



ゲーム説明

目次

- サモンズコールとは
- ゲームの目的
- カードの種類
- カードの状態
- フィールドの見方
- ゲームの流れ

目次

- サモンズコールとは
- ゲームの目的
- カードの種類
- カードの状態
- フィールドの見方
- ゲームの流れ

サモンズコールとは

- 2人対戦カードゲーム
- 1枚のマスターカードと合計30枚のユニットカードとスキルカードでデッキを構築
- カードの位置と攻撃方向が特徴



目次

- サモンズコールとは
- ゲームの目的
- カードの種類
- カードの状態
- フィールドの見方
- ゲームの流れ

ゲームの目的

- デッキのカードを駆使して相手のマスターカードのHPを0にしたらゲームに勝利

目次

- サモンズコールとは
- ゲームの目的
- カードの種類
- カードの状態
- フィールドの見方
- ゲームの流れ

カードの種類

- ① マスターカード
- ② ユニットカード
- ③ スキルカード



①マスターカード

- プレイヤーの分身となるカード
- 体力(HP)を10持っていて、0になると敗北
- ライフカウンターとしても使用



②ユニットカード

- 場に留まりマスターと共に戦うカード
- 攻撃方向を持ち決まった列に攻撃可能
- マスターを守る役割を持つ



③スキルカード

- 場には留まらない使い切りのカード
- 強力な効果を持っている



目次

- サモンズコールとは
- ゲームの目的
- カードの種類
- **カードの状態**
- フィールドの見方
- ゲームの流れ

カードの状態

カードはそれぞれの状態と向きを持つ

- 状態
 - スタンド状態(縦向き)
 - レスト状態(横向き)
- 向き
 - 表向き
 - 裏向き



目次

- サモンズコールとは
- ゲームの目的
- カードの種類
- カードの状態
- **フィールドの見方**
- ゲームの流れ

フィールドの見方

- ① 場
- ② ユニットゾーン
- ③ マスターゾーン
- ④ マナゾーン
- ⑤ 山札置き場
- ⑥ 場外
- ⑦ 手札



①場

ユニットゾーンとマスターゾーンをあわせた場所



②ユニットゾーン

ユニットカードを置く場所

左列・中央列・右列がありそれぞれ1枚ずつ置ける



③マスターゾーン

マスターを置く場所

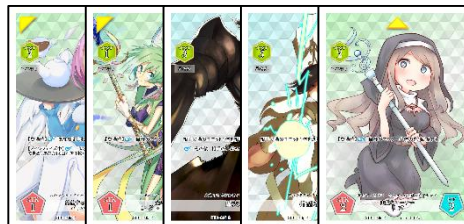
左列・中央列・右列がありマスターのある列を表す



④ マナゾーン

mana cards are placed

face up and face down are mixed



⑤山札置き場

山札を置く場所

すべてのカードが裏向きでお互いに確認できない



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
場外に置くカードはすべて表向きで置く



⑦手札

手札は相手に見えないように持つ
上限枚数はなし



目次

- サモンズコールとは
- ゲームの目的
- カードの種類
- カードの状態
- フィールドの見方
- ゲームの流れ

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上に置く
- ③ デッキを切って山札置き場に置く
- ④ 先攻と後攻を決める
- ⑤ 山札を5枚引いて手札にする
- ⑥ 手札を好きな枚数選んで山札の下に戻す
- ⑦ 手札が5枚になるまで山札を引いて山札を切る
- ⑧ 先攻1ターン目を開始する

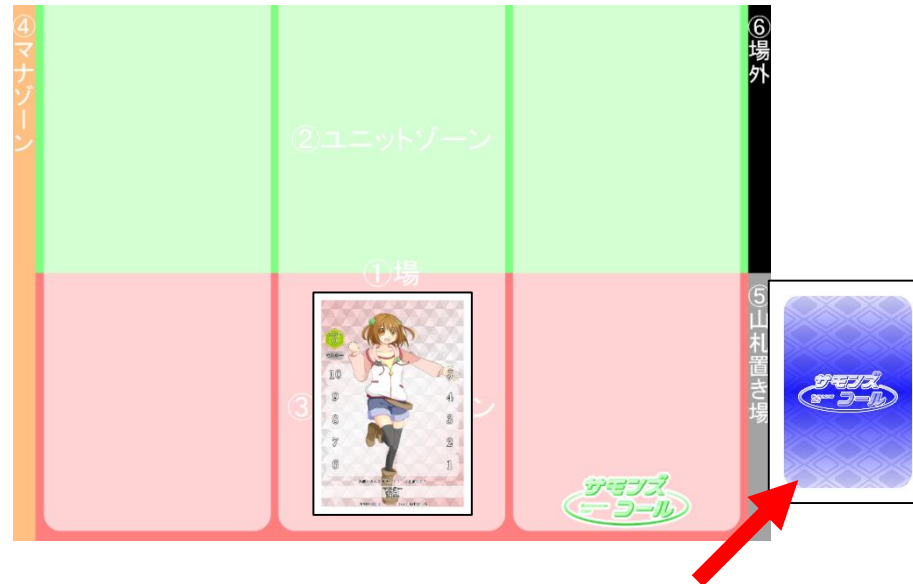
ゲームの準備

- 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上に置く



ゲームの準備

- ③ デッキを切って山札置き場に置く
- ④ 先攻と後攻を決める



ゲームの準備

⑤ 山札を5枚引いて手札にする



ゲームの準備

⑥ 手札を好きな枚数選んで山札の下に戻す



ゲームの準備

- ⑦ 手札が5枚になるまで山札を引いて山札を切る
- ⑧ 先攻1ターン目を開始する



ゲームの流れ

次の5つのフェイズを順番に行う

- ・ エンドフェイズ終了後、相手のターンに移行

- ① スタンバイフェイズ
- ② ドローフェイズ
- ③ マナフェイズ
- ④ メインフェイズ
- ⑤ エンドフェイズ

ゲームの流れ

次の5つのフェイズを順番に行う

- ・ エンドフェイズ終了後、相手のターンに移行

① スタンバイフェイズ

② ドローフェイズ

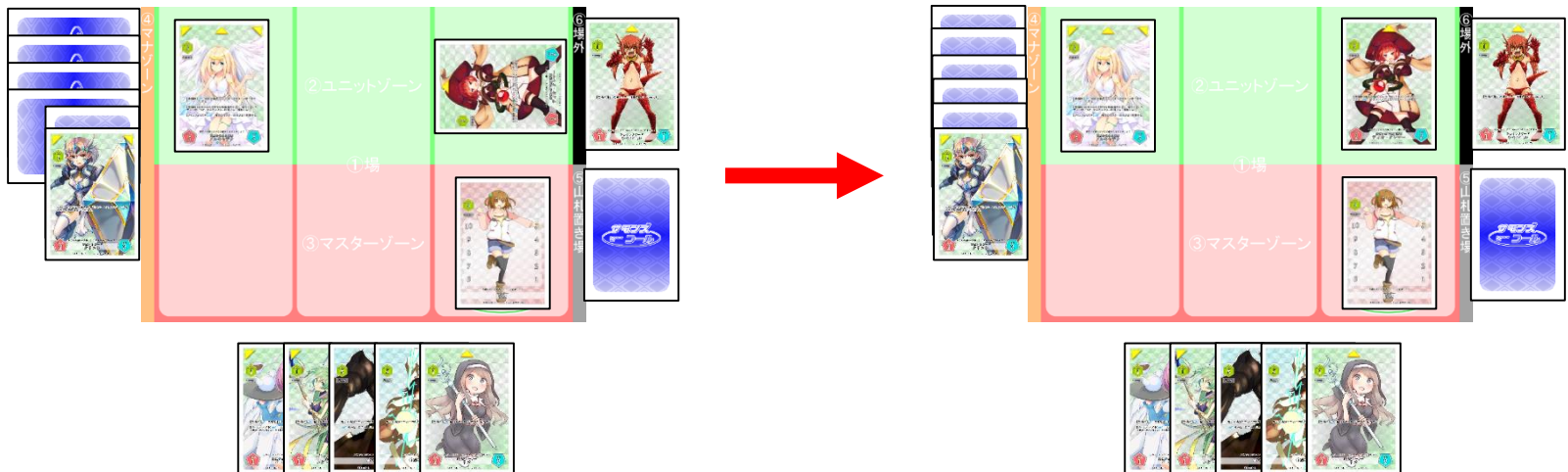
③ マナフェイズ

④ メインフェイズ

⑤ エンドフェイズ

①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



ゲームの流れ

次の5つのフェイズを順番に行う

- ・ エンドフェイズ終了後、相手のターンに移行

① スタンバイフェイズ

② ドローフェイズ

③ マナフェイズ

④ メインフェイズ

⑤ エンドフェイズ

②ドローフェイズ

1. 自分の山札を1枚引いて手札にする
 - この行動は必ず行う
 - 山札がなくなっても負けにはならず切り直しが発生



山札の切り直し

山札が0枚で山札を引く瞬間に山札を切り直す

- 場外のカードをすべて裏向きにする
- よく切って山札置き場に置く
- 自分のマスターに1ダメージ与える



ゲームの流れ

次の5つのフェイズを順番に行う

- ・ エンドフェイズ終了後、相手のターンに移行

① スタンバイフェイズ

② ドローフェイズ

③ マナフェイズ

④ メインフェイズ

⑤ エンドフェイズ

③ マナフェイズ

I. 次の2つの行動から1つを選んで行う

- どちらか一方を選んで必ず行う

- i. 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

- ii. 自分の山札を1枚引いて手札にする



or



ゲームの流れ

次の5つのフェイズを順番に行う

- ・ エンドフェイズ終了後、相手のターンに移行

① スタンバイフェイズ

② ドローフェイズ

③ マナフェイズ

④ **メインフェイズ**

⑤ エンドフェイズ

④メインフェイズ

次の4つの行動を任意の回数・順番で行う

- I. 手札のプレイ(手札の使用)
- II. ユニットカードの攻撃
- III. ユニットカードの効果テキスト使用
- IV. マスターカードの移動

④メインフェイズ

次の4つの行動を任意の回数・順番で行う

- I. 手札のプレイ(手札の使用)
- II. ユニットカードの攻撃
- III. ユニットカードの効果テキスト使用
- IV. マスターカードの移動

④メインフェイズ

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する
- その後、プレイするカードを自分の手札から公開する



④メインフェイズ

I. 手札のプレイ(手札の使用)

- ユニットカードのプレイは自分の場の空いている列に表向きスタンド状態で置く
- スキルカードのプレイは効果を使用してから場外に置く



④メインフェイズ

I. 手札のプレイ(手札の使用)


- ユニットカードをプレイした時、【登場時】の効果を持っているなら使用する
- 所定のコストが必要なら、支払うことで使用できる
支払うか支払わないかは任意で選択できる
- 所定のコストが必要ないなら、必ず使用する



【登場時】: 自分のマスターの体力を1回復する。

所定のコスト

必要なコストは文頭から:までに記載されている

- コストが必要な場合、手札のプレイと同様にマナゾーンにあるスタンド状態のカードをコストの数だけレスト状態にする
- マークは「マナ開放」をコストとして行う



マナ開放

コストとして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

- 表向きにできるカードがない場合、マナ開放はできない



④メインフェイズ

次の4つの行動を任意の回数・順番で行う

- I. 手札のプレイ(手札の使用)
- II. **ユニットカードの攻撃**
- III. ユニットカードの効果テキスト使用
- IV. マスターカードの移動

④メインフェイズ

II. ユニットカードの攻撃

自分の場にあるスタンド状態で攻撃を行うユニット1体をレスト状態にする

- ユニットカードは場に出たターンから攻撃できる
- 先攻1ターン目は攻撃できない



④メインフェイズ

II. ユニットカードの攻撃

攻撃を行うユニットが持っている攻撃方向から
攻撃を行う列を1つ選択する

- 選択できる列は相手のマスターカードかユニットカードがある列
- 攻撃方向を持たない列と隣接しない列には攻撃できない

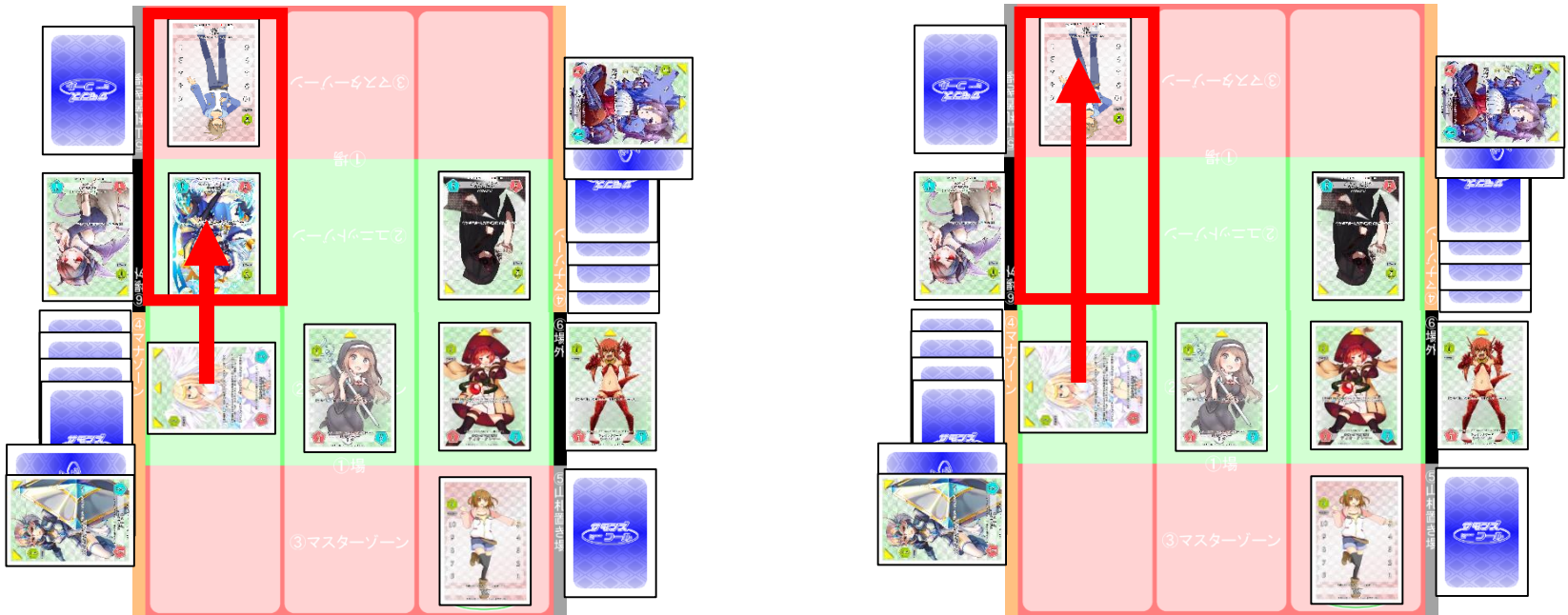


④メインフェイズ

II. ユニットカードの攻撃

選択した列に相手のマスターカードとユニットカードがある時はユニットカードを優先して攻撃する

- 攻撃を行う対象で攻撃の処理が変化する



④メインフェイズ

II. ユニットカードの攻撃

ユニットカードに攻撃する場合

- 相手のユニットカードの攻撃方向に関係なく戦闘が発生してそれぞれのATKの値のダメージを同時に与え合う



④メインフェイズ

II. ユニットカードの攻撃

ユニットカードに攻撃する場合

- 受けたダメージがそのユニットHP以上になったなら退場して場から場外に置かれる
- 受けたダメージはエンドフェイズまで蓄積



④メインフェイズ

II. ユニットカードの攻撃

マスターカードに攻撃する場合

- 自分のユニットのATKの値に関係なく1ダメージ与える
- 効果によってATKと同じ値のダメージを与えることもある



④メインフェイズ

次の4つの行動を任意の回数・順番で行う

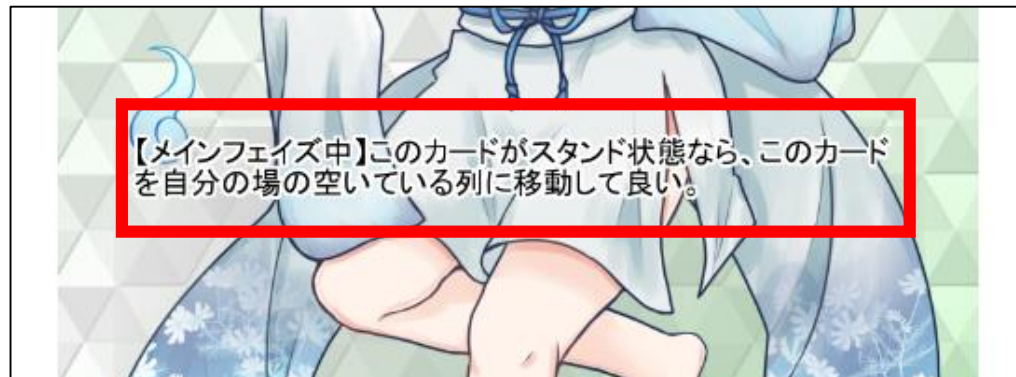
- I. 手札のプレイ(手札の使用)
- II. ユニットカードの攻撃
- III. ユニットカードの効果テキスト使用
- IV. マスターカードの移動

④メインフェイズ

III. ユニットカードの効果テキスト使用

自分の場にある【メインフェイズ中】の効果を持つ
ユニットの効果を使用する

- 所定のコストが必要なら支払って使用
- 「1ターンに1度まで」など使用条件に指定がなければ
任意の回数使用できる



④メインフェイズ

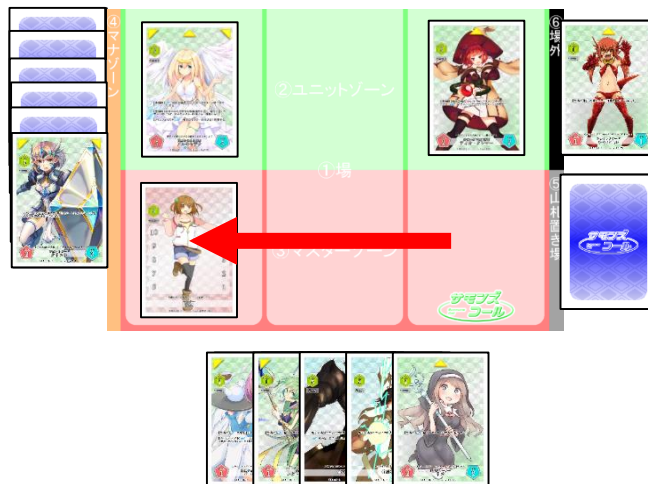
次の4つの行動を任意の回数・順番で行う

- I. 手札のプレイ(手札の使用)
- II. ユニットカードの攻撃
- III. ユニットカードの効果テキスト使用
- IV. マスターカードの移動

④メインフェイズ

IV. マスターカードの移動

1ターンの1度までマスターカードをマスターゾーンの好きな列に移動ができる



ゲームの流れ

次の5つのフェイズを順番に行う

- ・ エンドフェイズ終了後、相手のターンに移行

① スタンバイフェイズ

② ドローフェイズ

③ マナフェイズ

④ メインフェイズ

⑤ エンドフェイズ

⑤エンドフェイズ

- I. お互いの場にあるユニットが持っているダメージをすべて解消する
- II. お互いの場にあるユニットが持っている「ターン終了まで」の効果すべてを解消する
- III. 相手のスタンバイフェイズに移行する

①から⑤の各フェイズをお互いに繰り返し先に相手のマスターの体力を0にしたプレイヤーがゲームに勝利

おわりに

- 印刷して遊べる体験用シートはこちら
 - http://amaro-project.sakura.ne.jp/data/summons-call/proxy/st01_a.pdf
- 通販で購入いただけます
 - BOOTH
 - ボドゲーマ