

# 精霊回路 Ctrl+ Singularity Elements Circuital Artifact > Drive ドライヴ ゼロ

## 説明書 1 / 基本ルール

### クレジット

#### 精霊回路ドライヴCtrl+Z/ゼロ

第2版  
Ver1.1

ゲーム・カードデザイン:

翠丸

イラスト:

LLLthika、水季、空乃  
きらばがに、水野魚月

ジュエルセイバーFREE (<https://jewel-s.jp/>)

(c)2023 C.o.P:Legend/コップレジェンド

X(旧Twitter): @coplegend

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

本作品は同人作品です。

質問等ございましたら、上記X(旧ツイッター)のアカウントに  
リプライまたはダイレクトメッセージを送ってください。

### 内容物

#### ▶ カード/107枚



回路カード / 54枚



ユニットカード / 20枚



サマリーカード / 8枚  
(2種類×4枚)



敵HPカード / 1枚



ソロプレイ用ユニットカード / 6枚



異界門カード / 1枚  
(裏面・ファウスト)



通常敵カード / 12枚



ボスカード / 4枚



レイドボスカード / 1枚  
(精霊回路)



魔力チップ / 30個



敵HPマーカー / 2個



レベルチップ / 24個



説明書 / 2冊・早見表 / 2枚

召喚術師が集う最大組織、精霊機関。

その秘宝「精霊回路ドライブ」が突如暴走し、  
異世界から出現した悪鬼羅刹による侵攻が始まる。

召喚術師たちの活躍により一度は回路封印に成功するが、  
魔力の奔流が回路の力で無限増殖し、次元崩壊を起こす。

世界が次元の裂け目に飲み込まれる、その刹那。

秘宝に残る精霊王の魂が目覚め、最後の力で時を戻す。  
異世界の扉が開いたその瞬間へ。

デウス・エクス・マキナ

## 「精霊回路ドライブを破壊せよ」

それは、召喚術師自身が力を失うことを意味する。  
しかし、世界の滅びを前にして彼らに迷いは無かった。

召喚術師たちの最後の戦いが始まる。

## ゲーム概要

このゲームは協力ゲームです。

各プレイヤーは精霊（ユニットカード）を選び取り、  
自分だけのパーティーを作ります。

ゲーム中は、数字や色を合わせてカードをプレイし、  
精霊たちの能力や攻撃で戦闘を有利に進めましょう。

次々と現れる敵を倒し、最後に出現する強力なボスを  
倒すことが、このゲームの目標です。

ゲームの準備	ゲームモード選択	3
	難易度選択	5
	回路カード配布	6
	パーティー構築	7
	ソロ・パートナーモード	9
	カード配置	10
	スタートアップ	14
ゲーム開始	ゲームの開始／ターンの流れ	15
	1. ドローステップ	16
	2. プレイステップ	
	3. 戦闘ステップ	20
	① 戦闘参加	
	② 追撃	21
	③ ダメージ適用	22
	④ 敵撃破処理	23
	⑤ 戦闘ステップ終了	24
	4. カードボーナスステップ	
	5. アクションステップ	25
	ユニットのスキル使用	
	アイコン説明	27
レベルアップ	28	
6. 敵行動ステップ	29	
攻の通常攻撃		
敵のスキル		
7. ターン終了ステップ	30	
ラウンドの終了	31	
ボスバトルラウンド	32	
準備		
勝利条件・敗北条件	34	

# ゲームの準備

ゲームの準備は、以下の5つの工程を行います。

- ① ゲームモード選択 ▶
- ② 難易度選択 ▶
- ③ 回路カード配布 ▶
- ④ ユニット選択 ▶
- ⑤ カード配置 ▶
- ⑥ スタートアップ

## 準備① ゲームモード選択

〔人数別〕〔バトル〕〔召喚〕の3項目で1つずつモードを選択します。

選択したモードによって準備やルール等が一部異なり、それぞれ違ったプレイ感を楽しめます。

人数別



### マルチモード

★標準モード

2~4人用。



### ソロモード

1人用。

以下の2つのサブモードから1つを選択する。



### ソロ・パートナーモード

初心者者向け

ソロ専用ユニットを持つ仮想プレイヤーと一緒にゲームをプレイするモード。

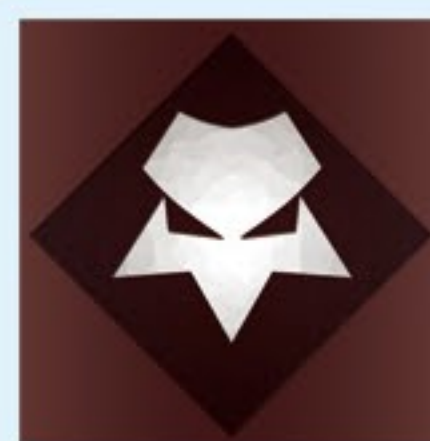


### ソロ・シャドウモード

上級者向け

プレイヤー自身が複数の仮想プレイヤーを操りゲームをプレイするモード。全コンテンツ対応。

バトルモード



### スタンダードモード

★標準モード

通常戦闘ラウンド、ボスバトルラウンドを行う基本的なゲームモード。



### レイドモード

上級者向け

専用ボスと特殊ルールで行われる、大規模戦闘モード。要拡張セット。

以下の3つのサブモードから1つを選択する。



### レイド・ボスラッシュ

ボスが次々と出現するモード。



### レイド・ギアスラッシュ

通常敵とギアカードが次々と出現するモード。



### レイド・ラストバトル

「精霊回路ドライブ」1体と戦闘を行うモード。

※基本セットで唯一プレイできるレイド。詳細は [説明書2] 参照

召喚



### セレクトモード

★標準モード

ユニットを任意に選択してパーティーを編成。



### ガチャモード

上級者向け

ランダムで引いたユニットカードからパーティーを編成する。

! この説明書では **★標準モード** (マルチ+スタンダード+セレクト) を中心に説明します。

ソロ・パートナーモードの解説はp9にあります。

それ以外の **上級者向け** の各モードの詳細は [説明書2] を参照してください。

## 準備② 難易度選択

難易度を選択します。

難易度によって「使う拡張セットの数」と「敵側のカード」が異なります。下の表を参照してください。

スタンダードモード(以下スタンダード)/ソロ・パートナーモード(以下ソロP)は A/B の2段階の難易度が選択できます。

ゲームに慣れていない人と一緒に遊ぶ場合は、難易度Aで遊ぶことをお勧めします。

難易度表		 ソロP	 マルチ+スタンダード
難易度	使用ユニットカード	使用するボスカード	
 <b>A</b> pprentice	基本セット	ファウスト	
<b>B</b> asic	基本セット	ボス(基本セットのみ)	
<b>B+</b>	+拡張 1~2個		ボス
<b>C</b> ool	+拡張 2~3個		Hボス
<b>D</b> anger	+全拡張		ボス+exギアス
 <b>E</b> xtrême	+全拡張		Hボス+exギアス

※Hボス=ハードボス

❗ 難易度Bは基本セットのボスのみを使用、B+は拡張セットのボスを混ぜて使用した場合です。

🔒 拡張セット(ハードボス)をいくつか追加することでスタンダードは難易度A/B/B+/Cの最大4段階まで選択できます。

🔒 拡張セット「円環」のギアスカードがあればA~Eの最大6段階まで選択できるようになります。難易度D/E(ギアス/exギアスのルール)は説明書2で説明します。

## 拡張セットのユニット追加

基本セットのみ(難易度A/B)でプレイする場合はこの項目は飛ばしてください。

追加できる拡張セットは難易度B+で最大2つ、難易度Cで最大3つ(可能なら最大数を使うことを推奨)、難易度D/Eは全ての拡張セットのユニットを追加できます。

使用する拡張セットはランダムで決めます。各セットに収録の「拡張セレクトカード」を集めてシャッフルし、追加する拡張セットと同数をランダムで選びます。選んだカードの拡張セットのユニットカードが今回のゲームできます。




## 準備③ 回路カードの配布

回路カードをシャッフルし、各プレイヤーに手札を4枚ずつ配ります。サマリーカード2種類も配ってください。



❗ このゲームにおいて、手札は非公開情報です。

 ソロPの場合、自分と仮想プレイヤー1人分に4枚ずつ配ります。

 レイドでは手札の枚数が異なります。[説明書2]

# 準備④ パーティ構築

プレイヤーごとにユニットを選択して、編成コスト内でパーティーを構築します。

使用するユニットカードをテーブルに並べてください。

本日より一番早起きした人をスタートプレイヤーとして、

時計周り順に1枚ユニットカードを選び、自身の手前に置きます。

時計回りに1周（右図例①②③）したら、次は最後の人から反時計回り順に1周。（右図例④⑤⑥）

これを繰り返します。



各プレイヤーは選択したユニットの**ランクの合計**が編成コスト上限に達したらパスします。

（ユニットのランクは右ページ参照）

全員がパスしたらユニット選択は終了です。残ったユニットカードは箱にしまってください。

編成コストは、選択したモードとプレイ人数によって、右の表のように決まっています。

編成コストを超えるユニットは選択できません。

人数(モード)	コスト	
ソロP	6	
2人	6	
マルチ スタンダード	3~4人	5

また、拡張セットに含まれる**複合属性ユニット**、**無属性ユニット**はそれぞれ各パーティーに最大1体ずつしか選択できません。

まれですが、もしユニット選択時に編成コストを超えるユニットしか残っていない場合、既に選んだユニットを1枚以上をテーブルに戻し、選び直してください。

# ユニットカードについて

①ユニット名

②拡張セットシンボル

※基本セットはシンボル無し

③属性

ユニットの属性。地火風水の4属性で緑赤黄青の色に対応。拡張セットには、属性を持たない「無属性」、2つの属性を持つ「複合属性」のユニットがいる。

④ランク

☆の数が多いほど性能が高め。パーティー編成コストに関係。

⑤レベル

下からレベル1で、最大5。レベルごとにステータスを持つ。

⑥攻撃力

戦闘で敵に与えるダメージ量。レベルアップで上昇。

⑦レベルアップボーナス

レベルアップ時に得られる効果。

⑧スキル

ユニット固有の能力。（スキルの詳細はp24アクションステップ）



！ 準備③で配られた回路カードの色と合う2~3色のユニットでパーティー構築するとゲーム序盤が安定します。

初めてこのゲームをプレイする人は、サマリーカードまたは中箱の側面に【おすすめパーティー】を4パターン載せているので、その中から選んでください。

# ソロ・パートナーモードの パーティー構築

ソロPモード時のパーティー構築の説明です。

ソロPでは、プレイヤーとパートナー（仮想プレイヤー）の2人プレイを一人二役で行います。

パーティー構築は通常のルール(7ページ)で、プレイヤー自身の1人分のパーティのみ構築します。編成コストは6です。

パーティー構築が終わったら、

次はソロ専用ユニットカードから1枚選択し、パートナーはその1枚のみを使います。

ソロ専用ユニットカードは左上角の【人型駒のシンボルマーク】が目印です。(右図)

またコストの★が無いのでマルチモードでは使用できません。

ゲームはプレイヤーとパートナーのターンを交互に行い、どちらもプレイヤー自身がプレイします。一人二役ですが、手札や魔力チップは別々に管理し、共有できません。



ソロ専用カード  
(全6種類)



プレイヤー自身の  
パーティー・手札



プレイヤー



パートナーの  
パーティー・手札

! ソロPモードは、ゲームルールは通常と変わりありません。難易度はBまで対応しています。同じ一人用のソロ・シャドウモード（詳細は[説明書2]）は高難易度にも対応しています。

## 準備⑤ カード配置

### 敵カードの準備

**ボスカード** は難易度によって使用するカードの種類が異なります。使うカードだけ箱から取り出してください。敵カードの種類はカード裏面で見分けると分かりやすいです。

難易度A : ファウスト (通常敵「異界門」の裏面)

難易度B : ボスカード (基本セット)

難易度B+ : ボスカード (拡張込み)

難易度C : ハードボスカード



難易度Bは基本セットのボスカードのみを、難易度B+/Cの場合は所有する全てのボス/ハードボスカードを、裏向きでシャッフルして、1枚をランダムで選び、裏向き非公開のまま脇に置いておきます。



残りのボスカードは箱にしまってください。



**通常敵カード** は「異界門」以外の12枚を裏向きでシャッフルして敵山札とします。



拡張セット3「神代」の通常敵第2セットがあれば、通常敵を全部入れ替えることができます。難易度は少し上がります。

## 配置図

### ①敵山札

前ページで作った敵山札を配置。

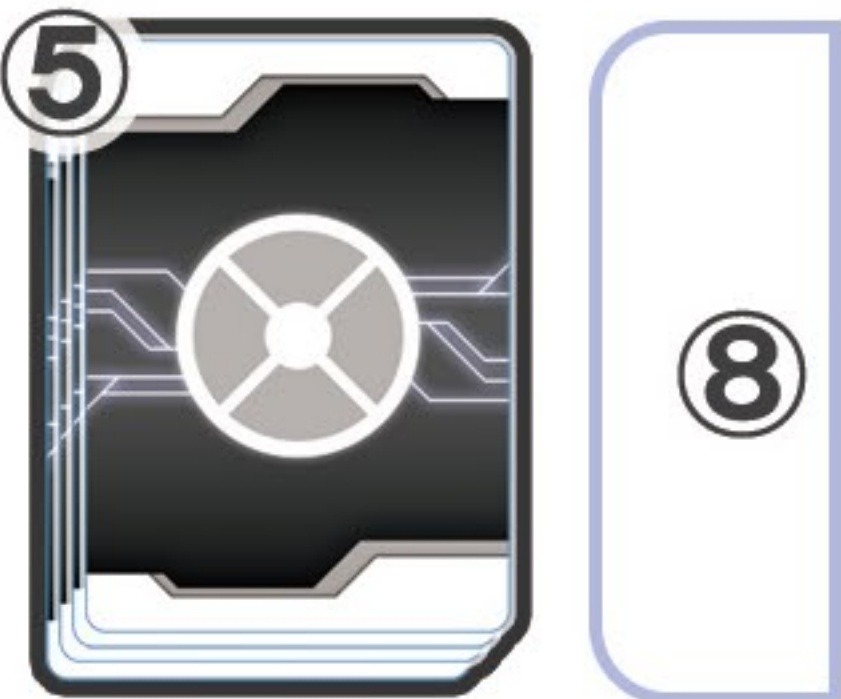
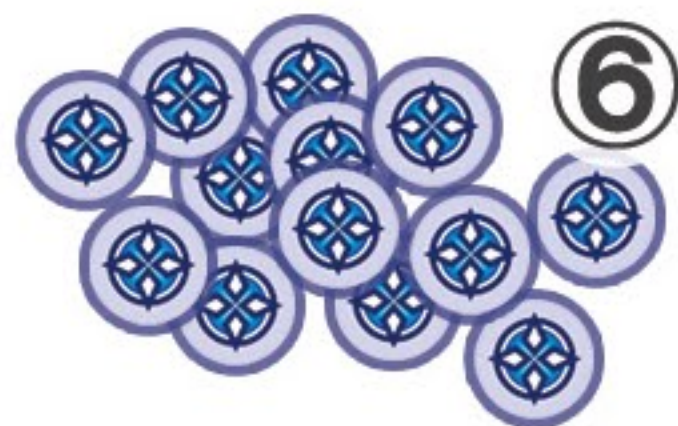
### ②敵出現エリア

前ページで1枚選んだボスカードを裏向きのまま配置。その上に「異界門」を重ねて配置。難易度Aの場合は異界門のみ配置。



### ③敵HP/④HPマーカー

敵HPカードを、マスが20まである面を表にして配置。HPマーカー1個を10のマスに置く。  
(異界門の初期HP)  
※敵HPの詳細は次ページ



### ⑤山札

準備③で手札を配布して残った回路カードを「山札」として配置。

### ⑥魔力置き場

魔力チップを置く。

### ⑦場札エリア

回路カードをプレイする場所。ゲーム開始時は何も無い。

### ⑧捨て札エリア

回路カードを捨てる場所。ゲーム開始時は何も無い。

### ▼プレイヤー側▼



### ⑨ユニット

プレイヤーの前にユニットを並べる。

⑩レベルチップ ※詳細は13ページ  
レベルチップをユニットに置く。

## 敵HPの管理

ゲーム中は、敵HPカードとHPマーカーを使って出現している敵のHPを管理します。

通常敵は20までマスがある面を使い、HPマーカーを1個使って敵のHPを管理します。



ボスとの戦闘時は敵HPカードの裏面とHPマーカーを2個使い、1個は10~100のマスに置いて十桁以上を管理します。

もう1個を1~10のマスに置いて一桁を管理します。



## 敵カードについて

### ①敵の名称

### ②敵のカテゴリシンボル

通常敵、ボス、ハードボスなどで異なる。カード裏面と同じシンボル。

### ③ランク(★マーク)

通常敵は1~2。ボスはBOSSの表記。

### ④HP

敵の初期HP。

### ⑤攻撃力

プレイヤーが受けるダメージ。

### ⑥出現時発動/自動発動

出現時に発動する効果。左上の赤いアイコンが無いものは自動発動効果。



### ⑦スキル

ターン経過で発動する敵スキル。

## ユニットのレベル管理

ユニットはレベルの概念があり、レベルアップすることで攻撃力が上がったりボーナスが得られます。レベルは各ユニットカード上にレベルチップ(右図)を置いて管理します。

各プレイヤーに、そのプレイヤーのユニットと同数のレベルチップを配布します。

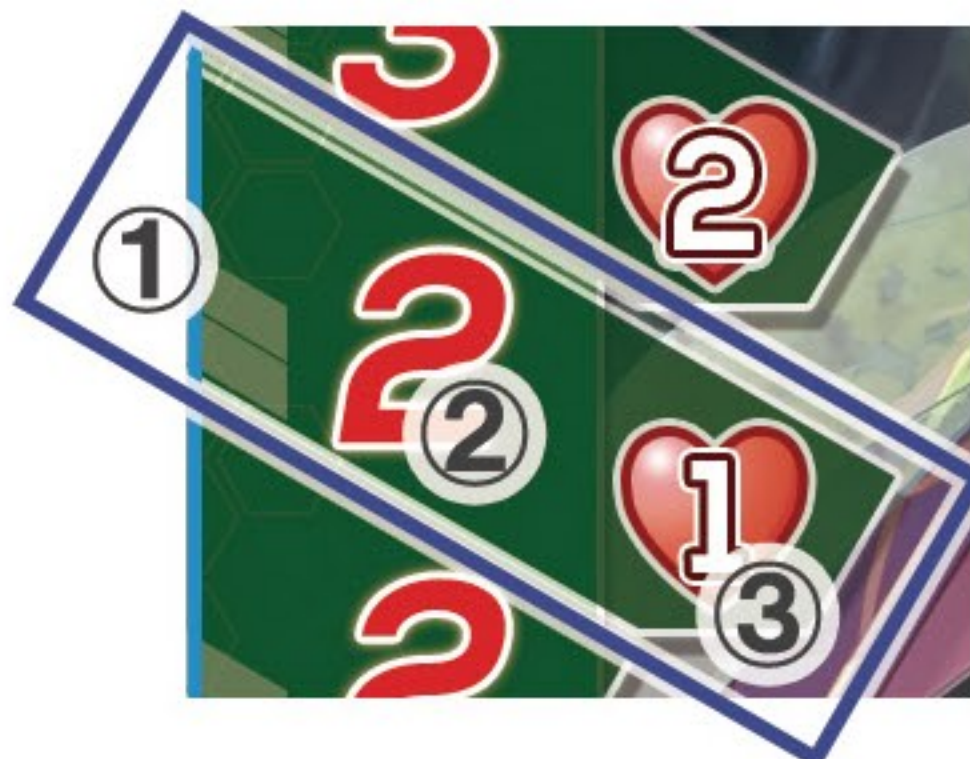


レベルチップは各ユニットカードの初期位置に1枚置きます。ユニット名の左にある白い線に、チップの外周が合うように置けば初期位置になります。(下図)



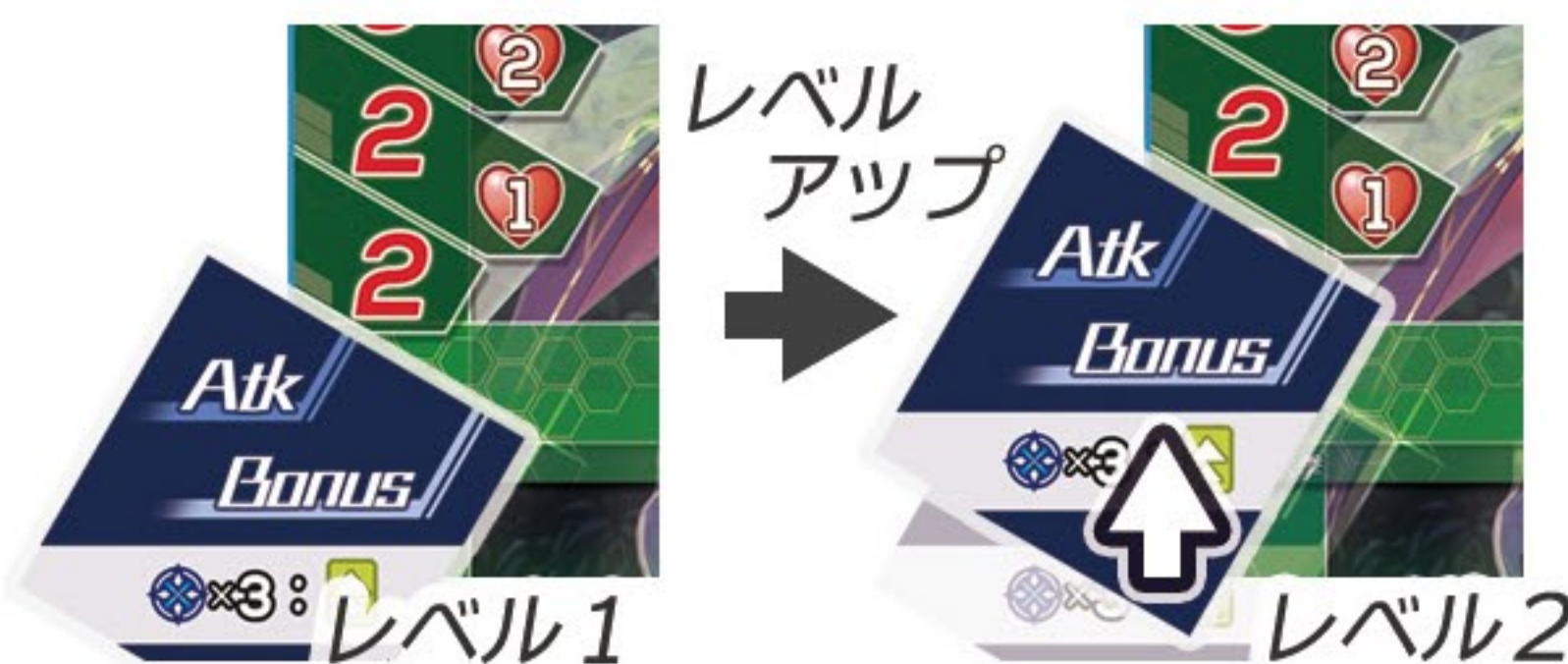
チップのすぐ上が現在のユニットのレベルになります。ゲーム開始時の初期レベルは1です。

斜めのマスがレベル1段階分のステータスで、レベルの各段階には3つの要素があります。



- ①現在のレベル(バーの数がレベルの数値)
- ②現在の攻撃力
- ③このレベルになったときのレベルアップボーナス(詳細はアクションステップ)

ゲーム中、レベルアップ時/ダウン時は縦1列分、チップを上下に1マス分移動させてください。



## 準備⑥ スタートアップ

右の表に沿って、プレイ人数によるバランスの違いを初期調整します。

2人プレイ時は「山札」から10枚を「捨て札」にします。

### 初期調整

人数	山札	初期リソース
2人	-10	
3人		
4人		魔力チップ3個 

❗このゲームでは「捨て札」は裏向き(非公開)です。「山札」から「捨て札」にカードを移動させる際は、裏向きのまま移動させてください。

4人プレイ時は魔力チップ3個を各プレイヤーに配ります。3人プレイ時、ソロPは何もありません。

準備お疲れさまでした。  
さあ、ここからが本番ですよ！  
健闘を祈っています。





# ゲームの準備

ゲームは2つのラウンドに分かれています。  
各ラウンドの終了条件を満たすまで、1つのラウンドを続けます。

## 通常戦闘ラウンド

ゲーム開始時から「山札」が1回無くなるまでのラウンド。通常敵を倒し続ける。

## ボスバトルラウンド

最終決戦のラウンド。出現するボスを撃破すれば勝利、「山札」が無くなれば敗北。

❗ どちらのラウンドもターンの流れは同じです。

# ゲームの開始/ターンの流れ

通常戦闘ラウンドからゲーム開始です。  
スタートプレイヤーから時計回りにターンを行います。  
プレイヤーごとの1ターンの流れは7つのステップに分かれています。これらのステップを全て実行して、次のプレイヤーに手番が移ります。

サマリーカードにもターンの流れが載っているので、ゲーム中に参照してください。

1. ドローステップ
2. プレイステップ
3. 戦闘ステップ
4. カードボーナスステップ
5. アクションステップ
6. 敵行動ステップ
7. ターン終了ステップ

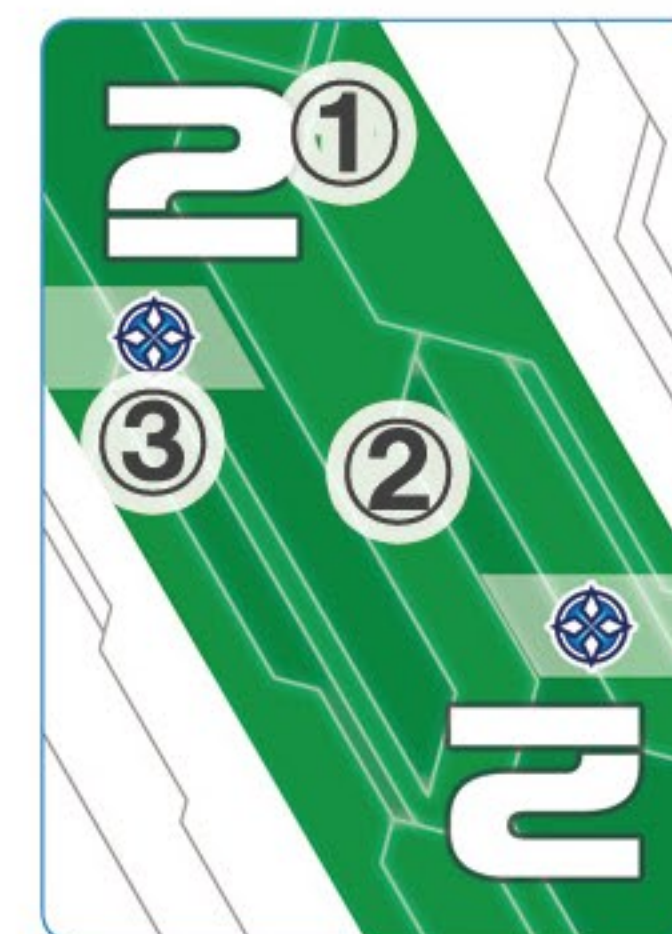
# 1. ドローステップ

「山札」から1枚カードを引き、「手札」に加えます。  
もし「山札」に1枚もカードが無い場合はカードを引けません。

# 2. プレイステップ

場札カード置き場 (p11配置図の⑦) に「手札」の回路カードを1回プレイします。

カードをプレイする際はいくつかのルールがあります。



## 回路カード

- ①数字
- ②色 (属性)
- ③カードボーナス

基本ルール

「場札」の一番上のカードと

【同じ色】  
または  
【同じ数字】  
のカードを1枚プレイできます。

例)

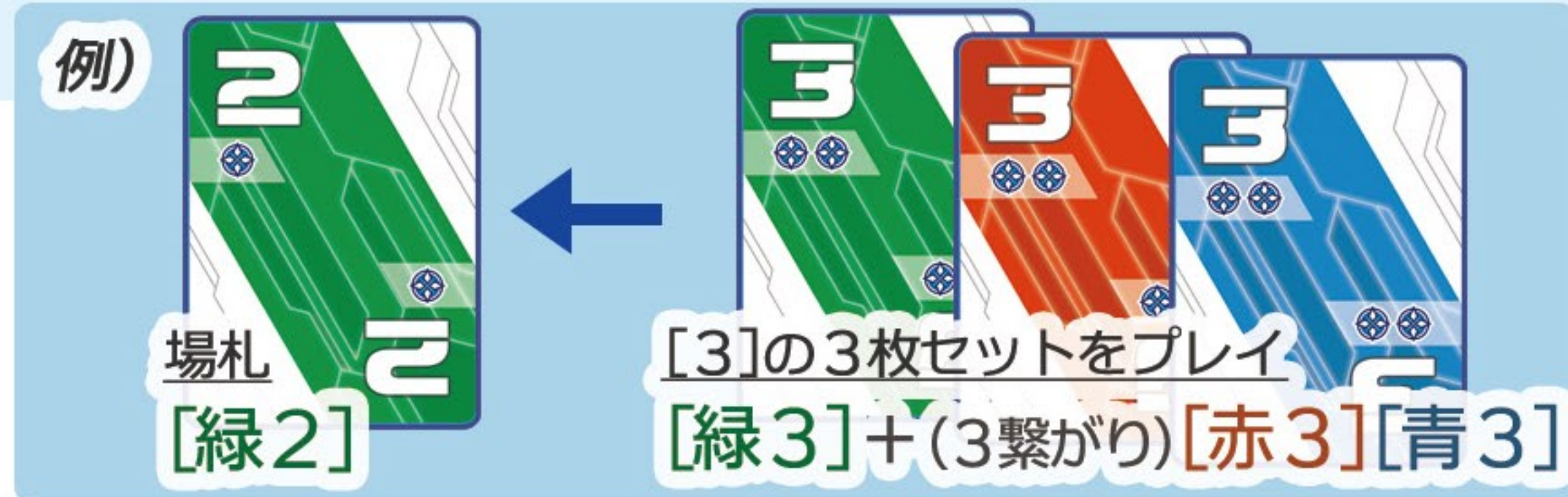
同じ色でプレイ

同じ数字でプレイ

上記の基本ルールに加えて、次ページの4つのカードプレイのルールが適用されます。

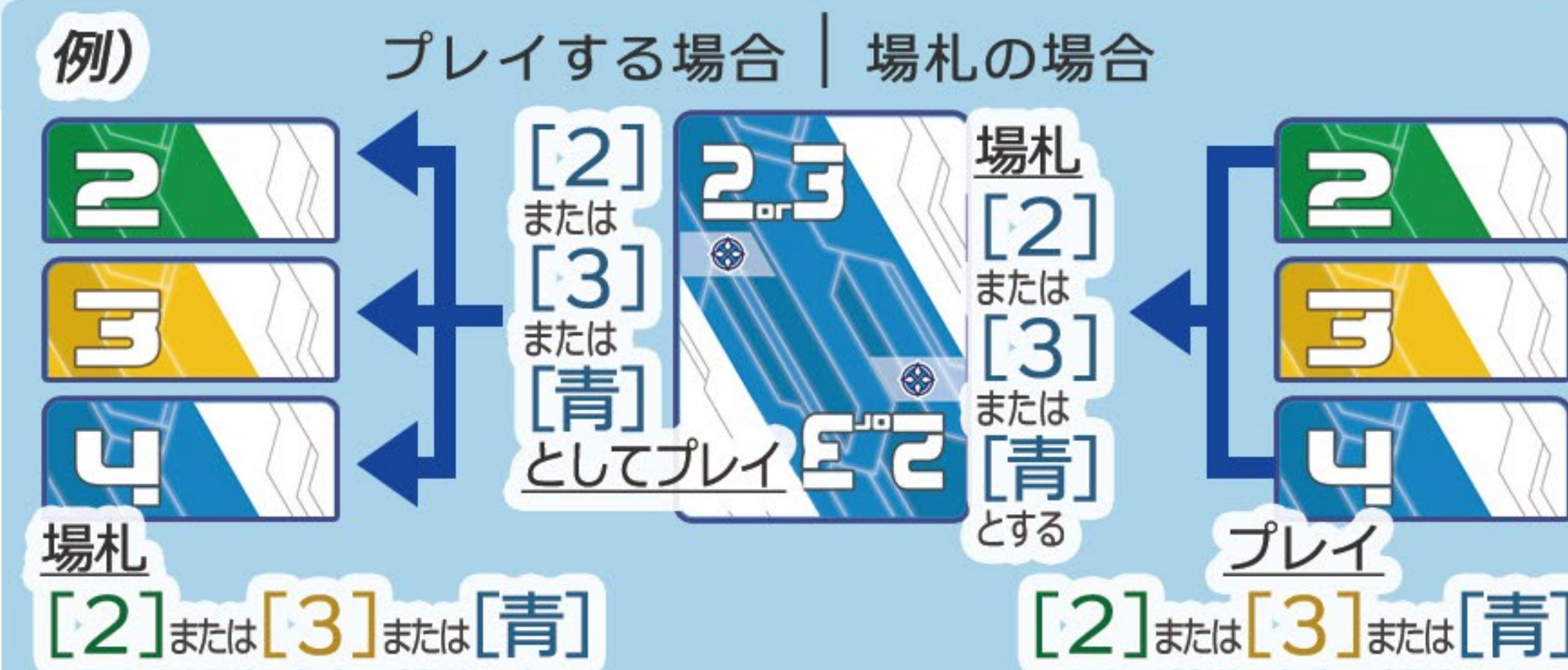
❗ 各ラウンドの開始時は「場札」が無いいため、好きなカードをプレイできます。

プレイするカードと **【数字が同じカード】** は、複数枚と一緒に（セットで）プレイできる。



数字ワイルドカードは、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できる。

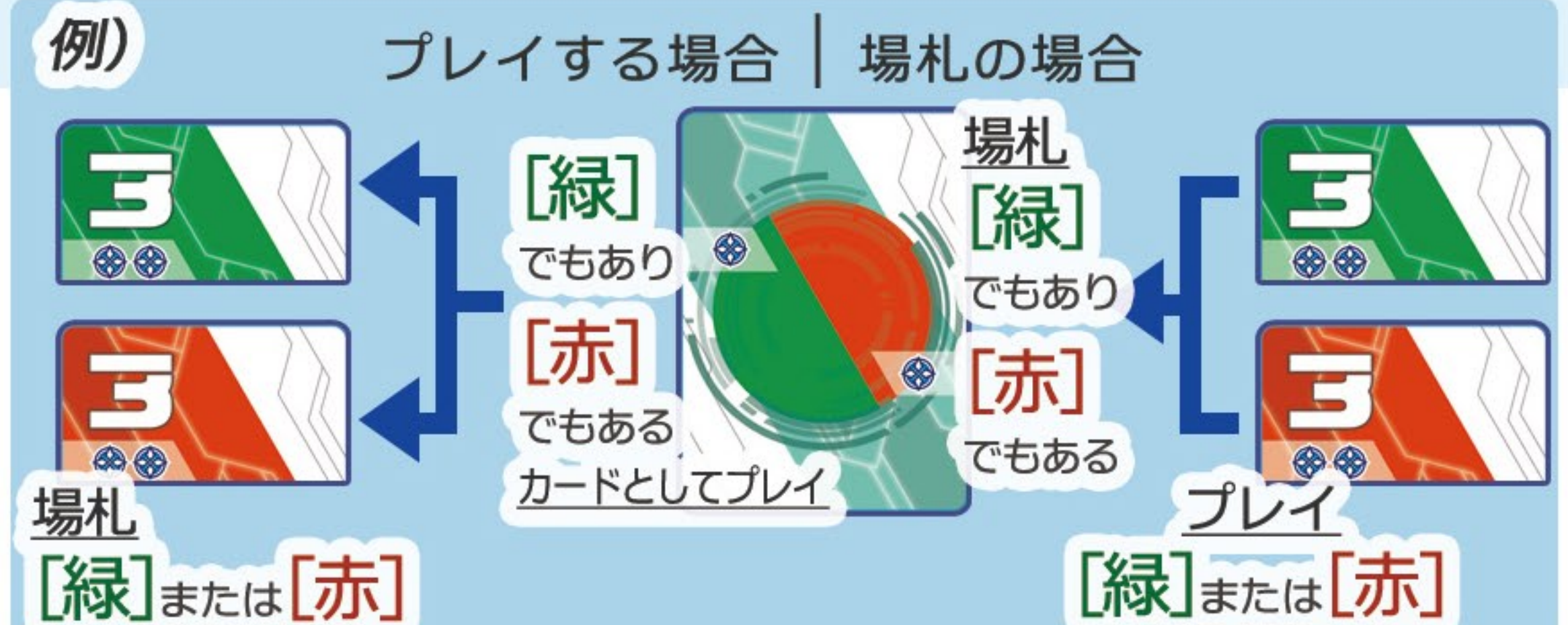


**!** 数字ワイルドカードは、【どちらの数字も含む】プレイは出来ません。プレイ時は必ずどちらかの数字を選択してください。



色ワイルドカードは **【どちらも持つ色】** としてプレイができる。

【場札】が色ワイルドカードの場合は、そのどちらの色としても次のカードをプレイできる。



**+** 数字4の回路カードにあるアイコン。

このカードをプレイする際に、

**【同じ色のカード1枚】** を数字に関係なくセットでプレイできる。



このカードを複数枚セットでプレイしても、追加できるのは一番上のカードと同じ色の1枚のみ。



## カードをプレイできたら

[場札] にカードをプレイすることで、以下のような様々な有益な効果が、この後のステップで発生します。

- ▼ユニットによる攻撃 (戦闘ステップ)
- ▼カードボーナスの獲得 (カードボーナスステップ)
- ▼ユニットの自動発動スキルの効果 (プレイステップ他)

詳細はターンの流れに沿って随時説明します。

## 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・出したくない場合は **パス宣言** をしてください。

パス宣言をしたプレイヤーは、[捨て札] の一番上のカードを見て、[手札] の1枚と交換ができます。(見てから交換しないという選択もできます)

そしてパスの後は、この後続く

### 3. 戦闘ステップ

### 4. カードボーナスステップ

### 5. アクションステップ

の3つのステップをそれぞれ即座に終了して、

### 6. 敵行動ステップ

に移ります。

- ❗ パスをすると、戦闘ステップだけでなくアクションステップも行動ができません。ユニットのスキルを使う機会が失われてしまう点に注意してください。

## 3. 戦闘ステップ

パーティーのユニットが攻撃を行うステップです。

右記の手順で進めます。

もし「②追撃」終了時点で**戦闘参加するユニットがない場合**、即座に戦闘ステップを終了し、カードボーナスステップ(p23)に移行します。

### ① 戦闘参加

### ② 追撃

### ③ ダメージ適用

### ④ 敵撃破処理

※敵撃破時のみ

### ⑤ 戦闘ステップ終了

### 戦闘ステップ ① 戦闘参加

戦闘に参加するユニットを確認します。

プレイステップでプレイしたカードの色 と

**【同じ色(属性)のユニット】** がこの時点で戦闘参加します。



複数の色を含むセットプレイ や 色ワイルドカード をプレイした場合は、それらの色のユニットが全て戦闘参加します。



**複合属性ユニット** (ソロ専用ユニットなど) は、その2属性の色のどちらか一方の色をプレイしていれば戦闘参加します。



! スキルの条件などにある **戦闘ステップ開始時** は、この「①戦闘参加」のタイミングです。  
この時点で戦闘参加していないユニットは (この直後の追撃で戦闘参加しても)、「戦闘ステップ開始時に戦闘に参加している」ことにはなりません。

戦闘ステップ② 追撃

戦闘参加していないユニットで [追撃] のスキルを持つユニットは、条件を満たせば戦闘参加できます。  
条件はユニットによって様々です。

**追撃 [アクセルシンフォニー]**  
【発動条件/戦闘ステップ開始時】  
【手札】が4枚以下の場合、追撃できる。  
追撃のスキル例 (拡張1「烈花」サラスヴァティ)

! 基本セットには追撃のスキルを持ったユニットはいません。  
無属性ユニットは色(属性)を持たず、カードプレイでは戦闘参加できないため、その多くが追撃スキルを持っています。

戦闘参加したユニットの **【攻撃力の合計分】**、敵にダメージを与えます。敵にダメージを与えたら、敵HPカード上のHPマーカーを移動させて数値を減らしてください。



同じ色を複数枚セットプレイした場合、その色のユニットは **【攻撃力の合計×プレイ枚数分】** のダメージを与えます。



## 戦闘ステップ ④ 敵撃破ステップ (敵撃破時のみ)

ダメージを与えて敵のHPを0以下にすると**撃破**になります。  
全ての処理を中断し、以下の手順で【撃破処理】を行います。

### 撃破ボーナス

敵を撃破したプレイヤーは、撃破した敵ランクの2倍の魔力チップを受け取る。

他のプレイヤーは、敵ランクと同数の魔力チップを受け取る。



敵のランク  
(★マーク)

### 新たな敵の出現

【敵山札】の上からカード1枚を公開し、撃破した敵カードの上に重ねて置く。これが新たに出現した敵となる。

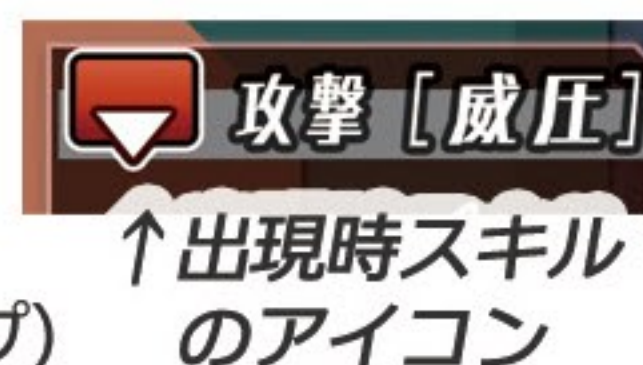
HPマーカーを出現した敵の初期HP分のマスに配置。

- ! 敵の撃破時、余剰分のダメージがあっても消えます。  
新たに出現した敵にダメージに与えられることはありません。  
(レイドモードのルールは異なる)

### 出現時スキル

新たに出現した敵が**出現時スキル**を持っている場合、すぐに効果を適用する。

(敵からダメージを受ける場合の詳細はp31敵行動ステップ)

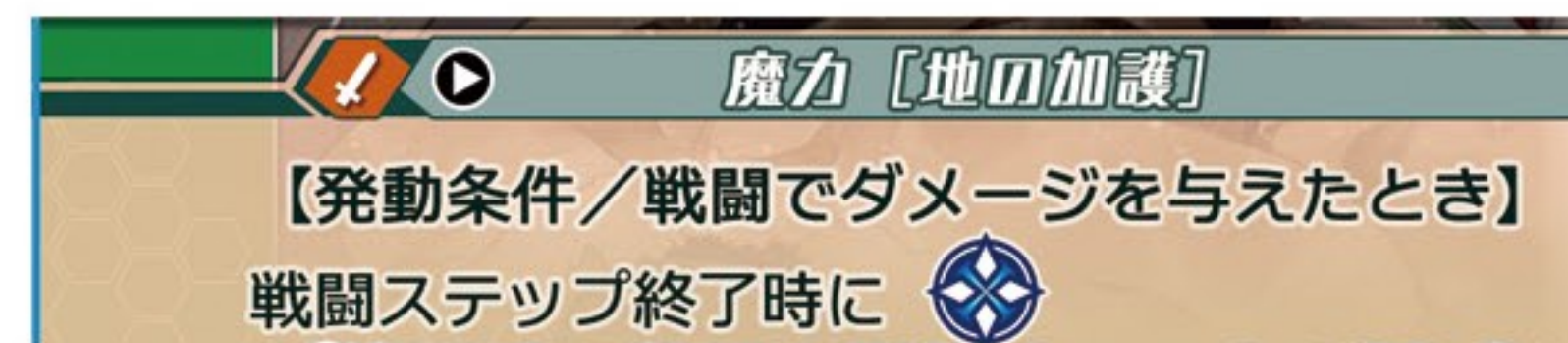


上記の撃破処理が全て終わったら、中断していた処理などがあればそれらの処理を再開します。

- ! 「敵撃破ステップ」は敵を撃破したときに必ず行います。  
戦闘ダメージに限らず、スキルのダメージなどで敵を撃破した場合も行います。

## 戦闘ステップ ⑤ 戦闘ステップ終了

ユニットの「戦闘ステップ終了時に～」とある自動発動系スキルの効果を適用します。(スキルの詳細はアクションステップ)  
それ以外には特に何も行いません。



戦闘ステップ終了時に効果を発揮するスキル例 (ノーム)

- ! 戦闘中に発動する自動発動系スキルのうち、ダメージを与えるスキルは即座に適用します。(基本セットにはいません)  
それ以外は戦闘ステップ終了時に適用します。

## 4. カードボーナスステップ

プレイステップでプレイしたカードのボーナスを獲得します。  
回路カードの数字の下にあるアイコンがカードボーナスで、プレイステップで説明した「追加プレイアイコン」を除けば2種類のボーナスがあります。



**魔力** このアイコンの数だけ魔力チップを受け取る。



**レベルアップ** このアイコンのある【カードの色】と【同じ色のユニット】が自身のパーティーにいれば、それら各ユニットのレベルを1上げる。(魔力不要)  
※レベルアップの詳細は次ページ。

- ! 複数枚プレイした場合、カードボーナスの獲得順を任意に決められます。また、ボーナスでレベルアップが複数体同時に起きる場合もその順番を任意に決められます。

## 5. アクションステップ

ユニットのスキルを使用したり、レベルを上げて強化したり、ユニットを中心とした様々な行動ができます。

### ユニットのスキル使用

ユニットカードの下部に、ユニット固有のスキル欄があります。

- ①効果の系統
- ②スキル名
- ③発動コスト、発動に関するアイコン
- ④スキルの効果



スキルは大きく分けて、任意で発動する **通常スキル** と、自動で発動する **自動発動スキル** の2種類があります。

通常スキル

発動コストの欄で指定された数の **魔力チップを消費** して発動するスキル。



アイコン表記によって以下のような特殊なパターンもある。

① 魔力を消費せず使用できる。 ×X 魔力を任意の数で使用できる。(1個以上。上限はスキルごとに指定)

② 魔力でなく、充電チップを消費して発動。(拡張5「刃雷」固有スキル。詳細は同拡張に収録のサマリーに記載)

自動発動スキル

魔力等を消費する必要がなく、 **特定の条件を満たす** ことで発動するスキル。



発動コストの欄には魔力でなく、右図のアイコンになっている。

条件は効果の欄に **【発動条件/～】** の形で表記される。

① 魔力を消費するときは、場の魔力チップ置き場に戻してください。

### 発動条件のあるスキル

自動発動スキルの全てと、通常スキルの一部には、**発動条件** が指定されています。(下図①)

発動条件のあるスキルは、**その条件を満たしたタイミング** (アクションステップ以外も含む) でのみスキルを発動できます。

コスト欄には発動条件に関するアイコン (下図②) があります。



発動条件に関するアイコンには以下のような種類があります。あくまで条件についての大きな情報になります。

- |  |                    |  |                         |
|--|--------------------|--|-------------------------|
|  | カードのプレイに関する発動条件。   |  | レベルアップに関する発動条件。         |
|  | 戦闘・戦闘ステップに関する発動条件。 |  | 敵行動ステップ・敵撃破など敵に関する発動条件。 |

また、発動条件が特殊なスキルや、覚醒スキル (拡張4「幻創」以降の固有スキル) などには以下のアイコンがあります。

- |  |                               |  |                           |
|--|-------------------------------|--|---------------------------|
|  | 発動タイミングが特殊、または不利益な強制効果があるスキル。 |  | 覚醒レベル。そのレベル未満では使用できないスキル。 |
|--|-------------------------------|--|---------------------------|

### アイコンの効果

スキルにはアイコンで効果を表したものがああります。次のページで解説します。ゲーム中はサマリーカードも参照してください。**複数の効果/アイコンを持つスキルは、上から下へ、左から右の順で処理してください。**

**回復**：数値分、[捨て札]の上からカードを[山札]の上に戻す。  
このゲームは[山札]の残有枚数がプレイヤー側共有のHPです。  
(詳細はp29「ラウンド終了」参照)そのため、[山札]にカードを戻すことが回復の意味を持ちます。

## 2の発動時の例



**手札から回復**：[手札]のカードを1枚選んで[山札]の上に戻す。この効果は回復効果(♥)とは異なります。

**ドロウ**：[捨て札]からカードを引いて[手札]に入れる。  
! [捨て札]にカードが無い場合は、代わりに[山札]から引いてもよい。

**ドロウX**：アイコンが重なったものはその枚数分(X枚)のドロウ。

**魔力**：アイコンの数だけ魔力チップを受け取る。

**レベルアップ**：ユニット1体のレベルを1上げる。

**ダメージ**：アイコンの数値分のダメージを敵に与える。敵スキルの場合はプレイヤー側がダメージを受ける。  
(プレイヤーがダメージを受けるときの処理はp29敵行動ステップ)

**レベルダウン**：ユニット1体のレベルを1下げる。

**魔力破棄**：魔力チップを1個捨てる。

**手札破壊**：[手札]を1枚捨てる。

**充電**：アイコンの数だけ充電チップを獲得し、そのユニットの上に置く。

**放電**：そのユニット上の充電チップを消費する。

※充電/放電は拡張5「刃雷」固有の能力。詳細は同拡張サマリーカード参照。

**通常スキル**は、ユニットごとに**1ターン中に1回**しか使えません。1体のユニットが複数の通常スキルを持っていても、そのうちの1つしか使えません。

**自動発動スキル**は、同じターン中でも条件を満たせば**何度でも**発動します。(スキルに「ターン中1回しか使用できない」と書いてあるものは除く)

**ユニットに影響のあるスキルの効果範囲**は**自分のパーティー内**のユニットのみです。他のプレイヤーのユニットは対象にできません。

# ユニットのレベルアップ

スキルと別に、アクションステップにできる重要な行動が、ユニットの**レベルアップ**です。

**魔力3個を消費して、ユニット1体のレベルを1上げる**ことができます。レベルアップしたユニットは、カード上のレベルチップを1列分上に進めます。(ユニットのレベル管理/p13参照)  
このとき**レベルアップボーナス**を得られます。

**【レベルアップボーナス】**はレベルアップ時に、移動させた後のレベルチップの右上にあるアイコンの効果を適用します。回復かドロウの効果のどちらかです。



! レベルダウン時はレベルアップボーナスは得られません。

また、「レベルアップ時～」が発動条件のスキルを持つユニットがパーティー内にいれば、そのスキルの発動が可能です。

! アクションステップ中は、スキルの使用とレベルアップを好きな順で行えます。必ず行う必要はありません。

アクションステップでやる事が無ければ、アクションステップを終了し、「敵行動ステップ」に移行します。

## 6. 敵行動ステップ

敵カードの行動を行います。ゲームの所有者またはこのゲームに最も慣れたプレイヤーが代表して処理を行ってください。

### 敵の通常攻撃（ダメージを受ける処理）

敵は毎ターン（出現したターンも！）通常攻撃を行います。

プレイヤー側は敵の **攻撃力の数値分** のダメージを受けます。

ダメージを受けたら、**[山札]**の上からダメージ分の枚数を**[捨て札]**に移します。



2ダメージ（**2**）を受けたときの例



! 通常攻撃以外にも、出現時スキルや敵のスキルなど、プレイヤー側がダメージを受ける場合は、上記の処理を行ってください。

敵の通常攻撃後、その敵カードの上に魔力チップを1個置きます。

※スキルを持たない敵には魔力チップを置きません。

魔力チップが発動コスト分まで貯まると、即座に敵カード固有のスキルが発動します。

スキル発動後、その敵カード上の魔力チップを全て場に戻します。

敵カードの左下に固有のスキル欄があります。（スキルを持たない敵もいます）

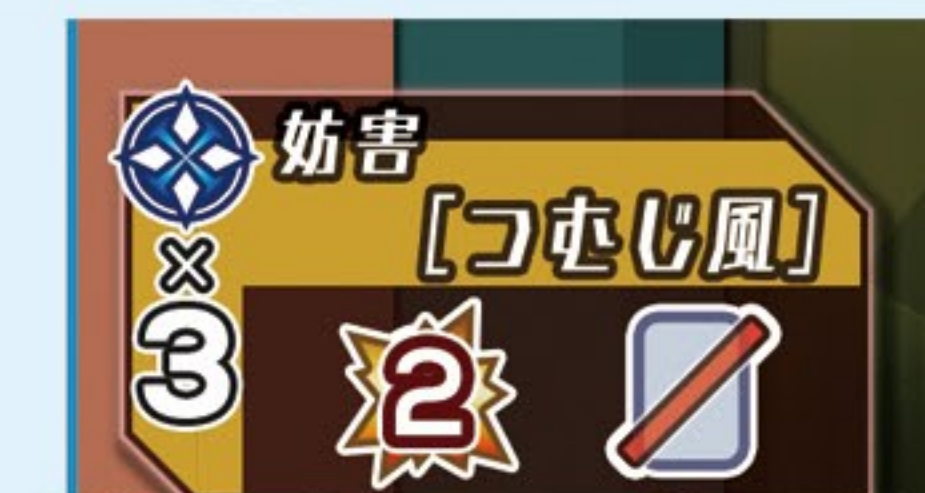
- ①効果の系統      ③発動コスト
- ②スキル名      ④効果



敵のスキル

### 敵のスキル発動の例)

魔力が3個貯まると（3ターン通常攻撃を行うと）スキル発動。  
2ダメージと、プレイヤー全員1枚手札を**[捨て札]**にする。



通常敵・カラステングのスキル

! 敵のスキルの「手札破棄」や「魔力破棄」はプレイヤー全員に効果があります。プレイヤー全員に対する効果が発生した場合、ターン中のプレイヤーから時計回りに適用してください。

## 7. ターン終了ステップ

敵行動ステップが一通り終わったら、ターン終了です。

このとき、ターンプレイヤーは魔力チップを7個以上持っていた場合、**6個になるよう**魔力チップを場に戻してください。

ここまで1～7のステップを1ターンとして、時計回りに各プレイヤーのターンを行っていきます。



## ラウンドの終了

### 【山札】の残り枚数を超えるダメージを受けた

とき、【山札】を全て【捨て札】に移して通常戦闘ラウンドは終了します。

そしてボスバトルラウンドに移行します。

❗ 【山札】がちょうど0枚になったときも、ラウンドは終了せず、現在のラウンドを継続します。

【山札】が0枚のとき、「【山札】からカードを引く」行為は全て無効になります。（ドローステップでカードが引けません）  
よってプレイヤーがカードを引く効果でラウンドが終了することはありません。必ず敵からのダメージでラウンドが終了します。

まれですが、もし【山札】が無くなる前に【敵山札】が無くなった場合も、通常戦闘ラウンドは終了します。そのときは、残った【山札】を全て場札の上に表向きで置いてください。

## 一部の処理・スキルの効果終了

ラウンド終了時、**処理が終わっていない効果**（戦闘ステップでラウンドが終了した場合のカードボーナスなど）は**全て消えます**。

また、他のプレイヤーにも影響のあるスキルの効果（【場札】や【捨て札】などに共有の場所に特殊な状況を作るもの）が継続中の場合、そのスキルの効果を終了します。

それらのスキルに効果終了時の処理が書かれているものは、その終了時の処理を行ってください。

❗ 基本セットには該当のスキルを持つユニットはありません。拡張セット4「幻創」のマウイ、拡張セット5「刃雷」の隠神刑部のスキルなどが該当します。

## ボスバトルラウンド

通常戦闘ラウンドが終わるとボスバトルラウンドに突入します。ボスが出現し、ゲームは最高潮を迎えます。ボスバトルラウンドでゲームの勝敗が決まります。

## ボスバトルラウンドの準備

ボスバトルラウンドの準備は、以下の4つの工程を行います。

- ① 手札のリセット ▶
- ② 山札の再構築・手札の補充 ▶
- ③ ボス出現 ▶
- ④ 敵HPカード反転

### ① 手札のリセット

各プレイヤーは【手札】の中から最大2枚までを【手札】に残し、それ以外の【手札】を全て【場札】の上に表向きで置きます。

### ② 山札の再構築・手札の補充

【場札】のカードを裏向きでシャッフルし、これを**新たな【山札】**とします。

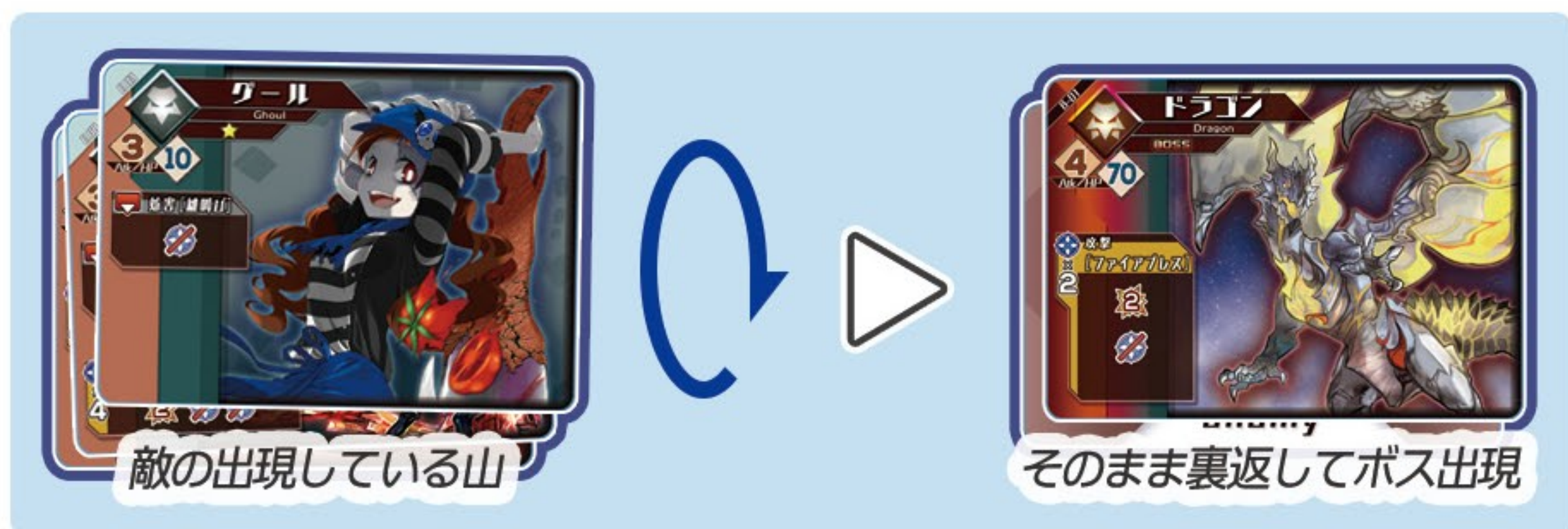
各プレイヤーの【手札】が（残した手札も含めて）合計4枚になるよう、新たな【山札】からカードを配ってください。

❗ 【捨て札】（＝通常戦闘ラウンドで受けたダメージ）はボスバトルラウンドでもそのままです！  
通常戦闘ラウンドであまり回復していない場合、ボスバトルラウンドでHP（＝山札の残り枚数）が少ない状況で戦うことになるので注意してください。

### ③ボス出現

敵が出現している山をそのままひっくり返すと、ゲーム準備時にランダムで引いたボスカードが出現します。

(難易度Aの場合のみボス「ファウスト」で固定)



### ④敵HPカード反転

HPカードを裏返し、BOSS面にします。

HPマーカーを2個を、出現したボスの初期HP分のマスに置きます。ボスのHPが70なら、60のマスと10のマスに1個ずつ置きます。(ボスのHP管理はp12参照)



準備が終わったら、通常戦闘ラウンドが終了した時点のターンプレイヤーの【次のプレイヤー】を最初のプレイヤーとして、ボスバトルラウンドを開始します。

ボスバトルラウンドのゲーム進行の手順は、通常戦闘ラウンドと変わりません。

ボスの行動も、通常の敵と同様に行ってください。

### 勝利条件・敗北条件

ボスバトルラウンド中、以下の条件でゲームは終了します。

**勝利**：ボスのHPを0以下にする。(ボス撃破)

**敗北**：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。

! 通常戦闘ラウンドの終了と同じ条件が、ボスバトルラウンドでは敗北条件となります。

Thank you for playing!

