



サモنزコール 詳細ルール

Ver. 1.0.2

2022/08/07 AMaRo Project.

もくじ

更新履歴.....	2
01.はじめに.....	3
02.カードの種類.....	4
03.デッキの構築ルール.....	7
04.カードの状態.....	8
05.フィールドの配置.....	9
06.ゲームの準備.....	11
07.ゲームの流れ.....	12
08.効果の処理.....	16
09.キーワード.....	18
10.ゲームの終了.....	20
11.補足説明.....	21
12.クレジット.....	22

更新履歴

バージョン	更新日	詳細
V1.0.0	2022/05/08	新規作成
V1.0.1	2022/05/14	11.補足説明 更新
V1.0.2	2022/08/07	02.カードの種類 更新 08.効果の処理 更新 12.クレジット 更新

01.はじめに

01-01 このゲームについて

このゲームは、2 人対戦カードゲームです。

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マスターカードにダメージを与えていきます。

最終的に、相手のマスターの体力(HP)を0にしたプレイヤーがゲームに勝利します。

01-02 本紙について

本紙は「サモنزコール」の詳細なルールを示している「詳細ゲームガイド」となります。

「クイックゲームガイド」を読んだ上で不明点がある場合、詳細な処理の解決方法を知りたい場合など、「サモنزコール」のルールを深く知りたい場合に参照してください。

02.カードの種類

02-01 マスターカード

裏面が赤色のカードです。

デッキには加わず、ゲーム開始時にマスターゾーンに配置します。

HP(体力)を 10 持っていて、あなたのマスターカードの体力が0になった場合、ゲームに敗北します。

ライフカウンターとして使用し、マスターカードの数字の上にライフストーンやおはじきを乗せます。



図. マスターカード

- ①:カード名
- ②:コスト
- ③:カテゴリー
- ④:タイプ
- ⑤:HP(体力)

02-02 ノーマルカード

裏面が青色のカードです。

ノーマルカードをデッキとして構築します。

ノーマルカードには、ユニットカードとスキルカードの2種類があります。

02-02-01 ユニットカード

プレイヤーとともに戦うノーマルカードです。

プレイをした時、自分の場に置かれ、退場するまで場に残り続けます。



図. ユニットカード

- ①:カード名
- ②:コスト
- ③:カテゴリー
- ④:攻撃方向
- ⑤:タイプ
- ⑥:ATK(攻撃力)
- ⑦:HP(体力)
- ⑧:効果テキスト

※第三弾拡張セット以降、デザインが異なっていますがカードの見方は同様です。

02-02-01 スキルカード

プレイヤーの手助けをするノーマルカードです。

プレイをした時、効果を発揮し場外に置かれる使い切りのカードです。



図. スキルカード

- ①:カード名
- ②:コスト
- ③:カテゴリー
- ④:タイプ
- ⑤:効果テキスト

※第三弾拡張セット以降、デザインが異なっていますがカードの見方は同様です。

03.デッキの構築ルール

03-01 通常構築(タイプ別構築)

1枚のマスターカードと30枚のノーマルカードでデッキを構築します。

マスターカードと同じタイプ(A もしくは B)とタイプ共通カード(N)のノーマルカードから30枚を選択してデッキを構築します。

同名のカードは3枚までデッキに入れることができます。

03-02 ダイナミック構築

1枚のマスターカードと30枚のノーマルカードでデッキを構築します。

タイプは関係なく、販売や配付されているすべてのノーマルカードから30枚を選択してデッキを構築します。

同名のカードは3枚までデッキに入れることができます。

04.カードの状態

04-01 状態

場やマナゾーンに置かれたカードは、スタンド状態(縦向き)かレスト状態(横向き)のいずれかを持ちます。

04-02 向き

場やマナゾーンに置かれたカードは、表向きか裏向きのいずれかを持ちます。



図. 表向きスタンド状態



図. 表向きレスト状態



図. 裏向きスタンド状態



図. 裏向きレスト状態

05.フィールドの配置



05-01 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。

05-02 ユニットゾーン

ユニットカードを置く公開領域です。

左列・中央列・右列の3列あり、ユニットカードをそれぞれ1枚まで置けます。

あなたの左列の正面の列は相手の右列、あなたの中央列の正面の列は相手の中央列、あなたの右列の正面の列は相手の左列です。

05-03 マスターゾーン

マスターカードを置く公開領域です。マスターカードが存在する列を示します。

左列・中央列・右列の3列あります。

ユニットゾーンとは独立した領域で、ユニットカードは置けません。マスターカードがユニットゾーンに置かれることもありません。

05-04 マナゾーン

マナカードを置く公開領域です。

ゲーム中、ノーマルカードがマナゾーンに置かれた時、マナカードとして扱います。

コストを支払う時は、マナゾーンにあるカードから支払いを行います。

マナゾーンにある裏向きのカードの表面はあなただけが確認できます。

05-05 山札置き場

自分の山札を置く非公開領域です。

山札に置くカードはすべて裏向きで置き、お互いのプレイヤーは表面を確認できません。

山札がなくなっても、ゲームに敗北しません。

05-06 場外

場から退場したカードや、プレイし終えたカードを置く公開領域です。

場外に置かれるカードはすべて表向きで置きます。

山札の枚数が0枚で、山札を引くタイミングで山札に戻ります。

05-07 手札

あなたが山札を引いた時、手札に加わります。

自分の手札は相手に見えないように持ちます。

手札の上限枚数はありません。手札は非公開領域です。

05-08 ゲーム外

ゲームから取り除かれたカードなどを置く公開領域です。

ゲーム外にあるカードは、すべて表向きで置きます。

06.ゲームの準備

06-01 マスターカードの準備

自分のマスターカードを、自分のマスターゾーンの中央の列に置く。

06-02 ライフストーンの準備

ライフストーンを自分のマスターカードの10の位置に置く。

相手にわかりやすく伝わるなら、手持ちのライフカウンターなどを使用しても構いません。

06-03 山札の準備

自分のデッキを良く切って、自分の山札置き場に置く。

06-04 先手後手の決定

適当な方法で先攻と後攻を決める。

06-05 手札の準備

自分の山札を5枚引いて、手札にする。

06-06 山札の引き直し

自分の手札を好きな枚数選んで、山札の一番下に戻す。その後、手札が5枚になるまで山札を引いて、山札を良く切る。

1枚も山札に戻さなかった場合は、山札の切り直しは不要。

06-07 ゲームの開始

先攻から1ターン目を開始する。

07.ゲームの流れ

07-01 ターンの流れ

自身のターンとなったら、スタンバイフェイズ→ドローフェイズ→manaフェイズ→メインフェイズ→エンドフェイズの順に行い、すべてが終了したら、相手のターンに移ります。

07-02 スタンバイフェイズ

自分の場にあるカードと自分のmana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。

07-03 ドローフェイズ

自分の山札を1枚引く。
先攻の1ターン目から山札を引けます。

07-04 manaフェイズ

次の2つの行動から1つを選んで行います。必ず、どちらか1つを選択して行わなければいけません。

- ・手札をmanaゾーンに置く
- ・山札を1枚引く

07-04-01 手札をmanaゾーンに置く

自分の手札を1枚選んで、自分のmanaゾーンに裏向きスタンド状態で置きます。

07-04-02 山札を1枚引く

自分の山札を追加で1枚引きます。

07-05 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。

- ・手札のプレイ
- ・ユニットカードの攻撃
- ・カードの効果テキスト使用
- ・マスターカードの移動

07-05-01 手札のプレイ(手札の使用)

自分の手札のカードを1枚選んで、カードをプレイします。

カードをプレイする時は、選んだ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ます(表向きや裏向きのカードは区別しません)。

スタンド状態のカードが足りない場合は、カードをプレイできません。プレイするカードのコストよりも多くのコストの支払いはできません。

コストを支払った後、プレイするカードを公開します。

07-05-01-01 ユニットカードのプレイ

ユニットカードをプレイする時は、自分のユニットゾーンの空いている列を1つ選んで、表向きスタンド状態で置きます。自分の場に空いている列がない場合、そのユニットカードはプレイできないため、コストを支払う前の状態に戻します。

プレイして場に置いた時、そのユニットカードが【登場時】の効果を持っていれば、使用します。

召喚酔いはなく、スタンド状態であれば、場に出たターンから攻撃ができます。

07-05-01-02 スキルカードのプレイ

スキルカードをプレイする時は、そのカードに記載されている効果を使用して、すべての効果の解決が終わったら場外に置かれます。

効果テキストの最初の一文を解決する際に、対象が選択できない場合、そのスキルカードはプレイできないため、コストを支払う前の状態に戻します。

07-05-02 ユニットカードの攻撃

自分の場にあるスタンド状態のユニットカードを1体選んで、レスト状態にして攻撃宣言を行います。

その後、そのユニットカードが攻撃を行う列を1つ選択します。

選択できる列は、そのユニットカードが持っている攻撃方向の列で、そのユニットカードの左隣の列、正面の列、右隣の列のいずれかです。

隣接していない、離れた列には攻撃できません。

相手のユニットカードもマスターカードもない列は選択できません。

選んだ列に、ユニットカードとマスターカードの両方がある場合、ユニットカード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えません。

攻撃を行う対象が、ユニットカードかマスターカードかによって、攻撃の処理が変化します。

07-05-02-01 ユニットカードへの攻撃

相手の場にあるユニットカードへ攻撃する場合、戦闘が発生します。相手のユニットカードの攻撃方向は影響しません。

戦闘は自分のユニットカードと相手のユニットカードの ATK の値と同じダメージをお互いに与えます。

ユニットが受けたダメージがそのユニットの HP の値以上になった場合、退場して場外に置かれます。そうでない場合は場に残りますが、ターン終了まで受けているダメージは蓄積します。

07-05-02-02 マスターカードへの攻撃

相手の場にあるマスターカードへ攻撃する場合、マスターカードとの戦闘が発生します。

戦闘は自分のユニットカードの ATK の値に関係なく、相手のマスターカードに1ダメージを与えます。相手のマスターカードは ATK0として扱うため、自分のユニットカードは0ダメージを受けます。

07-05-03 カードの効果テキストの使用

自分の場にある【メインフェイズ中】のタイミングの効果テキストを使用できます。「1ターンに1枚まで」や【メインフェイズ中[1回]】など、回数や条件に指定がなければ1ターン中に何度でも使用できます。

07-05-04 マスターカードの移動

1ターンに1度まで、自分のマスターカードをマスターゾーン好きな列に移動できます。移動は隣接する列である必要はなく、移動した後もマスターカードはレスト状態にしません。

07-06 エンドフェイズ

07-06-01 ダメージの解消

自分と相手の場にあるユニットカードすべてが受けているダメージを取り除く。マスターカードが受けているダメージは取り除かれません。

07-06-02 付与効果の解消

自分と相手の「ターン終了まで」の効果が付与されているカードの効果を取り除く。

07-06-03 ターンの終了

相手のターンのスタンバイフェイズに移行する。

08.効果の処理

08-01 起動コスト

効果テキストには所定の起動コストが必要な効果が存在します。

起動コストは文頭から:の間に水色の文字、もしくはマナ開放マークで記載されています。起動コストを不足なく支払った場合、:以下の効果を使用します。支払わなかった場合、使用できません。

起動コストを支払うか支払わないかは選択できます。

起動コストの支払いタイミングは、プレイから効果解決のタイミングの直前であれば、どのタイミングでも構いません。

08-02 マナ開放

カードの起動コストには、青い四角いマーク「」の記載された効果が存在します。このマークをマナ開放マークと呼びます。

このマークの起動コストとして、マナ開放が必要となります。

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枚選んで表向きにします。

自分のマナゾーンに裏向きのカードがない場合、マナ開放は行えません。

08-03 コスト X

カードの起動コストの1つです。

カードをプレイするために支払ったコストとは別に、コストを X 追加で支払うことで、:以下の効果を使用します。

08-04 誘発効果

カードの効果テキストには「○○した時」や【攻撃時】など、タイミングが記載されている効果があります。これらの誘発効果は、現在解決中の効果の解決がすべて終わった後、そのカードが公開領域、もしくは手札にあるなら、効果を使用します。

特別な記載がない限り、割り込んで解決はしません。

同時に複数のカードが誘発する条件を満たした場合は、ターン中のプレイヤーが効果を使用する順番を選択できます。

08-05 デッキの切り直し

自分の山札が 0 枚の時、山札を引く、見る、公開するなど、山札に対する行動を行う瞬間にデッキの切り直しが発生します。

自分の場外にあるカードすべてを裏向きにしてよく切って、自分の山札に置きます。

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て、このダメージによって他のカードの効果は誘発しません。

デッキの切り直しとダメージは、解決中の効果に割り込んで発生します。

08-06 マスターカードの攻撃

マスターカードが「攻撃する」効果を持つ、もしくは攻撃を行うことがあります。

自分のマスターカードが攻撃する時は、マスターカードをレスト状態にしません。

攻撃力と攻撃方向や効果は、「攻撃する」効果に記載されている内容を適用します。

マスターカードが相手のユニットカードに攻撃する場合、自分のマスターカードが受けるダメージは、戦闘を行う相手のユニットカードの ATK の値です。

相手のマスターカードに攻撃する場合は、相手のマスターカードに与えるダメージは ATK の値に関係なく、1 ダメージです。

08-07 他の効果を失う

この効果を持っているカードは、他の効果を失い使用できなくなります。

元々持っている効果は、「効果を失う」効果が取り除かれるまで、持っていないものとして扱い、使用できなくなります。

付与された一時的な効果は「他の効果を失う」効果によって取り除かれ、「他の効果を失う」が取り除かれた後も、付与された一時的な効果は戻りません。

「+1/+1する」など、ATK や HP を変化させる効果も「他の効果を失う」効果によって失います。

「他の効果を失う」効果を複数持つ場合は、後から付与された効果が残ります。同時に持った場合は、ターン中のプレイヤーが 1 つを選択してそれ以外の「他の効果を失う」効果が失われます。

08-08 消滅する

消滅する効果によって、カードが消滅する時、消滅するカードはゲーム外に置かれます。

ゲーム外に置かれたカードは、そのゲーム中使用できなくなります。

場にあるカードが消滅する時は、退場ではないため、【退場時】の効果は使用できません。

09.キーワード

09-01【登場時】

自分のターン中、コストを支払ってプレイしたユニットカードが自分の場に置かれた時に使用する効果です。

使用できる条件を満たさない場合や、対象がない場合は使用できませんが、それ以外の場合は必ず使用します。

起動コストが記載されているなら、そのコストを支払った場合、効果を使用できます。

カードの効果で場に出た場合、列を移動した場合は【登場時】の効果は使用できません。

09-02【メインフェイズ中】

自分のターンのメインフェイズ中、任意のタイミングで使用できる効果です。

起動コストが記載されているなら、そのコストを支払った場合、使用できます。

使用できる条件を満たさない場合、効果の対象がない場合、使用できません。

【メインフェイズ中[1回]】と記載されていれば、ターン中1回まで使用できます。

使用回数の記載がない場合、【メインフェイズ中[任意]】と記載されている場合、条件を満たし、起動コストを支払えるなら、ターン中、何度でも使用できます。

09-03【攻撃時】

自分のターン中、この効果を持つ自分のユニットカードが攻撃をする時に、使用する効果です。

使用できる条件を満たさない場合や、対象がない場合は使用できませんが、それ以外の場合は必ず使用します。

起動コストが記載されているなら、そのコストを支払った場合、効果を使用できます。

解決タイミングは、戦闘によるダメージを与え合う前です。このタイミングで誘発する【攻撃時】【戦闘時】の効果複数ある場合、ターン中のプレイヤーが使用する順番を選択できます。

これらの効果を解決した後、自分か相手のユニットが場から離れた場合、戦闘前に攻撃の解決を終了します。

09-04 【戦闘時】

この効果を持つユニットカードが攻撃をする時、もしくは攻撃を受ける時に使用する効果です。

使用できる条件を満たさない場合や、対象がない場合は使用できませんが、それ以外の場合は必ず使用します。

解決タイミングは、戦闘によるダメージを与え合う前です。このタイミングで誘発する【攻撃時】【戦闘時】の効果が複数ある場合、ターン中のプレイヤーが使用する順番を選択できます。

これらの効果を解決した後、自分か相手のユニットカードが場から離れた場合、戦闘前に攻撃の解決を終了します。

09-05 【退場時】

自分の場にあるユニットカードが退場して、場から離れた時に使用する効果です。

使用できる条件を満たさない場合や、対象がない場合は使用できませんが、それ以外の場合は必ず使用します。

場から離れて【退場時】の効果を使用する前に、【退場時】の効果を持つカードが公開領域もしくは手札にない場合、【退場時】の効果を持つカードを他の領域に移動させる効果は使用できません(それ以外の効果は解決します)。

「場から場外に置く」効果などで退場せずに場外に置かれた場合、【退場時】の効果は使用できません。

09-06 【常時】

この効果を持つカードが場にある間、常に適用させる効果です。

カードのテキスト効果を解決している途中で、この効果を持つカードが場に置かれても、効果の解決が終わるまでは【常時】効果は適用しません。

カードのテキスト効果を解決している途中で、この効果を持つカードが場から離れても、効果の解決が終わるまでは【常時】効果は適用されます。

「他の効果を失う」効果を持つカードに対して、【常時】効果によって一時的な効果を付与する場合、付与された瞬間に失われるため、効果を付与させることはできません。

10.ゲームの終了

10-01 ゲームの終了条件

自分のマスターカードの HP(体力)が 0 以下になったプレイヤーがゲームに敗北します。
自分と相手のマスターカードの HP が同時に 0 になった場合は、ターン中のプレイヤーが敗北します。

11.補足説明

11-01 ダメージ

与えるダメージが 0 未満になる場合、代わりに 0 になります。

ダメージが 0 でも、0 のダメージは受けます。

ユニットが受けているダメージは蓄積しますが、HP は減りません。蓄積したダメージが HP 以上になったら、そのユニットは退場します。

11-02 マスターカードの体力

マスターカードの体力の最大値は 10 です。

回復する効果で体力が 11 以上になる場合は、代わりに 10 にします。

マスターがダメージを受けた時は HP が減少し、ゲーム中受けたダメージは蓄積します。

11-03 完全な実行が不可能な場合

例えば手札が 1 枚の時、「手札を 2 枚場外に置く」効果を解決する場合、完全な実行ができません。その場合、実行可能で最大の解決をします。

上記の場合、手札を 1 枚場外に置きます。

11-04 そうしたなら/そうした場合

「○○する。そうしたなら△△」するという効果が存在します。

○○の効果を不足なく実行できた場合、△△の効果を使用できます。

11-05 対象の選択

「相手のユニット 1 体に○○する」という効果が存在します。

ユニットの数が指定されている場合は、対象を選択する効果です。

「相手のユニットすべてに○○する」という効果は、対象を選択する効果ではなく、条件を満たすカードすべてが効果の対象となります。

11-06 一時的な効果

「○○の効果を持つ/与える」という効果が存在します。

この効果によって付与された効果は、一時的な効果です。指定されたタイミングまで、効果を付与されたカードは、その一時的な効果を持ちます。

一時的な効果は、指定されたタイミングで失うほかに、一時的な効果を付与されたカードがその領域から離れた時に持っている一時的な効果が失われます。

山札・場外・ゲーム外にあるカードは、一時的な効果を持たず、持っていた一時的な効果は失われます。

12.クレジット

12-01 発行日

サモンズコール	2018年05月05日 初版発行
サモンズコール - 吸血姫の宴 -	2019年05月25日 初版発行
サモンズコール 2022 Autumn	2022年10月29日 初版発行

12-02 発行サークル

AMaRo Project.

12-03 ゲームデザイン

瀬田まみむめも

12-04 カード背景

空想曲線