

★ 星空を望む 少女達の夜明け

- Witches look up at the Starry Sky at Daybreak -

星空を望む少女達の夜明け 詳細ルール

Ver. 1.1.0

2024/11/16 AMaRo Project.

もくじ

更新履歴.....	2
01.はじめに.....	3
02.カードの種類.....	5
03.カードのマーク.....	8
04.ゲームの領域と配置.....	9
05.ゲームの準備.....	11
06.手番の流れ.....	15
07.ゲームの終了.....	19
08.ウィッチカードの処理詳細.....	20
09.ノーマルカードの処理詳細.....	21
10.トークンカードの処理詳細.....	25
11.効果概要アイコン.....	26
12.補足説明.....	28
13.クレジット.....	30

更新履歴

バージョン	更新日	詳細
V1.0.0	2021/09/27	新規作成
V1.0.1	2021/12/19	08.ウィッチカードの処理詳細 誤りを修正 09.ノーマルカードの処理詳細 裏向きのカードについて追加 11.効果概要アイコン 追加 12.補足説明 追加
V1.0.2	2022/08/07	01.はじめに 更新 05.ゲームの準備 更新 06.手番の流れ 更新 09.ノーマルカードの処理詳細 更新 10.トークンカードの処理詳細 更新 13.クレジット 更新
V1.0.3	2023/12/02	01.はじめに 更新 02.カードの種類 更新 09.ノーマルカードの処理詳細 更新 12.補足説明 更新 13.クレジット 更新
V1.0.4	2023/12/13	01.はじめに 更新
V1.1.0	2024/11/16	01.はじめに 更新 02.カードの種類 更新 10.トークンカードの処理詳細 更新 13.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、デッキ構築型ボードゲームです。

プレイヤー全員が 3 枚の手札からゲームを開始して、あなたのデッキの代わりとなるキャストゾーンを強化していきます。

最終的に、ゲーム終了時に持っている魔法石の数がもっとも多いプレイヤーの勝利となります。

01-02 本紙について

本紙は「星空を望む少女達の夜明け」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、「星空を望む少女達の夜明け」のルールを深く知りたい場合に参照してください。

01-03 取り扱いシリーズについて

「星空を望む少女達の夜明け」は基本セット・拡張セット・独立拡張セットを取り扱っています。本ゲームで遊ぶためには、基本セットもしくは独立拡張セットのいずれか 1 種類以上が必要です。独立拡張セットは、基本セットとして扱います。

拡張セットは基本セットと組み合わせて遊びます。拡張セット単品では遊べません。より楽しく遊ぶためのセットのため、拡張セットはなくても十分遊ぶことができます。

以下に、作品の一覧を記載します。

作品名	セットの種類
基本セット（初版／第二版）	基本
拡張セット第一弾 - 忍びの国の留学生 -	拡張
拡張セット第二弾 - 呪いの秘宝と大海の少女 -	拡張
拡張セット第三弾 - 真紅の射手と純白の王女 -	拡張
独立拡張セット第一弾 - 蒸気の街と始まりの朝 -	独立拡張
拡張セット第四弾 - 恐れる厄災と無垢なる好奇心 -	拡張

01-04 組み合わせて遊ぶ場合のパターン例

「星空を望む少女達の夜明け」の基本セット・拡張セット・独立拡張セットを組み合わせて遊ぶ場合の組み合わせ例を以下に記載します。

一緒に遊ぶメンバーによって、組み合わせるセットやカードを調整することを推奨します。

遊ぶメンバーの例	ウィッチカード	ノーマルカード (白枠)	ノーマルカード (白枠以外)
初めて遊ぶメンバー場合	基本 or 独立拡張	基本 or 独立拡張	基本 or 独立拡張
慣れているメンバーの場合	すべて	すべて	すべて
慣れているメンバーだが 準備を簡単にしたい場合	すべて	独立拡張 + 拡張第二弾 or 拡張第四弾 (《ブレス》を含める)	すべて or 独立拡張・拡張

02.カードの種類

02-01 ウィッチカード

裏面が虹色のカードです。

ゲーム中、1人1枚ずつ持ち、常に表向きで公開されています。



図. ウィッチカード表



図. ウィッチカード裏

02-01-01 カード名

魔法使いの名前です。

02-01-02 効果テキスト

ウィッチカードは「ゲーム中1回」使用できる効果と、「手番ごと1回」使用できる効果を1つずつ持っています。

「手番ごとに1回」使用できる効果は、使用コストが必要です。

02-02 ノーマルカード

裏面が黒色のカードです。

ゲーム中、あなたが獲得して効果を使用できるカードです。

カードは《カテゴリー》を持っていて、カードの《カテゴリー》は、《ストーン》《タイム》《ブロック》《アタック》《サポート》《究極魔法》《ブレス》の 7 種類あります。

《ブレス》カードは「拡張セット第二弾 - 呪いの秘宝と大海の少女 -」以降のセットに収録しています。



図. ノーマルカード表



図. ノーマルカード裏

02-02-01 《カテゴリー》・カード名

カードの《カテゴリー》とカード名です。

02-02-02 攻撃マーク・設置マーク

攻撃マークは、他のプレイヤーに影響する効果を持つカードです。

設置マークは、使用してキャストゾーンに置かれている間、効果を発揮するカードです。

詳細は 03.カードのマークで後述しています。

02-02-03 使用コスト

カードを使用した時に支払うコストです。

02-02-04 使用キャストタイム

カードを使用した時にキャストゾーンに置かれる位置です。

02-02-05 獲得コスト

カードを獲得する時に支払うコストです。

02-02-06 使用キャストタイム

カードを獲得した時にキャストゾーンに置かれる位置です。

02-02-07 効果概要アイコン

基本セット(第二版以降)・拡張セットのカードに記載されています。

カードの効果の概要を示しているアイコンです。

概要のみを示しているなので、効果の解決は効果テキストを参照して実行してください。

02-02-08 効果テキスト

カードを使用した時に解決する内容が記載されたテキストです。

02-03 トークンカード

ゲーム中、カードの効果によって獲得するカードです。

裏面はトークンカードの《カテゴリー》によって異なり、獲得したトークンカードはノーマルカード同様に扱います。

トークンカードの《カテゴリー》は、《呪い》の1種類あります。

トークンカードの詳細について後述する「10.トークンカードの処理詳細」を参照してください。

《呪い》カードは下記のセットに収録されています。

- ・ 拡張セット第二弾 - 呪いの秘宝と大海の少女 -
- ・ 拡張セット第四弾 - 恐れる厄災と無垢なる好奇心 -

03.カードのマーク

03-01 攻撃マーク

攻撃マークは杖のような形をしたマークです。

攻撃マークを持つカードは、他のプレイヤーに対して影響を与える効果を持ちます。



図. 攻撃マーク

03-02 設置マーク

設置マークは看板のような形をしたマークです。

設置マークを持つカードは、使用してキャストゾーンに置かれている間、カードに記載されている条件を満たした時、働く効果を持っています。

設置マークを持つカードは《カテゴリー》の部分の色が青色になっています。

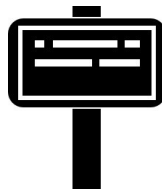


図. 設置マーク

04.ゲームの領域と配置

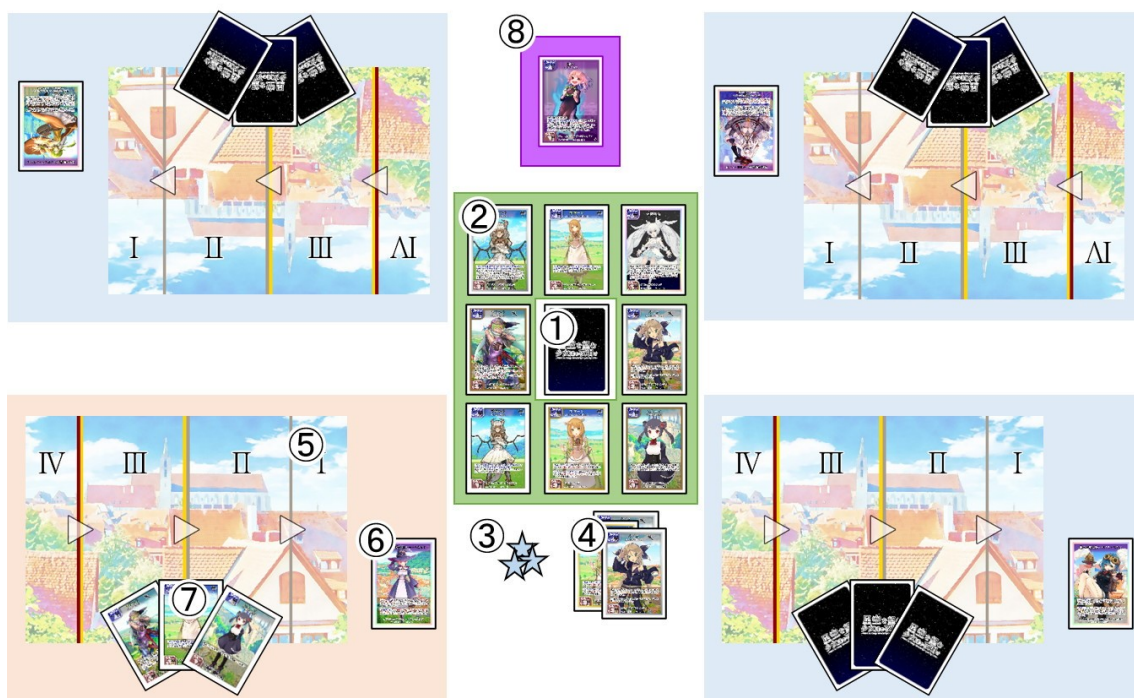


図. 配置例

04-01 山札

共有の非公開領域です。

山札はゲーム開始時に、ノーマルカードを裏向きですべてのプレイヤーの手に取りやすい場所に置きます。

山札はカードゾーンに含みません。

04-02 カードゾーン

共有の公開領域です。

ノーマルカードを 8 枚表向きで置きます。

あなたがカードゾーンからカードを獲得する時は、この領域からカードを取ります。

カードゾーンにあるカードの上に、魔法石を置かれる時があります。

04-03 魔法石ゾーン

共有の公開領域です。

ゲーム中、誰も持っていない魔法石を置く場所です。

魔法石は星型のおはじきです。

ゲーム開始時は、ゲームで使用する魔法石をすべて魔法石ゾーンに置きます。

個人の領域にある魔法石を使用した時、除外された時、その魔法石は魔法石ゾーンに戻します。

04-04 除外ゾーン

共有の公開領域です。

ゲーム中、除外されたカードを置く場所です。

除外ゾーンに置かれるカードは表向きで置き、すべてのプレイヤーが確認できます。

04-05 キャストゾーン

個人の公開領域です。

キャストゾーンは1人1つずつ持ちます。

キャストゾーンはキャストタイムⅠ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳの領域を持ち、それぞれの位置に獲得したカードや使用したカード・魔法石を置きます。置ける数の上限はありません。

獲得したカード、使用した設置マークを持たないカードをキャストゾーンに置く時は、表向きで待機中のカードとして、横向きで置きます。

使用した設置マークを持つカードをキャストゾーンに置く時は、表向きで設置中のカードとして、縦向きで置きます。

キャストタイムがⅠより小さい位置に置かれたカードはそのプレイヤーの手札に加え、魔法石はそのプレイヤーのウィッチカードの上に置きます。

キャストタイムがⅣを超える位置に置かれたカード・魔法石は除外します。

キャストゾーンにあるカードが裏向きになった場合、表面に記載されている情報(《カテゴリー》や効果テキストなど)を失います。

04-06 ウィッチカード

個人の公開領域です。

ウィッチカードは1人1枚ずつ持ちます。

ウィッチカードはキャストゾーンの右側に表向きで置きます。

獲得した魔法石はウィッチカードの上に置きます。

ウィッチカードの上にある魔法石の数が、あなたの持つ魔法石の数になります。

04-07 手札

個人の非公開領域です。あなたの手札は他のプレイヤーに見えないように持ちます。

04-08 呪いゾーン

共有の公開領域です。

誰も持っていない《呪い》カードを置く場所です。

呪いゾーンから《呪い》カードを獲得する時は、この領域にある《呪い》カードから取ります。

呪いゾーンはカードゾーンには含みません。

呪いゾーンには、《呪い》カード以外のカード・魔法石は置かれません。

ゲーム開始時は、すべての《呪い》カードを呪いゾーンに表向きで置きます。

05.ゲームの準備

05-01 プレイヤーの着席

ゲームに参加するプレイヤーすべてが着席します。

ゲームに参加できるプレイヤーの人数は 2～4 人です。

ゲームは、時計回りで進行します。

05-02 魔法石の準備

ゲームで使用する魔法石すべてを魔法石ゾーンに置きます。

ゲームで使用する魔法石の数は、下記を推奨します。

プレイヤーの人数	魔法石の数
2 人	30 個
3 人	40 個
4 人	50 個

※紛失などで魔法石が足りない場合は、手持ちのおはじきを代用するなどしてください。

05-03 キャストゾーンの準備

キャストゾーンシート、もしくはキャストゾーンカードを各プレイヤーの前に 1 枚・セットを置きます。

なお、I～IVの領域がプレイヤー全員にわかりやすく伝わるなら、必ずしも、キャストゾーンシートやキャストゾーンカードを使用する必要はありません。

キャストゾーンシートを破損や紛失した場合、「星空を望む少女達の夜明け」のサイトからデータをダウンロードして、印刷が可能です。

05-04 ウィッチカードの準備

ウィッチカードすべてを裏向きにしてシャッフルし、各プレイヤーに 1 枚ずつ配ります。

受け取ったウィッチカードは表向きにして、自身のキャストゾーンの右側に置きます。

余ったウィッチカードはこのゲームでは使用しません。

05-05 ノーマルカードの準備

ゲームで使用するノーマルカードを準備します。

白枠カードと、それ以外のカードで準備が異なります。

基本セットのみで遊ぶ場合と、拡張セットを含めて遊ぶ場合で、準備の手順が異なります。

準備の段階で取り除いたカードは「除外されたカード」には含みません。

05-05-01 白枠以外のカードの準備

白枠以外のカードで使用するカードは、プレイヤーの人数によって下記を推奨します。

今回のゲームで使用しない枠の色のカードは取り除きます。取り除いたカードは、このゲームでは使用しません。

プレイヤーの人数	カードの種類(白枠以外)
2 人	銅枠 + 虹枠
3 人	銅枠 + 銀枠 + 虹枠
4 人	銅枠 + 銀枠 + 金枠 + 虹枠 ※すべてのカード

05-05-01-01 基本セットのみの場合の準備

基本セットのみの場合、使用する白枠以外のカードすべてを裏向きにしてシャッフルします。その後、山札として、裏向きでプレイヤーの中央に置きます。

05-05-01-02 拡張セットを含める場合の準備

拡張セットを含める場合、使用する白枠以外のカードすべてをまとめて裏向きにしてシャッフルします。その後、下記枚数となるまで、裏向きのままカードを取り除きます。

取り除いたカードはゲーム終了まで確認できず、このゲームでは使用しません。

プレイヤーの人数	使用するカードの枚数
2 人	16 枚
3 人	26 枚
4 人	35 枚

カードを取り除いた後、ゲームで使用するカードは山札として、裏向きでプレイヤーの中央に置きます。

拡張セットを含めて白樫以外のカードの準備を行う時、ゲームの進行を円滑にするため、《ストーン》カードとそれ以外のカテゴリーのカードを分けて、準備することを推奨します。

分けて準備する場合、カードを取り除く時、《ストーン》カードと、それ以外のカテゴリーのカードの枚数を、それぞれ以下の枚数となるように取り除きます。

取り除いた後は、《ストーン》カードとそれ以外のカテゴリーのカードをシャッフルして、山札にします。

最終的なカードの枚数は、すべてのカテゴリーのカードを分けずに準備する時と同様です。

人数	《ストーン》カードの枚数	それ以外のカードの枚数	合計の枚数
2 人	4 枚	12 枚	16 枚
3 人	7 枚	19 枚	26 枚
4 人	9 枚	26 枚	35 枚

05-05-02 白枠カードの準備

05-05-02-01 基本セットのみの場合の準備

基本セットのみの場合、白枠カード 15 枚を裏向きにしてシャッフルします。

各プレイヤーに裏向きのまま 3 枚ずつ配り、各プレイヤーの手札にします。

残った白枠カードは、すべて裏向きのまま山札の一番上に置きます。

05-05-02-02 拡張セットを含める場合の準備

拡張セットを含める場合、白枠カードすべてをまとめて裏向きにしてシャッフルします。

その後、裏向きのまま 15 枚となるまで、白枠カードを取り除きます。取り除いたカードはゲーム終了まで確認できず、このゲームでは使用しません。

カードを取り除いた後、ゲームで使用する白枠カードは、各プレイヤーに裏向きのまま 3 枚ずつ配り、各プレイヤーの手札にします。

残った白枠カードは、すべて裏向きのまま山札の一番上に置きます。

05-06 《呪い》カードの準備

ゲームで使用する《呪い》カードすべてを呪いゾーンに表向きで置きます。

準備の段階で《呪い》カードを参照するカードがない場合、《呪い》カードの準備は不要です。

05-07 カードゾーンの準備

山札を上から 8 枚を公開して、カードゾーンとして並べます。

05-08 スタートプレイヤーの決定

最初に手番を行うプレイヤーを、適当な方法で 1 人決めます。

05-09 ゲームの開始

06.手番の流れに従って、スタートプレイヤーからゲームを進行します。

各プレイヤーは自身の手番になったら、スタートフェイズ・メインフェイズ・エンドフェイズを順番に行います。すべての行動が終了したら、次のプレイヤーに手番が移ります。

06.手番の流れ

06-01 手番開始時

各プレイヤーは、ゲーム開始時の自身の最初の手番開始時に魔法石ゾーンから魔法石を3つ獲得します。

そのプレイヤーがスタートプレイヤーでない場合、追加で魔法石ゾーンから魔法石を1つ獲得して、その魔法石は下記の領域に置きます。

最初の手番	魔法石を置く領域
2 番手	自身のキャストゾーンⅢ
3 番手	自身のキャストゾーンⅡ
4 番手	自身のキャストゾーンⅠ

最初の手番開始時に魔法石を獲得するまでは、ウィッチカードの効果を使用することはできません。

06-02 スタートフェイズ

次の2つの行動から、1つを選んで行います。

必ず、どちらかを1つ選択しなければいけません。

◆魔法石ゾーンから魔法石を2つ獲得する

◆カードゾーンからカードを1枚選んで獲得する

06-02-01 魔法石ゾーンから魔法石を2つ獲得する

あなたは魔法石ゾーンから魔法石を2つ獲得します。

魔法石ゾーンに魔法石が1つしかない場合、魔法石を1つ獲得します。

魔法石ゾーンに魔法石がない場合でも、この行動を選択できます。その場合、魔法石は獲得できません。

06-02-02 カードゾーンからカードを1枚選んで獲得する

カードゾーンにあるカードを1枚選択します。

選んだカードを獲得する時は、あなたが選んだカードに記載されている獲得コストの数だけ、あなたの持つ魔法石を支払う必要があります。

獲得コストの支払いは、あなたが持つ魔法石を、カードゾーンにある獲得しないカードの上に置きます。置く場合、同じカードに置いても、異なるカードに置いても構いません。

あなたの持つ魔法石が足りない場合は、選んだカードを獲得できず、獲得コストの支払いも行いません。

獲得コストを不足なく支払った場合、あなたは選んだカードを獲得して、あなたのキャストゾーンに置きます。

獲得したカードをキャストゾーンに置く時は、そのカードに記載された獲得キャストタイムと同じ位置に、待機中(横向き)で置きます。

獲得したカードの上に魔法石が乗っていた場合、あなたはその魔法石すべてを獲得して、あなたのウィッチカードの上に置きます。

カードゾーンにカードがない場合でも、この行動を選択できます。その場合、カードの選択、獲得はできません。

06-03 メインフェイズ

次の行動を任意の回数行います。

◆手札のカードを使用する

06-03-01 手札のカードを使用する

手札にある使用するカードを 1 枚選んで、公開します。

あなたがカードを使用する時は、そのカードに記載されている使用コストの数だけ、あなたの持つ魔法石を支払う必要があります。

使用コストの支払いは、あなたが持つ魔法石を魔法石ゾーンに戻します。

あなたの持つ魔法石の数が足りず、使用コストを不足なく支払えない場合、そのカードは使用できません。もし、カードを公開した後に使用できないことに気が付いた場合、使用は無効となり、公開したカードは手札に戻し、使用コストも支払いません。

設置マークを持たないカードを使用する時は、そのカードの効果テキストに記載されている行動を解決します。解決が終わったら、あなたのキャストゾーンに待機中(横向き)で置きます。

設置マークを持つカードを使用する時は、あなたのキャストゾーンに設置中(縦向き)で置きます。設置中で置かれて、キャストゾーンに置かれている間、効果テキストの【】内に記載されている条件を満たした時に、効果が働きます。

使用したカードをキャストゾーンに置く時は、そのカードに記載されている使用キャストタイムと同じ位置に置きます。

効果の解決している途中で、他のカードを使用することはできません。

06-04 エンドフェイズ

次の行動を順番に行います。

06-04-01 キャストゾーンの解決

あなたのキャストゾーンにあるすべてのカード・魔法石のキャストタイムを-1します。
カード・魔法石のキャストタイムを-1する時は、キャストゾーンのその位置から1つ少ない値の位置に移動させます。

06-04-02 手札の解決

手札の上限枚数は3枚です。
あなたの手札にあるカードの枚数が4枚以上なら、3枚になるように選んで除外します。
ただし、このタイミングを除いて手札の上限枚数はありません。
手札が3枚以下の場合は、手札を除外できません。

06-04-03 カードゾーンの解決

カードゾーンにあるカードが7枚以下なら、8枚になるまで山札を公開してカードゾーンに置きます。山札の枚数が0枚の場合、この行動は行いません。

06-04-04 手番の終了

あなたの手番終了の宣言を行います。その後、次のプレイヤーの手番に移ります。

07.ゲームの終了

07-01 ゲームの状態

ゲームは次の 2 つの状態を持っています。

- ◆通常状態
- ◆終了状態

ゲーム開始時、ゲームは「通常状態」です。

ゲームの終了条件を満たした時、ゲームは「終了状態」となります。

07-02 ゲームの終了条件

以下の 2 つの条件のどちらか 1 つを満たした時、ゲームは「通常状態」から「終了状態」に移行します。

- ◆魔法石ゾーンにある魔法石の数が 0 になった
- ◆山札の枚数が 0 になった

ゲームが「終了状態」になった時、現在手番中の次のプレイヤーから最終手番を行います。
プレイヤーすべてが最終手番を行った後、ゲームを終了します。

ゲームが「終了状態」になった後、魔法石や山札の数が 0 でなくなった場合も、ゲームは「通常状態」に戻ることはなく、プレイヤーすべての最終手番終了後、ゲームを終了します。

07-03 ゲームの勝敗

ゲームが終了した後、それぞれのプレイヤーは自身の持つ魔法石の数を数えます。
キャストゾーンにある魔法石の数はカウントせず、ウィッチカードの上にある魔法石の数のみ数えます。

持っている魔法石の数がもっとも多いプレイヤーがこのゲームに勝利します。

複数のプレイヤーが該当する場合、該当するプレイヤー全員がゲームに勝利します。

08.ウィッチカードの処理詳細

08-01 効果の使用タイミング

ウィッチカードの効果テキストは、あなたの手番中なら任意のタイミングで宣言して使用できます。

具体的には、スタートフェイズ開始前からエンドフェイズ終了後の次のプレイヤーの手番に移る前までです。

使用可能であれば、同じ手番中に【ゲーム中 1 回】と【手番中 1 回】の効果両方を使用できます。

ただし、他の効果の解決途中でウィッチカードの効果使用の宣言はできません。

08-02 【ゲーム中 1 回】の効果

この効果は、ゲーム中に 1 回まで使用できます。

使用コストはありません。

効果を使用した後は、自身のウィッチカードを横向きにします。

08-03 【手番中 1 回】の効果

この効果は、あなたの手番ごとに 1 回まで使用できます。

使用コストは X SP と記載された X の数で、その数だけあなたの持つ魔法石を支払う必要があります。

使用コストの支払いは、あなたの持つ魔法石を魔法石ゾーンに戻します。

あなたの持っている魔法石が足りない場合、この効果は使用できません。

使用コストの値を選択できる効果の場合、条件を満たす値であれば自由に選択できますが、あなたが持っている魔法石の数を超える値は選択できません。

09.ノーマルカードの処理詳細

09-01 設置中のカード

あなたのキャストゾーンに設置中(縦向き)のカードがあり、そのカードの【】内に記載された条件を満たした時、瞬時に解決中の効果に割り込んで、その設置中のカードの効果が働きます。

複数のプレイヤーの設置中のカードの効果が働く場合は、手番中のプレイヤーのカードから時計回りに解決します。

効果が働く条件を満たした設置中のカードの効果は必ず使用しなければいけません。

ただし、効果を使用するタイミングを意図せずに見逃してしまった場合、後で気が付いても過去にさかのぼって実行はできません。しかし、わざと意図して見逃す行為は禁止です。複数の設置中のカードの効果がループする場合は、それらの効果の最初の 1 回を解決して、効果を終了します。

09-01-01 【あなたが他のプレイヤーのカードの効果(ウィッチカードの効果を除く)を受ける時】

主に《ブロック》カードの設置中に働く効果です。

このカードがあなたのキャストゾーンに設置中で置かれている間、あなたが他のプレイヤーの攻撃マークを持つカードの効果を受ける時に働きます。

この条件を満たすカードがあなたのキャストゾーンに複数ある場合は、あなたがそれらから 1 枚を選んで働かせます。選ばなかった《ブロック》カードは、そのタイミングでは働きません。

他のプレイヤーの攻撃マークを持つカードの効果を受ける場合でも、「このカードの効果で他のプレイヤーの《ブロック》カードの効果は働かない」と記載されているなら、あなたの《ブロック》カードの効果は働きません。

【あなたが他のプレイヤーから[攻撃マーク:👊]を持つカードの効果を受ける時】の効果も同様の解決をします。

09-01-02 あなたは他のプレイヤーのカードの効果(ウィッチカードの効果を除く)で選ばれない

この効果は、あなたやあなたのキャストゾーンにあるカードを選ぶカードの効果で選択されなくなります。

「他のプレイヤーすべて」など、対象を選択せず条件に当てはまる効果では対象になります。効果の対象となった場合、その効果においては、あなたのキャストゾーンのカードを選ぶ効果でも選択されます。

09-01-03 あなたの持つ魔法石とあなたのキャストゾーンにある魔法石は、他のプレイヤーの効果(ウィッチカードの効果を含む)によって移動しない

この効果は、あなたの持つ魔法石やキャストゾーンにある魔法石が、「キャストタイムを+Xする」や「獲得する」や「戻す」などの効果で移動しなくなります。

移動しなくなる効果のため、対象として選択はされません。

09-02 キャストゾーンにある裏向きのカード

ゲーム中、あなたのキャストゾーンに置かれているカードが、カードの効果によって裏向きになることがあります。

裏向きになったカードは、表面に記載されている情報がすべて失われたカードとして扱います。

失われる情報は「《カテゴリー》」「カード名」「獲得コスト」「獲得キャストタイム」「使用コスト」「使用キャストタイム」「効果テキスト」です。設置中のカードが裏向きになった場合、【】内に記載された条件を満たしても働きません。

設置中であるか、待機中であるかの情報は失われず、裏向きになる時、状態は変化させません。

裏向きのカードは表向きになった時は、失われていた表面の情報を取り戻し、設置中のカードの場合、【】内に記載された条件を満たしたなら、効果が働くようになります。

カードの効果によって裏向きのカードを選択した時、裏向きのカードが除外される時、「獲得コスト」「使用コスト」を参照する場合、それらは0として扱います。「《カテゴリー》」「獲得キャストタイム」「使用キャストタイム」を参照する場合、それらは持たないカードとして扱います。

裏向きのカードが除外ゾーンに置かれる時は、表面の情報をすべて失っているため、表面に記載されている《カテゴリー》に関係なく、除外ゾーンに表向きにして置きます。除外ゾーンに置かれたカードが《呪い》カードの場合は、除外ゾーンに置かれてから、呪いゾーンに戻します(《呪い》カードは除外ゾーンに置かれず、存在できません)。

裏向きのカードは、すべてのプレイヤーが表面を確認できます。

09-03 そのプレイヤーが魔法石をもっとも多く持っているなら

主に《アタック》カードに記載されている効果です。

この効果は、対象にしたプレイヤーの魔法石がもっとも多い場合に、「なら」以下の効果を実行します。

魔法石の数の参照のタイミングは、この効果を持つカードの使用コストを支払った後、効果を解決する直前です。

ただし、「その後」と記載されている場合は、「その後」の直前に記載されている効果の解決後のタイミングで参照します。

持っている魔法石の数がもっとも多いプレイヤーが対象にしたプレイヤーと、他にもいる場合でも、対象にしたプレイヤーの持っている魔法石はもっとも多いです。

なお、「もっとも少ないなら」の場合でも同様です。

09-04 このカードの効果で他のプレイヤーの《ブロック》カードの効果は働かない

この効果を持つカードで、他のプレイヤーを対象にした時、そのプレイヤーの《ブロック》カードの効果は働きません。

しかし、設置中の【常時】のタイミングで働いているカードなど、すでに働いているカードの効果が無効にはできません。

09-05 あなたと他のプレイヤーのキャストゾーンにあるカードを 1 枚選ぶ

この効果は攻撃マークを持つカードですが、あなたのキャストゾーンにあるカードを選んだ場合、あなたのキャストゾーンにある《ブロック》カード、他のプレイヤーのキャストゾーンにある《ブロック》カード、いずれも働きません。

他のプレイヤーのカードを選んだ場合、対象になったプレイヤーのキャストゾーンにある《ブロック》カードのみ働きます。

09-06 この効果で獲得した魔法石はあなたのキャストゾーンの I と II と III にそれぞれ 1 つずつ置く

この効果で魔法石を獲得した時は、指定された領域に、指定された数を置きます。

ただし、魔法石ゾーンにある魔法石の数が足りなかった場合、獲得できた魔法石に対して、効果テキストの手前から実行可能な解決を行います。

例えば、魔法石を 2 つしか獲得できなかった場合は、あなたのキャストゾーンの I と II に魔法石をそれぞれ 1 つずつ置きます。

09-07 この手番中、(すでにゲームが終了状態でないなら)ゲームは終了状態にならない。

この効果を使用した手番中、ゲームの終了条件を満たしても、ゲームは「終了状態」になりません。

この効果を使用した手番中、ゲームの終了条件を満たした状態で、あなたの手番が終了した場合、次のプレイヤーの手番に移った瞬間に、ゲームは「終了状態」になります。その場合、あなたの次の次のプレイヤーから最終手番を行います。

この効果を使用する前に、すでにゲームが「終了状態」であった場合は、ゲームは「通常状態」に戻ることはなく、ゲームは「終了状態」のままとなります。

09-08 《究極魔法》カード

このカードを使用した場合、あなたのエンドフェイズ終了後、次のプレイヤーの手番ではなく、続けてあなたの手番を行います。

続けて手番を行いますが、あなたの手番は1度終了していますので、《究極魔法》カードを使用した同じ手番中に使用した「この手番中」の効果は、追加の手番では失います。

「追加の手番開始時」の効果は、追加の手番ごとに1回働きます。

基本セットの《究極魔法》カードは、追加の手番中に《究極魔法》カードは使用できませんが、《究極魔法》カードを使用した同じ手番中に《究極魔法》カードを使用することは可能です。その場合、使用した回数だけ追加の手番を行います。

09-09 追加コスト X SP

効果テキスト中に、X SP : (X は 0 以上の整数) と記載されている効果があります。

この効果は追加の使用コストを支払うことで使用できる効果で、使用コストを不足なく支払った場合、以下の効果を実行します。

追加のコストを支払うか支払わないかは、特別な記載がない限り、任意で選択できます。

09-10 次の効果から1つを選んで行う

このカードは、赤点と青点に記載された2つを持っていて、使用時に1つを選んでその効果を持つカードとして効果を解決します。

10.トークンカードの処理詳細

10-01 《呪い》カード

裏面が紫色で、獲得コスト 0、獲得キャストタイムⅡ、使用コスト 1、使用キャストタイムⅤのカードです。

ゲーム中、カードの効果によって獲得するトークンカードです。

ゲームで使用する《呪い》カード 12 枚で、人数によって枚数は変わりません。複数のセットにより、13 枚以上用意できる場合、それ以上の数でゲームを開始して構いません(ゲームの途中に《呪い》カードを追加するのは非推奨です)。

ゲーム中はイラストに関わらず、同じカードとして扱います。

使用時に働く効果はなく、使用後はあなたのキャストゾーンのⅤに置かれるため、除外されます。

《呪い》カードを除外する時は、呪いゾーンに戻します。

《呪い》カードは除外ゾーンに存在できません。何かしらの効果によって、《呪い》カードが除外ゾーンに置かれた場合、呪いゾーンに戻します。

あなたの手札に《呪い》カードがある時、あなたの手番のエンドフェイズ中、「06-04-02 手札の解決」などによって手札を除外する場合、手札にある《呪い》カードは除外できません(ただし、手札がすべて《呪い》カードの場合と、ウィッチカードの効果を使用して《呪い》カードを選んだ場合は除きます)。

裏面の色がノーマルカードとは異なるため、スリーブに入れる場合は、《呪い》カードとノーマルカードが区別できるようにしてください。

「拡張セット第二弾 - 呪いの秘宝と大海の少女 -」「拡張セット第四弾 - 恐れる厄災と無垢なる好奇心 -」に収録されています。



図.《呪い》カード表
(拡張セット第二弾)



図.《呪い》カード表
(拡張セット第四弾)



図.《呪い》カード裏

11.効果概要アイコン

11-01 効果概要アイコンについて

ノーマルカードの効果テキストの上に記載されているアイコンです。

効果テキストの概要について記載しており、実際に解決する時は効果テキストを見て実行してください。

基本セットの初版のカードには、効果概要アイコンの記載はありません。

11-02 効果概要アイコンの種類

	あなたは魔法石を獲得します。
	あなたの持つ魔法石を移動します。
	あなたの魔法石を他のプレイヤーに獲得させます。
	あなたの魔法石を除外します。

	あなたはカードを獲得します。
	あなたの持つカードを移動します。
	あなたのカードを他のプレイヤーに獲得させます。
	あなたのカードを除外します。

	あなたは他のプレイヤーの魔法石を獲得します。
	他のプレイヤーの魔法石を移動させます。
	あなたは他のプレイヤーに魔法石を獲得させます。
	他のプレイヤーの魔法石を除外させます。

	あなたは他のプレイヤーのカードを獲得します。
	他のプレイヤーの持つカードを移動させます。
	他のプレイヤーにカードを獲得させます。
	他のプレイヤーのカードを除外します。

	あなたか他のプレイヤーの魔法石を移動します。
	あなたか他のプレイヤーの魔法石を除外します。
	あなたか他のプレイヤーのカードを移動します。
	あなたか他のプレイヤーのカードを除外します。

	あなたの《ブロック》カードが働いた時の効果です。
	他のプレイヤーの《ブロック》カードを働かせます。
	他のプレイヤーのキャストゾーンにある魔法石を対象にします。
	他のプレイヤーすべてのカードを対象にします。

	あなたは《呪い》カードを獲得します。
	あなたの持つ《呪い》カードを他のプレイヤーに獲得させます。
	あなたの持つ《呪い》カードを除外します。
	他のプレイヤーに《呪い》カードを獲得させます。

12.補足説明

12-01 キャストゾーンシート・キャストゾーンカードについて

キャストゾーンシートは基本セットの内容物として、キャストゾーンカードは「拡張セット第一弾 - 忍びの国の留学生 -」の内容物として付属しています。

自身のキャストゾーンをすべてのプレイヤーにわかりやすく示すことができるなら、必ずしも使用する必要はありません。

12-02 プロモーションカードについて

ウィッチカードやノーマルカードにはホログラム PP 加工がされたプロモーションカードがあります。

通常のカードとの違いは、PP 加工の有無のみのため、同じ名前や同じカード番号のカードは同一のカードとして扱います。

プロモーションカードをゲームで使用する場合、ゲームの準備で同じ名前のカードが 2 枚以上混ざらないように取り除いてください。

12-03 完全な実行ができない場合

魔法石・カードを指定された領域から獲得などする時、その領域にある魔法石・カードの数が足りない場合、実行可能で最大の行動を行います。

例えば、「あなたは魔法石ゾーンから魔法石を 3 つ獲得する」効果を解決する時、魔法石ゾーンに魔法石が 2 つしかない場合、あなたは魔法石を 2 つ獲得して効果を終了します。

12-04 ○○なら△△する

カードの効果テキストには「○○なら△△する」「○○しても良い。そうしたなら△△する」といった記載のカードがあります。

この効果は、○○の条件や効果を不足なく満たす、もしくは行った場合、△△の効果を行います。「しても良い」と記載された効果において、○○しないことを選んだ場合、△△の効果は働きません。

※「なら」の部分が「場合」でも同様です。

12-05 複数のプレイヤーやカードを対象にする場合の処理順

複数のプレイヤーや複数のプレイヤーのカードが効果の対象になる場合、複数のプレイヤーのカードの効果が同時に働く場合、処理順は手番中のプレイヤーから時計回りに効果を解決します。

12-06 ゲームに慣れたら

本紙やクイックゲームガイドに記載されているルールは公式としてのルールです。

ゲーム慣れたら、ルールをアレンジして遊んでいただいても構いません。

もし、遊んでいる途中でルールの間違いに気が付いても、アレンジルールとして進行してみましよう。

13.クレジット

13-01 発行日

基本セット	2019年11月23日	初版発行
拡張セット第一弾 - 忍びの国の留学生 -	2020年11月14日	初版発行
拡張セット第二弾 - 呪いの秘宝と大海の少女 -	2021年11月20日	初版発行
基本セット(第二版)	2021年11月20日	初刷発行
拡張セット第三弾 - 真紅の射手と純白の王女 -	2022年10月29日	初版発行
独立拡張セット第一弾 - 蒸気の街と始まりの朝 -	2023年12月09日	初版発行
拡張セット第四弾 - 恐れる厄災と無垢なる好奇心 -	2024年11月16日	初版発行

13-02 発行サークル

AMaRo Project.

13-03 ゲームデザイン

瀬田まみむめも

13-04 カード背景

ヤクモレオ、STARWALKER STUDIO