

精靈田路 ドライヴ

説明書



人数



時間



年齢



協力



カード



バトルRPG

靈田靈田 "サステイナブル"







Thank you for playing.



< プロローグ >

世界中の召喚術師が所属する精霊機関。
その施設の最奥にある精霊回路が突如
暴走を起こし異世界に繋がってしまった。
プレイヤーたちは召喚術師として、回路を
正しく調整しながら、異世界から侵攻してくる
魔物を倒さなければならない。
しかし…異世界からの恐ろしく邪悪な気配が
膨れ上がっていたのだった…。

内容物

- カード：97 枚（内訳とカード裏面マーク）
 - 回路カード：54枚  ユニットカード：20枚 
 - 敵カード：12枚  ボスカード：5枚 
 - 敵HPカード：2枚 } 
 - 手番サマリカード：4枚 } 
- チップ：30個
- 凸型コマ：14個
- 半透明トークン：2個
- 説明書、早見表：各1

ゲームの概要

プレイヤーごとにユニットを選んでパーティーを
組み、回路カードをプレイしていきながら、ユニ
ットの攻撃や能力を使って敵を倒す協定型ゲーム
です。終盤に現れるボスを倒すのが目的です。

ゲームの準備

ボスカード、敵カード、回路カードを別個に切り
混ぜます。回路カードを各プレイヤーに <4枚>
ずつ手札として配ります。
手番サマリカードも1枚ずつ配ります。
今朝一番早起きした人がスタートプレイヤーです。
初心者用ショートゲームルールは25ページ参照。

ユニットの選択

ユニットカードを表向きで全て並べ、スタートプ
レイヤーから時計回りに1枚ずつ選びます。
時計回りに1周したら次は最後の
人から反時計回りに、その次はま
た時計回りに…を繰り返します。(続く)



最初に配られた回路カードに含まれる2~3色の
ユニットを選ぶとゲーム序盤が安定します。

各プレイヤーごとに、<ユニットのランク(カード左上の星マーク)の合計数>が上限に達するまでユニットカードを選べます。この上限は参加プレイヤーの人数によって決まります。

ユニットのランク

合計上限 3~4人：5
(1人あたり) 2人：6



上限を超えるユニット選択はできません。ランク合計が上限に達していないのに選べるユニットが残っていない場合、自身が既に選んだユニットと残ったユニットを交換できます。

全員が選び終わったら、各プレイヤーは凸型コマ選んだユニットと同数の凸型コマを受け取ります。

ユニットカード・敵カード

ユニットカード、敵カード・ボスカードの数字等の説明です。(6ページにカード図)

ランク 星の数が多いほど性能が高い。

ユニット名 ユニットの名前でありカードの名前。

属性 地=緑、火=赤、風=黄、水=青。
敵に属性はない。

能力 ユニットごとの特殊能力。
★は魔力を表している。

魔力はカード上で★マークで表され、ゲーム中は魔力チップで管理します。



「a★：b～」の形式で書かれた能力は、「a個の魔力チップを消費し、b～の能力を発動する」を表す。

3★：このユニットの攻撃力と同じ分のダメージを与える

「X★」の場合は好きな数(0個はダメ)の消費で発動できる。

X★：X+2のダメージを与える。
Xは1回に3まで使用できる

「常時：～」とあるものは魔力チップを払う必要がなく特定の条件で自動的に発動する。

常時：[手札]からカードをプレイして5ダメージ以上与えた場合、[1★]獲得

敵カードの「a★：b～」の能力は、魔力チップがa個たまると自動でb～の効果が発動する。(詳細は21ページ)

5★：6ダメージ

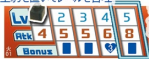
敵カードの「出現時：」の能力は、その敵カードが公開された時の1回のみ、**出現時**：2ダメージ自動で発生する。(詳細は16ページ)

- レベル** ユニットのレベル数を表す。
- 攻撃力** 敵に与えるダメージ量。味方ユニットはレベルが上がると上昇する。敵の攻撃力は、山札を捨てる枚数。
- レベルアップボーナス** 味方ユニットがレベルアップしたときに得られる効果。(詳細は19ページ)
- HP** 敵カードのみ。これを0以下にすれば、敵撃破となる。

ユニットのレベル管理

味方ユニットには<レベル>があります。レベルが上がると攻撃力上昇やボーナスなどの恩恵があります。ゲーム開始時は全てレベル1です。各ユニットカードのレベルマスに凸型コマを置いて、そのユニットのレベルを管理します。

凸型駒を置いてレベルを管理



レベルと各ステータスは縦列で対応



ボスカードは、敵カードのランク部分が「BOSS」となっています。



敵HPの管理

敵HPカードを下図のように2枚合わせて並べ、数値マスに半透明トークンを置いて敵のHPを管理します。

HPが20までの敵は

1~20のマス、

HPが多いボス戦では

1~10のマスと、

+10~+90のマス

にもう1個の半透明トークンを置いて10桁の数値をカウントしてください。



右図例は 敵HP49 のときの配置

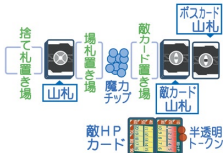


カードの配置

回路カードを[山札]とし、敵カード山札、ボスカード山札、敵HPカード、魔力チップをテーブル中央に、右ページ図のように配置します。

〇〇置き場となっている場所はスペースを空けておいてください。

※この配置は一例です。慣れたらやりやすい配置に変更してください。



[捨てる札]および[捨てる札]の山は非公開で、裏面を上置いていきます。山札と混同しないよう注意が必要です。(上図では捨てる札を横向きで区別します)

各プレイヤーは各自のユニットカードを手前に並べます。ユニットカードには凸型コマをレベル1のマスに置いてください。

敵山札からカードを1枚公開し、上図の敵カード置き場に置いてゲーム開始です。

敵カードは公開時に効果を発動するものがありますが、ゲーム開始1枚目の場合は無視します。

ゲームの流れ

スタートプレイヤーから時計回りに手番を行います。

フェイズ

ゲームは大きく2つのフェイズに分かれています。

通常戦闘フェイズ

ゲーム開始から山札が1回無くなるまで。出現する敵を倒し続けていく。

ボスバトルフェイズ

通常戦闘フェイズ後の最終戦。敵はボスのみで、この戦闘の勝敗がゲームの勝敗になる。

フェイズが違っても、手番の流れは基本的に全く同じです。

手番の流れ

プレイヤーごとの手番の流れは次の通り。

1. カードを引く
2. 手札からカードをプレイする
3. プレイしたカードの処理
4. ユニットのアクションを行う
5. 敵の攻撃を受ける
6. 手番終了

1. カードを引く

[山札]から1枚カードを引き手札に入れます。

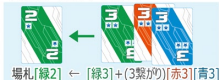
2. 手札からカードをプレイする

場札の一番上のカードと、<同じ色> もしくは <同じ数字>のカードを手札から1枚プレイできます。(ゲーム開始時、ボスバトル開始時は何でもOK)



加えて次の4つのルールが適用されます。

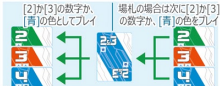
■ プレイするカードと数字が同じカードがあれば複数枚を一緒にプレイできる。



2色ワイルドカードは、そのどちらか
 の色としてプレイができる。
 場札が2色ワイルドカードの場合は
 そのどちらかの色として次のカード
 をプレイする。



数字ワイルドカード(1&2、2&3と書
 かれたカード)は、そのどちらかの数
 字としてプレイができる。
 場札が数字ワイルドカードの場合は
 そのどちらかの数字として次のカード
 をプレイする。



※数字のワイルドカードは、「どちらの数字も含む」プレイはできません。必ずプレイ時にどちらかの数字を選択してください。



[1&2]カードを使って数字1と2の両方を
 一緒にしてプレイすることは出来ません

追加プレイアイコン([4]の数字
 の下にある右図のアイコン)は、
 そのアイコンを持つカードと
 <同じ色>のカード1枚を、数字に関係なく一緒に
 プレイできる。



追加プレイアイコンでのプレイ例)



このアイコンのカードを複数枚一緒に出しても、
 追加できるのは一番上にくるカードの色と同じ
 1枚のみ。(次ページにプレイ例

3. プレイしたカードの処理

場札にプレイしたカードによって起こる、様々な効果の処理を行います。

主に以下の3つを順に処理します。

- ▼攻撃を行い、敵にダメージを与える
- ▼プレイしたカードのボーナス効果
- ▼攻撃やカードをプレイしたことによる常時能力

攻撃

手番プレイヤーは、<プレイしたカードの色>と<同じ色のユニット>がパーティーにいる場合、そのユニットが攻撃を行い、敵に攻撃力分のダメージを与えます。(次ページに様々な攻撃例)与えたダメージ分、敵HPカード上の半透明トークンを移動させて数値を減らします。

プレイしたカードと攻撃の例)



追加プレイアイコンでのプレイ例2)



カードをプレイできなかった場合

場札にカードが出せない場合、パスになります。パス宣言後に、[捨て札]の一番上のカードを見て、手札の1枚と交換してもいいです。(見てから、交換しないという選択もできます)

その手番では、このあと

[3. プレイしたカードの処理]

[4. ユニットのアクションを行う]

を飛ばして

[5. 敵の攻撃を受ける]

に移ります。

パスをすると、上記の3.4.の項目を飛ばすことになり、その手番は大半のユニットが能力を使うタイミングを失ってしまいます。注意してください。

【<同じ色のユニット>が複数いる場合、それらの攻撃力を合計します。

同じ色のユニットが複数いる場合の攻撃)



【2色ワイルドカードをプレイした場合、その複数色に含まれる色全てのユニットの攻撃力を合計します。

2色ワイルドカードをプレイした場合の攻撃)



【複数枚のカードを一緒にプレイした場合、それらの色全てのユニットの攻撃力を合計します。

複数枚を一緒にプレイした場合の攻撃)



【複数枚プレイ時に<同じ色のカード>が複数含まれる場合、その色のユニットの攻撃力をその枚数分、掛け算します。

同色を含む複数枚をプレイした場合の攻撃)



敵を撃破

ユニットの攻撃や能力で敵のHPを0以下にした場合、撃破になります。このとき、全ての処理をいったん中断し、以下の敵撃破処理を行います。

- ▼全プレイヤーは、撃破した敵のランクと同数の魔力チップを受け取る。撃破した手番プレイヤーは撃破ボーナスとして倍の魔力チップを受け取る。
- ▼敵山札から1枚カードを引き、撃破した敵カードの上に置き公開する。これが新たな敵となる。
- ▼新しい敵カードが「出現時：～」の能力を持っていた場合、すぐに効果を処理する。



カードボーナス

攻撃の後、プレイしたカードの数字下にあるアイコンによりボーナス効果を受けます。(順不同)
複数枚を一緒にプレイした場合、追加プレイアイコンを除き、効果は重複します。



◆魔力アイコン

アイコンの数だけ魔力チップを受け取る。



◆レベルアップアイコン

このアイコンの<カードの色>と<同じ色のユニット>がパーティーにいる場合、それらのユニットのレベルを1上げる。



◆追加プレイアイコン

このアイコンを持つカードと<同じ色>のカード1枚を、数字に関係なく一緒にプレイできる。(詳細は12ページ)

追加プレイアイコンの効果は場札へのプレイ時のみで、カードボーナスのタイミングでは何も起きません。

攻撃やカードプレイによる常時能力

ユニットの常時能力で「[手札]からカードをプレイしたとき」「このユニットが攻撃したとき」などの効果を処理をします。(順不同)

4. ユニットのアクションを行う

カードのプレイとそれによって発生する攻撃や効果などの一連の処理が終わると、ユニットのレベルアップや能力を使用することができます。

レベルアップ

■魔力を3消費して、ユニット1体のレベルを1上げる。(重複可)

ゲーム中に魔力を消費するときは、場の魔力チップ置き場に魔力チップを戻してください。

レベルマスに置いた凸型コマを、1マス右に進めます。レベルアップにより攻撃力が強化され(テーブルによっては強化されないこともあります)、また、レベルアップボーナスを得られます。レベルアップは1回の手番中に何度でも、同じユニットでも行うことができます。

レベルアップの例) コマを進める



攻撃力が
4 → 5
に強化

レベルアップボーナス

レベルアップ時に、上がったレベルのマス一番下にあるアイコンの効果进行处理します。

アイコンごとに以下のボーナス効果があります。

◆カードアイコン

[捨て札]からカードを1枚引いて手札に入れる。([捨て札]にカードが無い場合は無視)

◆ハートアイコン

ハート内の数値の枚数分、[捨て札]の上からカードを[山札]に移す。

ハートアイコンと回復について

このゲームでは、[山札]の残り枚数がプレイヤーの共有HPのような意味を持ちます。

(詳細は22ページ「フェイズの終了」参照)

なので、[捨て札]のカードを[山札]に移す(戻す)のは、HP回復にあたります。

回復能力を持たないユニットでも、レベルアップボーナスにハートアイコンがあれば山札回復できるので、うまく使って敵の攻撃に耐えてください。

ユニットの能力の使用

自分のユニットの能力を、魔力チップを消費して使用する。(重複不可)

ユニットの能力の例

3★：このユニットの攻撃力と同じ分のダメージを与える

火ユニット<ルー>の能力は、魔力3を消費して、敵にこのユニット(ルー)の攻撃力分のダメージを与えます。

1回の手番中に同じユニットの能力は1回しか使えません。別ユニットの能力は使えます。

ユニットの能力のうち常時能力(「常時：～」とあるもの)は、特定の条件で自動的に発動するもので、このタイミングで意図的に使用することはできません。

ユニットの能力については4ページ「ユニットカード・敵カード」を参照。

ユニットのアクション(レベルアップ・能力の使用)は順不同で行えます。行わなくてもいいです。アクションを終えたら、敵の攻撃になります。

5. 敵の攻撃を受ける

通常攻撃

敵の攻撃力の数値分、[山札]の上からカードを[捨て札]に移します。

[捨て札]および[捨て札]の山は非公開です。裏面上にカードを伏せたまま置いてください。

手番中に出現した敵も手番最後に攻撃を行います。

強攻撃

敵の通常攻撃後に、その敵カードの上に魔力チップを1個置きます。

敵カードごとに、魔力チップが一定量貯まると強力な攻撃を自動的に行います。強攻撃を行ったら敵の魔力チップを全て場に戻します。

敵の強力な攻撃の例



敵<グレンデル>は、魔力が3たまると、4ダメージの強攻撃([山札]から[捨て札]に4枚移す)を行います。

強攻撃の能力を持たない敵には、カード上に魔力チップを置きません。

6. 手番終了

敵の攻撃を受けた後、手番終了となります。このとき、手番プレイヤーは魔力チップを7個以上持っていた場合、7個未満になるよう魔力チップを場に戻してください。

以上の1～6の手順を1回の手番として、時計回りに手番を行っていきます。

フェイズの終了

ゲーム開始時は通常戦闘フェイズです。<山札の残り枚数を越えるダメージを受けた>とき、通常戦闘フェイズが終了し、ボスバトルフェイズに突入します。(ボスバトルフェイズの説明は次ページ)

[山札]がちょうど0枚のときはまだフェイズは終了しません。このとき「[山札]から引く」効果は無視します。手番開始時に引くのも同様です。よってプレイヤーがカードを引く効果などでフェイズが終了することはありません。必ず敵の攻撃によってフェイズが終了します。

減多にありませんが、[山札]がなくなる前に敵山札が無くなった場合も、通常戦闘フェイズが終了します。

ボスバトルフェイズ

通常戦闘フェイズが終わると、ボスバトルフェイズに突入します。(前ページ参照)

強大なボスが登場し、ゲームはクライマックスを迎えます。このバトルでゲームの勝敗が決します。

準備

▼各プレイヤーは、手札の中から最大2枚までを手元に残し、他の手札を全て場札に出します。

▼場札をシャッフルし、各プレイヤーに手札が(残したカードも含めて)合計4枚になるよう配ってください。残りを新たな山札とします。**[捨て札]**の山はそのままです。

▼ボスカードを1枚引き、それを敵カードの上に置いて公開します。

このボスカードを敵として、ボスバトルフェイズに突入したときのプレイヤーからゲームを再開します。

通常戦闘フェイズで**[捨て札]**になったカードはボスバトルフェイズ開始時も**[捨て札]**のままです。つまり減ったHP(山札)を持ち越してボス戦になります。

ボス戦と勝利条件・敗北条件

ボスバトルフェイズのゲーム進行は、通常戦闘フェイズと変わりません。ボスの行動も、通常の敵と同じように行ってください。

以下の条件でゲームは終了します。

勝利条件

ボスのHPを0以下(撃破)にする。

敗北条件

ボスを撃破する前に
<山札の残り枚数を越えるダメージを受けた>

※通常戦闘フェイズの終了と同じ条件が、ボスバトルフェイズでは敗北条件になります

ボスバトルの勝敗=ゲームの勝敗になります。通常戦闘フェイズで成長させたユニット、頼りになる仲間達と協力して、ボスに挑んで勝利を掴んでください。

ショートゲーム

通常より短時間で遊べる特殊ルールです。
難易度も若干下がり、初めて遊ぶプレイヤーがいる場合などにお勧めです。ボスは固定になります。

※ルールそのものを簡略化したものではありません

●ゲーム準備について

通常のゲーム準備の前に、以下の手順を行います。
回路カードから数字0と数字4のカードを全て(合計16枚)抜き出し、これらを箱にしまえます。これらのカードは使わず、残りのカードのみを山札とします。



敵カードをランク1とランク2で分けてそれぞれカードを切り混ぜ、ランク2カード6枚の上にランク1カード6枚を乗せて敵山札にします。

●ボス

ボスはショートゲーム用のボス「ファウスト」を使用します。



それ以外では通常と同じルールです。

クレジット

精霊回路ドライブ 第2版

ゲームデザイン・カードデザイン

翠丸

イラスト ジュエルセイバーFREE

<http://www.jewel-s.jp/>

協力

岡山ボードゲーム会

印刷

(株)萬印堂、(株)ポプルス

(c)2014 C.o.P:Legend

<http://cpl.sakura.ne.jp/at/>



@coplegend