

1. ゲームの目的とおおまかな流れ

ゲームは3ラウンド行われます。各ラウンド7回の戦闘でより多くの戦果(点数)獲得を目指します。

プレイヤーは各ラウンドの最初にそのラウンドに使用する陣形を決め、手札からカードを配置します。

その後、ルールにしたがって戦闘を行い勝者はカードを獲得します。

より多くの戦果を獲得できるように、カード配置や戦闘時のカード選択を行いましょう！

2. ゲームの準備

- ・戦力カードをカードウラ面の色で2つに分けます。(黒・白各22枚)
- ・各プレイヤーは黒・白どちらかのカードを受け取り、よく混ぜて自分の山札にします。
- ・1ラウンド目の先攻プレイヤー、後攻プレイヤーを決めて下さい。(じゃんけんなど)
(先攻プレイヤーは目印として先攻プレイヤーカードを自分の前に置きます)
- ・各プレイヤーが使う陣形カードの種類を選びます。
3種類(剣・盾・弓)のうち好きな1種(計6枚)を選んで下さい。(後攻プレイヤー優先)
- ・各プレイヤーはブランクカードを2枚手元に置きます。(弓の陣形を選んだプレイヤーは3枚)

プレイヤーA (先攻プレイヤー)

先攻プレイヤーカード

プレイヤーB (後攻プレイヤー)



黒の戦力カード：22枚
を重ねて山札にする



剣マークの陣形を選択：6枚



ブランクカード：2枚

※戦力カードと同じ色の面を使う



白の戦力カード：22枚
を重ねて山札にする



盾マークの陣形を選択：6枚



ブランクカード：2枚

※戦力カードと同じ色の面を使う

3. ラウンドの流れ

- ・各ラウンドは「編成 → 戦闘 → 点数計算」という3つのフェイズから構成されています。

4. 編成 ⇒ 5. 戦闘(合計7回) ⇒ 6. 点数計算

- ・まず最初に各プレイヤーは自軍を**編成**します。 ⇒ 「4. 編成フェイズ」
- ・次にルールに従って**戦闘**を行います。使うカードを選び戦闘の勝敗を決めます。 ⇒ 「5. 戦闘フェイズ」
- ・戦闘に勝利したプレイヤーはその戦闘に使われたカードを両方獲得します。(獲得したカードが点数になります)
- ・7回の戦闘を終えたらそのラウンド中に獲得したカードの点数を合計します。 ⇒ 「6. 点数計算フェイズ」

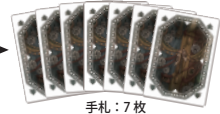
4. 編成フェイズ

4-1. 編成の準備

- ① 山札から手札が7枚になるようにカードを引きます



山札



手札：7枚

- ③ 陣形カードには数種類のアイコンが記載されています。
選んだカードの内容に合わせて準備を行って下さい。

A. ブランクカード



ブランクカードを置く



B. 山札からカード公開

山札から1枚カードを
めくって置く

C. 特殊効果マーカー (効果の内容は後で説明します)



Rank +1
Rank +2
プラス数字分
キューブを置く



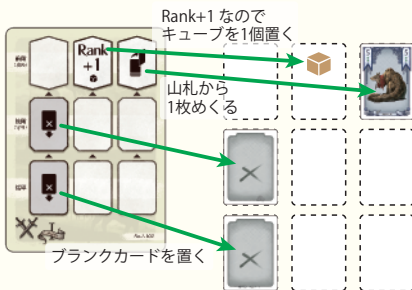
ディスクを1個置く

- ② 現在のラウンド数に応じた
陣形カードを選びます。



1ラウンド目の場合 マークの2枚から1枚を選びます

【準備の例】 縦3列・横3列の合計9マスがあると考えて下さい



4. 編成フェイズのつづき

4-2. 戦力カードの配置 (前衛・後衛)

手札から前衛と後衛の列に戦力カードを配置します。

空いているマスにカードを **ウラ向きに1枚ずつ** 配置します。

4-3. 戦力カードの公開

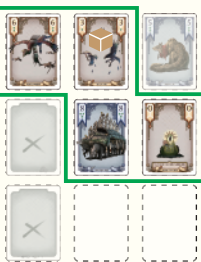
4-2. でウラ向きに配置した戦力カードを公開します。

(両プレイヤーともカードを配置したあと同時に公開します)

4-2. 戦力カードの配置 (前衛・後衛)



4-3. 戦力カードの公開



4-4. 戦力カードの配置 (援軍)



援軍の列に置いた戦力カードはウラ向きのままで公開しないことに注意してください。

【補足】自分が配置したカードの内容はいつでも確認OK

4-4. 戦力カードの配置 (援軍)

手札から援軍の列に戦力カードを配置します。

空いているマスにカードを **ウラ向きに1枚ずつ** 配置します。

(援軍の列に置いたカードはウラ向きのまま戦闘フェイズに移行します)

手札は1枚残ります。次のラウンドで使うので

相手プレイヤーに見えないようにして脇に避けて下さい。

5. 戦闘フェイズ

・戦闘は各ラウンド7回行います。

・各プレイヤーは「攻め」と「守り」に分かれカードを1枚選びます。

・ラウンド1回目の戦闘は先攻プレイヤーが先に「攻め」を行います。

・攻めプレイヤーと守りプレイヤーは戦闘1回ごとに交代します。

❗「戦闘フェイズ」のルールは文章だけでは分かりにくいので、まずはざっと読んでから次ページの例と合わせて理解して下さい

5-1. カード選択 (攻め)

・前衛のカードから好きなカードを1枚を選びます。

・前衛にカードが無い場合、後衛のカードから1枚選びます。

5-2. カード選択 (守り)

・後衛のカードから1枚を選びますが、**攻めプレイヤーと違い条件があります。**

【条件】攻めで選ばれたカードと同じ色(種族)のカードが後衛にある場合、同じ色のカードを優先して選ぶはならない(同じ色のカードがない場合は、違う色のカードを選ぶことができます)

・後衛にカードが無い場合、前衛のカードから1枚選びます。(この場合も「攻め」で選ばれたカードと同じ色を優先して選ぶ)

5-3. 勝敗判定とカードの獲得

・選ばれた2枚のカードの強さを比較します。以下2つの条件を満たしているカードが戦闘に勝利します。

① 攻めで選ばれたカードと同じ色(種族) ② 数字(ランク)がより大きい

・【特殊条件】各種族の「数字0」のカードは「数字12」のカードに勝利します

・戦闘に勝利したプレイヤーは **その戦闘で選ばれたカードを2枚とも獲得** します。(自分が選んだカードも含む)

・両プレイヤーともに同じ種族、同じ数字を選んだ場合引き分けです。各プレイヤー自分が選んだカードのみを獲得します。

・獲得したカードはウラ向きにして脇に避けておいてください。これらのカード内容は、戦闘フェイズの間確認出来ません。

(自分が獲得したカードであってもダメです)

5-4. 次の戦闘の準備

・攻めプレイヤーと守りプレイヤーを交代します。

・戦闘で選んだカードのマスが空きマスになっているはずで、後方にカードがある場合、前衛側にカードを移動します。

・援軍エリアからカードが移動した場合、カードをオモテ向きにして公開します。

【補足①】 ブランクカードは移動しません。陣形カードに記載されている位置で固定です。

【補足②】 後衛にブランクカードがある場合、援軍のカードは後衛を飛ばして前衛に移動します。



「攻め」のときはこの列から選ぶ

「守り」のときはこの列から選ぶ

5-1. カード選択 (攻め) で前衛にカードが無い場合

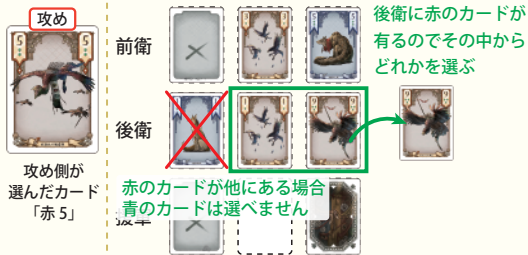


5-2. カード選択 (守り) で後衛にカードが無い場合



5-2. カード選択 (守り) の例

同じ色のカードが後衛に「有る」場合



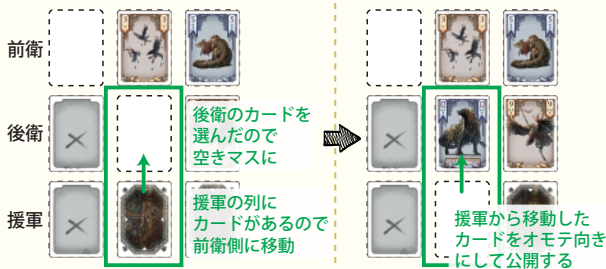
同じ色のカードが後衛に「無い」場合



5-3. 勝敗判定とカードの獲得の例

例①: 攻め・守りが同じ色
⇒ 数字が大きいカードの勝利攻め「赤3」 守り「赤8」
同じ色なので数字が大きい「赤8」の勝利例②: 攻め・守りが違う色
⇒ 攻めカードの勝利攻め「赤3」 守り「青8」
違う色なので攻め側「赤3」の勝利
(数字の大小は勝敗に関与しない)例③: 12 と 0 が同時に選ばれている
⇒ 0 の勝利 (色が違って OK)攻め「青12」 守り「赤0」
特殊条件によって「赤0」の勝利
(数字や色に関係なく0が勝利)例④: 攻め・守りが同じ色かつ同じ数字
⇒ 引き分け攻め「赤8」 守り「赤8」
同じ色かつ同じ数字なので引き分け
各プレイヤー、自分が選んだカードを獲得

5-4. 次の戦闘の準備



6. ラウンドの終了と点数計算

- 7回の戦闘を終えたらこのラウンドの点数計算をします。
- 獲得したカードについての **戦果(数字の下にある緑丸の数)** を合計したものが点数となります。
- 合計点をメモして次のラウンドの準備に移行してください。
- 点数計算を終えたカードはウラ向きにして脇に避けて下さい。



数字9の場合は
緑丸が3つなので
「戦果3」

【数字ごとの戦果一覧】

数字	戦果
0	0
1, 2, 3, 4	1
5, 6, 7	2
8, 9, 12	3

【補足①】 お互いの合計点はいつでも確認可能です

【補足②】 点数計算を終えたカードの内容は次ラウンド以降いずれのプレイヤーも確認出来ません

7. 次ラウンドの準備

- 先攻プレイヤーを交代** します。このラウンド後攻だったプレイヤーに先攻プレイヤーカードを渡します。
- 次ラウンドに移行し、「4. 編成フェイズ」から同様の処理を行います。
脇に避けておいた余った手札は次ラウンドの手札となることに注意して下さい。
(2ラウンド目以降は編成フェイズで山札から引くカードが6枚になります)
- このラウンドで獲得したカードが山札と混ざらないように注意してください。

8. ゲームの終了

- 3ラウンド終了した時点でゲーム終了** となります。合計点数(戦果)が高いプレイヤーの勝利です。
- 同点だった場合は、1ラウンド目以後攻だったプレイヤーの勝利です。

9. 特殊効果の説明

- 特殊効果はカードではなく配置されたマスに依存** しています。カードが移動しても、効果はカードと一緒に移動しません
- 特殊効果を持つマスの効果は **カードが使われても無くなりません**。後ろのマスからカードが移動してくればそのマスにあるカードを選ぶ度に特殊効果を使用することが出来ます。

◆ Rank+1 ⇒ キューブを1個置く

このマスに配置されているカードを選んだ場合、**勝敗判定の際に数字が+1** される

◆ Rank+2 ⇒ キューブを2個置く

このマスに配置されているカードを選んだ場合、**勝敗判定の際に数字が+2** される

【補足】 Rank+1, Rank+2の効果により「0」や「12」の数字が変化しても特殊条件は適用されます。例えば「青12」が+2され「青14」となっても、「赤0」のカードと勝敗判定した場合「赤0」が勝利します。

例：後衛マスに Rank+1 がある場合



この状態で青9を選べば Rank+1 の効果で青10として勝敗を判定する



一方、この状態で前衛の赤6を選ぶと、後衛にある青9は前衛に移動し Rank+1 の効果を受けられなくなる。



代わりに援軍から後衛に移動してきたカードが Rank+1 の効果を受けられるようになる。

◆ Wild ⇒ ディスクを1個置く

このマスに配置されているカードは戦闘フェイズでカードを選択する際に **好きな色(青 or 赤)として選べる**。
「7-2. カード選択(守り)」時のカードを選ぶ際の条件である「攻めで選ばれたカードと同じ色のカードを選ばなくてはならない」を無視することが出来る。

◆ 2 Cards ⇒ 特殊効果マーカーは不要

このマスには**2枚のカードを重ねて配置** する。
前のマスが空いてカードを移動させる場合、いずれか好きなカードを1枚選び前のマスに移動させる。

【補足】 自分が配置したカードの内容はいつでも確認することが出来ます

④ ゲームのヒント

籠城戦という戦略が確立されていないこの世界では「攻めるは易く、守るは難し」なのです

戦闘は「① 攻めで選ばれたカードと同じ色」の方が強いので、**攻めプレイヤーが圧倒的に有利** です。
低ランクの戦力でうまく相手の高ランクの戦力に勝利できるよう、ラウンド全体を見通した戦略をたてましょう。
時にはその後の展開を良くするために敢えて負けるカードを選ぶ、といった戦略も重要です。