

# サモンズ コール

Summons  
Call

## クイックゲームガイド Ver.1.0

プレイ人数：2人  
プレイ時間：15分  
対象年齢：10歳以上

### 1. 概要

#### I. このゲームについて

2人対戦のカードゲームです。ユニットカードやスキルカードを駆使して、プレイヤーの分身である相手のマスターにダメージを与えます。最終的に**相手のマスターのHPを0にすることでゲームに勝利**することができます。

#### II. デッキの構築ルール

30枚のノーマルカードと1枚のマスターカードで1つのデッキを構築します。同じ名前のカードは3枚まで入れることができます。

### 2. ノーマルカードの種類

#### I. ユニットカード

場に置いて、共に戦うカードです。



- ①名前
- ②コスト
- ③カテゴリー
- ④攻撃方向
- ⑤ATK (攻撃力)
- ⑥HP (体力)
- ⑦効果テキスト

#### II. スキルカード

使用と同時に効果が働き、その後場外に置かれる使い切りのカードです。



- ①名前
- ②コスト
- ③カテゴリー
- ④効果テキスト

### 3. カードの状態

場やマナゾーンに置かれたカードは、**状態**（スタンド状態（縦向き）・レスト状態（横向き））と、**向き**（表向き・裏向き）を持ちます。

### 4. カードの配置



#### ①場

ユニットゾーンとマスターゾーンを合わせた場所です。

#### ②ユニットゾーン

ユニットカードを置く場所です。左・中央・右の3列あり、それぞれ1枚ずつユニットカードを置くことができます。

#### ③マスターゾーン

マスターカードを置く場所で、マスターカードがある列を表します。ユニットゾーンと同じく左・中央・右の3列あります。ユニットゾーンとは独立しています。

#### ④マナゾーン

カードをプレイする時、コストの支払いに使用するカードを置く場所です。

#### ⑤山札置き場

自分の山札を置く場所です。

#### ⑥場外

退場したカードや使用し終わったカードを置く場所です。

#### ⑦手札

自分の手札は相手に見えないように持ちます。**手札の枚数に上限はありません。**

### 5. ゲームの流れ

#### I. ゲームの準備

- ①マスターカードをマスターゾーンに置く
  - ②ライフストーンをマスターカードの10の位置に置く
  - ③デッキをよく切って山札置き場に置く
  - ④ランダムな方法で先攻か後攻を決める
  - ⑤自分の山札を5枚引いて手札にする
  - ⑥自分の手札を好きな枚数選んで、選択したカードを裏向きにして山札の一番下に戻す
  - ⑦自分の手札が5枚になるように自分の山札を引いて、再び山札をよく切る
  - ⑧先攻1ターン目を開始する
- (II. ターンの流れの i から v を順番に行います)

## II. ターンの流れ

### i. スタンバイフェイズ

- ①自分の場と自分のマナゾーンにあるレスト状態のカードすべてをスタンド状態にする

### ii. ドローフェイズ

- ①自分の山札を1枚引いて手札にする

### iii. マナフェイズ

- ①次の2つから1つを選択して行う
  - ・自分の手札を1枚選んで、自分のマナゾーンに裏向きスタンド状態で置く
  - ・自分の山札を1枚引いて手札にする

### iv. メインフェイズ

次の4つの行動を任意の回数・順番で行います。

- ①手札のプレイ（手札の使用）

プレイするカードのコストの数だけ自分のマナゾーンにあるスタンド状態のカードをレスト状態にして、プレイするカードを手札から公開します。

■ユニットカードをプレイする場合

表向きスタンド状態で自分の場の空いている列に置きます。自分の場に空きがない場合、プレイできません。また、【登場時】の効果を持っていれば使用します。ユニットカードは場に置かれたターンから攻撃を行えます。

■スキルカードをプレイする場合

効果を使用してから場外に置きます。ただし、効果の1行目を行う時、効果を適用する対象がない場合、プレイできません。

- ②ユニットカードの攻撃

自分の場にある攻撃を行うスタンド状態のユニットを1体レスト状態にして、攻撃を行う列を1つ選び、攻撃を宣言します。攻撃できる列は、攻撃を行うユニットが持っている攻撃方向の列で、相手のユニットかマスターがある列です。攻撃を行う列に相手のユニットとマスターが両方あるなら、ユニットを優先して攻撃しなければいけません。先攻1ターン目は攻撃を行うことができません。

攻撃の対象によって、行う処理が変化します。

■ユニットカードに攻撃を行う場合

攻撃対象の相手のユニットが持っている攻撃方向に関係なく戦闘が発生します。それぞれ ATK の値だけ、同時に戦闘相手のユニットにダメージを与えます。ユニットの受けたダメージがそのユニットの HP 以上になった場合、場から退場して場外に置かれます。そうでない場合、場に残りますが、受けたダメージはターン終了まで蓄積します。

■マスターカードに攻撃を行う場合

攻撃を行う列に相手のマスターがあり、相手のユニットがない場合に相手のマスターへ攻撃ができます。相手のマスターへの攻撃は、攻撃したユニットの ATK の値に関係なく1ダメージを与えます。

- ③ユニットカードの効果テキスト使用

自分の場にあるユニットが持つ【メインフェイズ中】の効果テキストを使用します。

- ④マスターの移動

1ターンに1度まで、自分のマスターをマスターゾーンの好きな列に移動ができます。

### v. エンドフェイズ

- ①お互いの場のユニットのダメージを解消

②お互いの場のカードが持っている「ターン終了まで」の効果の効果を解消する

- ③相手のスタンバイフェイズに移行する

- マナ開放について

カードの効果テキストには青いマークのついた効果が存在します。そのマークはマナ開放マークと呼びます。マナ開放マークがついている効果は、マナ開放を行うことで使用できます。マナ開放は自分のマナゾーンにある裏向きのカードを1枚表向きにすることで行います。マナ開放を行ったなら、マナ開放マーク以下の効果テキストを使用します。また、マナ開放の使用は任意です。

- 山札がなくなったら

山札の枚数が0枚の時、山札を引く瞬間に切り直しが発生します。場外にあるカードすべてを裏にしてよく切り、山札にします。その後、自分のマスターに1ダメージ与えます。このダメージは他のカードの効果をすべて無視します。

### クレジット

発行日：2018年5月5日 初版発行

発行サークル：AMaRo Project.

ゲームデザイン：瀬田まみむめも

連絡先：seta\_mmmmm\_novel@yahoo.co.jp

イラスト：

H2O UCYU RB2 紅壺 小貴虎  
どりお 猫の子 ひなた悠 みなも  
野城しんや 山咲海 柚里はつか

カード背景：空想曲線

ゲーム印刷：プリントオン株式会社

ゲームガイド印刷：株式会社プリントパック

詳しいゲームガイド・カードリスト・問い合わせは URL もしくは QR コードから

URL：

<http://amaro-project.sakura.ne.jp/summonscall.php>

