は、もう1回唱えることが可能です。
いずれの魔法も唱えなかった場合、好きなマナを1つ得ることが出来ます。

魔法を詠唱するためのルールについてはP07～P09を参考にしてください。
まず、魔法の詠唱を手助けしてくる「マナ」の使い方を説明します。

【マナの使い方】

テトライトの隣にマナを置くことで、一時的に詠唱コストを補うことが可能です。
使ったマナは魔法詠唱後、ストックに戻します(詠唱+1があっても連続では使えません)

- ・マナを置ける場所は4ヶ所です。(下図の□□の場所になります)
- ・それぞれの場所に1つずつマナを置くことが出来ます。(1回の詠唱で最大4つまで)
- ・置く場所によって、置けるマナの条件が異なります。

□①④：制限はありません。どの色のマナでも1つ置くことが出来ます。

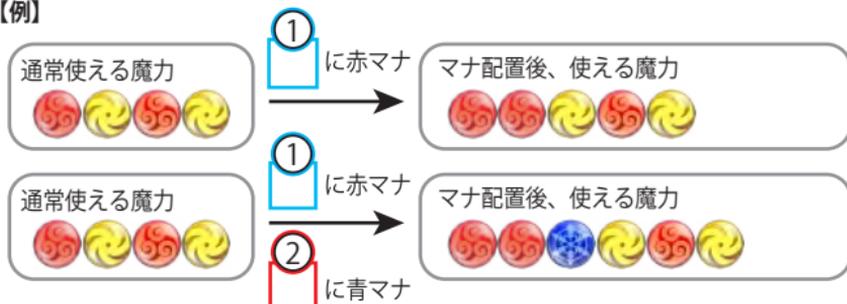
□②③：置ける色に制限があります。隣にあるテトライトの色と同じ色のマナは置けません。



- ②隣のテトライトの色は「赤」「黄」なので 青マナのみ置くことが出来ます。
- ③隣のテトライトの色は「黄」「青」なので 赤マナのみ置くことが出来ます。

※注：テトライトの配置が変われば(色の順番が変われば)、置けるマナの色も変わります

【例】



⑤ 詠唱フェイス（前ページの続き）

魔法を唱えるた際、手札カードにチャージが溜まります。チャージが溜まることで、手札カードの効果が変化し、通常は溜まるほど効果が強力になります。

（ただし、状況によっては使いづらくなるカードも一部あります）

【チャージの溜まり方（唱えた魔法の種類別に3パターン）】

1. 「公開カード」を唱えた場合：いずれかの手札カードに「チャージ+1」（必須）

唱えた公開カードを裏向きにし、手札カードの下に置きます。

チャージが複数枚になった場合は、重ねて左下の  マークが見える見えるよう置きます。

こうすることで、現在のチャージ数がいづつか、分かるようになります。

※注：チャージはどちらかのカードに必ず溜めなくてはけません。

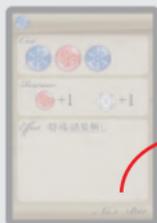
唱えた公開カード



唱えた公開カードを裏向きにします



左側の手札カードにチャージすることを選択



溜めたチャージ数を表示するために、公開カードを裏向きにして置きます。

⑤ 詠唱フェイズ（前ページの続き）

複数チャージ溜まっている場合の、チャージ置き方例



チャージが複数溜まったら、左図のようにカードの左下のチャージアイコンが見えるようにずらして置きます。（左図では4チャージ溜まっていることが分かります）

2. 「公開カード」を唱え、そのカードの属性が自分の属性と同じだった場合

：いずれかの手札カードに「チャージ+1」（必須）

：追加ボーナスで、もう1枚の手札カードに「チャージ+1」してもよい（任意）

公開カードの左上に示してある属性と、自分の属性が同じだった場合、ボーナスとして両方の手札カードにチャージを溜めることができます。

（必ず溜める必要はありません、状況に応じて使い分けてください）

追加することを選んだ場合、チャージを表すための公開カードは

公開カード山札の一番上の1枚を引き、裏返しのまま手札カードの下に置きます。

（引いたカードの内容は分かりません）

公開カードの属性を示すシンボル

唱えた公開カードの属性は赤プレイヤーの属性（赤）と同じ！

唱えた公開カードを裏向きにします

公開カード山

追加のチャージには公開カード山の1番上にあるカードを使います

⑤ 詠唱フェイズ（前ページの続き）

3. 「手札カード」を唱えた場合：唱えた手札カードに「チャージ+1」（必須）

唱えた手札カードに、公開カード山札の一番上の1枚を引き、裏返しのまま手札カードの下に置きます。（引いたカードの内容は分かりません）チャージは必ず溜めなくてはなりません。

⑥ 終了フェイズ（必須）

1. 公開カードの破棄

一番左にある「公開カード」を捨てます。（一番古いカードを捨てる）0枚の場合はそのままこの処理をスキップしてください。

2. アクシデントカードの処理：

アクシデントカード山の上にキューブが2個以上乗っている場合、一番上の1枚をめくりオモテにし、書いてある効果を解決します。効果は以下の通り6種類あります。

A. テトライトの回転：

カードに示してある方向に全てのテトライトを60°回転させます。

B. テトライトの移動：

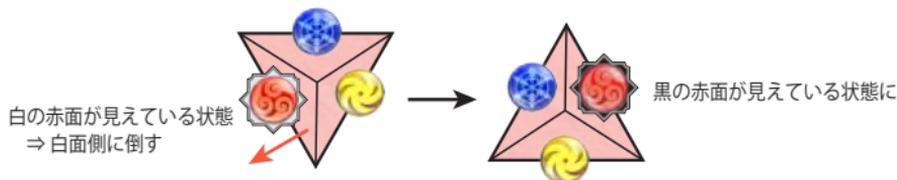
カードに示してある方向（※）に全てのテトライトを移動させます。端にあって移動出来ないテトライトは逆側の魔方陣の上に移動させてください。（下図や、カードに記載してある絵柄を参照してください）

※ 左右の方向はターンを行っているプレイヤーを基準にして決定します。



C. テトライトの白黒反転：

通常の状態ではテトライトは白か黒の面どちらかのみ見えている状態になっています。白面が見えている場合は、黒面が見えるようにする、という意味です。



■ゲーム終了条件

各プレイヤーの終了フェイズに、どちらかのプレイヤーのライフが0以下の時ゲーム終了です。0以下になったプレイヤーの敗北です。

両プレイヤーとも条件を満たした場合は、マイナスまで計算を行いライフが多いプレイヤーの勝利となります。全く同じ場合は引き分けです。

■「手札カード」の詳細説明

詠唱フェイズに使用する、「手札カード」について説明します。

(公開カードについては、P05 を参照して下さい)

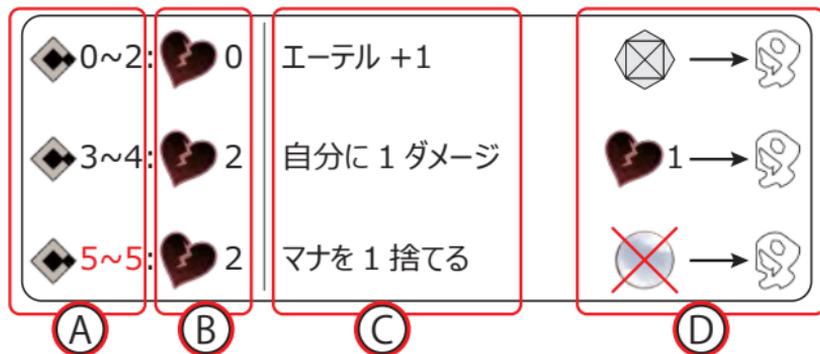
【P06のおさらい、内容一部再掲】

- ③ カード効果：
条件によって起こるカードの効果。
- ④ リリース時効果：
リリース（カードをうまく唱え、使い切ること）
することで発動する効果。
- ⑤ リリースカウント：
リリースが発動するために必要な詠唱回数です。



【各項目説明】

- ③ カード効果について、以下A～Dの内容を詳しく説明します。



A：チャージに関する表記

手札カードは溜まっているチャージ数に応じて能力が変わります。

書かれている数字の範囲で手札カードを唱えると、右側に書かれている効果が起こります。

赤字：チャージを溜めることが出来る最大値です。（このカードの場合は「5」）

この数字を超えてチャージが溜まると、手札カードは「オーバーチャージ」となり捨て札になります。

■「手札カード」の詳細説明（前ページの続き）

B：ダメージ

この魔法を該当のチャージで詠唱した際、相手に与えるダメージを示しています。

C：追加効果

ダメージのほかに得られるメリットやデメリットを示しています。

D：追加効果アイコン

追加効果が分かりやすいようにアイコンで表記しています。

各アイコンの意味は以下の通りです。

【アイコン説明】	【使用例】
 ：エーテル	 ：エーテルを1 得る  ：エーテルを1 捨てる
 ：ダメージ	 1 ：1 ダメージ与える （特に記載がなければ、相手にダメージ）
 ：チャージ	 5～6： 「この後に、チャージが5から6の間に 起こる効果について記します」の意味 赤字の数字 を超えるとオーバーチャージ
 ：自分	→  ：「対象が自分」の意味  1 →  ：自分に1 ダメージ
 ：相手	→  ：「対象が相手」の意味  3 →  ：相手に3 ダメージ
 ：詠唱 +1	 →  ：自分に詠唱 +1

■「手札カード」の詳細説明（前ページの続き）

④ リリース時効果 ⑤ リリースカウント



・「リリース」について

手札カードが捨て札になる条件は2つあります。

1つは③で説明したチャージが溜まりすぎることによって捨て札になる、「オーバーチャージ」そしてもう1つはこれから説明する「リリース」です。

手札カードが配られたとき、右下にある「リリースカウント」の数字と同じ数の木製6面体（以下、キューブ）を手札カードの上に置きます。

この木製キューブは、手札カードを詠唱するたびに1つ取り除かれ、アクシデントカード山の上に置かれます。

（このキューブの効果については、「P24 終了フェイズ」の項目を参照してください）

カードの上にあるキューブが0になった際、「④リリース時効果」が発動します。

※注意※

この操作は「オーバーチャージ」よりも先に処理されるため、

チャージが最大値で、キューブが1個の場合でもリリース時効果は発動します。

【例】

この操作は「オーバーチャージ」よりも先に処理されるため、

チャージが最大値で、キューブが1個の場合でもリリース時効果は発動します。



チャージ：5（MAX） 残りキューブ：1
の状態でも左の魔法を詠唱した場合も
リリース効果は発動します。

■「手札カード」「公開カード」に関する補足

【手札カードが捨て札になった場合の処理】

- ・手札カードを捨て札にする

まず、捨て札になった手札を、手札捨て札置き場に置きます。

このとき、溜まっていたチャージも全てなくなります。(青の魔法使いだけは例外です)

チャージとして裏向きにおいてあった「公開カード」を、

公開カード捨て札置き場にまとめて全て捨てます。

- ・新しい手札カードの補充

次にあらかじめ作っておいた「手札カード山」から **3枚カードを引き**

そのなかから1枚を選び、新しい手札カードとして場に配置します。

選ばれなかった2枚は、山札の一番下に好きな順番で戻します。

- ・手札カード山が無くなった場合

通常のプレイでは起こらないと思いますが、もし起きた場合は

捨て札を全てシャッフルし、新しい山札を作ってください。

【公開カード山が無くなった場合】

- ・新しい手札カードの補充

捨て札置き場にある公開カードを裏向きにし、良くシャッフルし新しい山札にします。

このとき、チャージとして溜まっている公開カードはそのままとします。

そのため、チャージとして使われている公開カードは、

捨て札にならない限り、もう一度使うことは出来ない

ということに注意してください。

■ キャラクターごとの特徴

【赤属性魔法使い】

特別な能力は持たないが、低いチャージで高いダメージを出せるものが多い。
その代わりに、マナやエーテル、ライフなどを支払うというデメリットを持つ。

【青属性魔法使い】

※青キャラクターシートの記載内容が間違っています。
説明書の記載内容を優先してください。

・特殊能力①：

手札カードを捨て札にする際、溜まっているチャージを半分まで（切り下げ）次の手札カードに引き継いでもよい。
（例：7チャージ溜まっている状態で、3引き継ぐことができる）

・特殊能力②：

マナを最大5個まで持つことができる。

・手札カード特徴①：

2種類の効果から選ぶことが可能
右の例では、チャージ7～9のとき
2段目と3段目の効果のどちらか好きなほうを選択して詠唱できる。



・手札カード特徴②：

高チャージで、詠唱コストが変更になる。 などなど

【黄属性魔法使い】

・特殊能力①：

オーバーチャージで手札カードが捨て札になった際、1エーテルを支払うことでリリース時の効果を得ることが出来る。

・特殊能力②：

「自分や相手が捨てた手札カードの数」に応じて効果が変化する能力を持つ

・特殊能力③：

エーテルを最大4個まで持つことができる。

・手札カード特徴①：

低チャージ時に「詠唱 +1」を持つものが多い。 などなど

■ プレイ時のヒント ※ネタバレ注意 ゲームのコツを自分で考えたい人は読まないでね！

- ・状況にもよりますが、手札カードを撃つのは基本的に難易度が高いです。
まずは公開カードで資源（manaやエーテル）を集めてから手札カードを撃ちましょう。
- ・キャラクターによって、得意な戦略は異なります。
それぞれの能力を良く考え、プレイしましょう。
- ・同じ属性を連続して、引き出すにはいくつかの方法があります。
 - ① 自分の属性テトライトの白色面を1面だけ見えるように調整した後、「倒す」
 - ② manaを活用する
 - ③ 中立色のテトライトの面をうまく調整し、欲しい属性が連続するようにする。①～③を組み合わせることで、4連続の同属性なんて並びも出来ちゃいます！
- ・ゲームに慣れてきたら、自分が見える面だけでなく相手が見えている面も気にしてプレイするとより面白くなってきます。
- ・状況によっては詠唱フェイズに何も唱えずに、好きなmanaを得るほうが不要な公開カードを唱えるよりも、勝ちに近い場合があります。
- ・状況によっては詠唱フェイズに何も唱えずに、好きなmanaを得るほうが不要な公開カードを唱えるよりも、勝ちに近い場合があります。
- ・お互いの属性テトライトは毎ターン勝手に操作されるため、白色の魔力を使える状況になりやすいです。一方、中立のテトライトは操作できる回数がお互い一緒なので、状況が動きづらくなっています。

そのため、公開カードの効果で中立テトライトを操作することで、非常に有利な状況を作ることが出来ます。気にかけてプレイしてみてください。



俺達の言うことは
聞いておきなって



【最後に】

本作は1v1の2人用対戦ゲームです。
正四面体という立体を使っているため、難しく感じるかもしれませんが、
慣れてくれば、少しずつ思い通り動かせるようになってくると思います。

相手の邪魔をしながら、自分だけ魔法を撃つ！
なーんて、妙手を思いついたときは、すごく気持ちがいいですよ！

これまでの作品よりも、難しいゲームになってしまいましたが
オリジナル要素は高いと思っていますので、
身近な人と遊んでみてください。

それでは皆様の良きゲームライフを願って。

Good Luck, Have Fun !!



■奥付■

梟老堂
FUKUROU-DOU

説明書の訂正など下記 Web にてフォローしますので、
お手数ですが、遊ぶ前に一度ご覧下さい。

2015年5月発行

スペシャルサンクス（敬称略）：

ム〇シバ、無二得、イカロス、なごみん、ススノブ、Solaris、ふらんき〜、たむち

ご意見・ご質問などはコチラへ

<http://fukuroudou.info/home/>

https://twitter.com/Fukuroudou_8