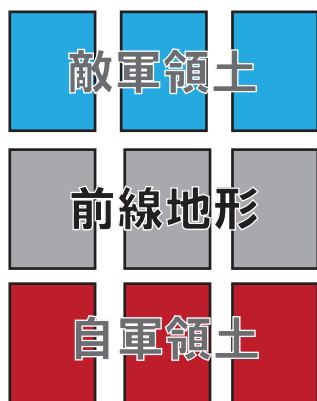


モンコレD (仮)・ルール変更点の概要

Ver.2018.8.29.

■戦場と勝利条件



【勝利条件①】「前線地形」の3エリアに、「支配地形マーカー」を3個置いたプレイヤーの勝利。

【勝利条件②】山札のカードがなくなった場合、「最後の山札がなくなった、次のプレイヤーのターン終了」までゲームを進行する。次のAかBで、勝利判定。

〔A〕ゲーム終了時に「支配地形マーカー」が多いプレイヤーの勝利。

〔B〕ゲーム終了時に「支配地形マーカー」が同数なら引き分け。

※全地形「リミット：8」。地形カードなし。

■ゲームのセットアップ

【①】6属性あるハーフデッキ(山札用15枚+召喚術師1枚)を、「プレイヤーA1つ⇒プレイヤーB2つ⇒プレイヤーA1つ」の順で、2属性ずつ選ぶ。

※プレイヤーA、Bは1Dの結果などで決める

【②】召喚術師1枚を選んで公開。

【③】山札(30枚)をシャッフルする。

【④】山札から10枚引いて、そのうち6枚を選んで手札にする。

【⑤】④で選ばなかった4枚を、任意の順序で山札の下に戻す。

【⑥】互いに1Dして、「先手」と「後手」を決める(高い方が「先手」)。「先手」のターンからゲーム開始。

■ターンの進行

【①パワーチャージフェイズ(※)】

※先手1ターン目には、この手順はない。

〔①-1〕自軍と敵軍の全ユニットが「未行動」になる。

〔①-2〕召喚術師を「パワー：+●」する。「パワー」はマーカーで表し、ターンを持ち越して蓄積する。

【②第1手札調整フェイズ(※)】

※先手1ターン目には、この手順はない。

〔②-1〕7枚以上の場合は6枚になるまで破棄する。

このとき不要な手札があれば、追加で破棄してもよい。

〔②-2〕手札を6枚に補充する。

【③メインフェイズ(※)】

※先手1ターン目には、この手順はない。

▼次のAかBを、任意の回数だけ実行してもよい。

〔A〕「進軍/迎撃」の処理。

〔B〕「儀式」の効果の使用。

【④普通召喚フェイズ】

▼次のCかDを、任意の回数だけ実行してもよい。

〔C〕「自軍領土」に、ユニットカードを1枚召喚する。

〔D〕「自軍領土にいるユニット」または「自軍支配地形のユニット」の位置関係を、進軍範囲を問わず自由に「入れ替え」できる。ただし「自軍支配地形」が「誰もいない地形」になる入れ替えはできない。

【⑤第2手札調整フェイズ】

▼第1手札調整フェイズと同様の手順。ただし、最後に「ユニットが1体も存在しない地形にある支配地形マーカーを取り除く」という手順がある。

■進軍/迎撃

【支配地形マーカー=支配地形】

▼支配地形マーカーが置かれている地形は、**ユニットの有無を問わず**、その支配地形マーカーの持ち主の「**自軍支配地形**」である。

逆に相手の支配地形マーカーが置かれているなら、それは「**敵軍支配地形**」である。

【進軍(進軍側が実行)】

▼進軍側(ターンプレイヤー)は、進軍してもよい。

▼進軍タイプによる進軍範囲内の「前線地形」または「自軍領土」の1ヵ所に対して、自軍ユニットを移動させる。ただしリミット(合計レベル8以下)は守ること。

▼複数の地形から同時に進軍することは可能。ただし1ヵ所しか進軍先に指定できない(「入れ替え進軍」はできない)。

▼「支配地形マーカーが置かれていない地形」へ進軍する場合、**守備側に「迎撃」の権利が与えられる**。守備側に「迎撃」されれば「**戦闘**」が発生する。守備側に「迎撃」されなければ、進軍したユニットが「支配地形マーカーが置かれていない地形」へ移動し、進軍側の「**自軍支配地形**」になる。

▼「**敵軍支配地形**」へ進軍した場合、「**戦闘**」が発生する。

▼「進軍」が終了したユニットは、行動完了になる。

【迎撃(守備側が実行)】

▼進軍側が「支配地形マーカーが置かれていない地形」へ進軍を宣言した場合、その地形が守備側の自軍ユニットの「進軍範囲内」にあるならば、「**迎撃**」できる。

▼守備側が「**迎撃**」するならば、その「支配地形マーカーが置かれていない地形」の支配権をめぐって、「**戦闘**」が発生する。

▼「**迎撃**」が終了したユニットは、行動完了になる。

※「**迎撃**」した結果、進軍側のユニットが全滅し、守備側のユニットが1体以上残っていた場合、守備側のユニットはその地形に留まり、守備側の「**支配地形**」となる。

■戦闘終了後の処理

【戦闘終了後の処理】

▼戦闘はモンコレTCGと同様の処理を行うが、戦闘後の処理はかなり異なる。次のA~Eの5パターン。

〔A〕**進軍側が守備側のユニットを全滅させる**。→進軍側の「**支配地形マーカー**」を置く。

〔B〕**守備側が進軍側のユニットを全滅させる**。→守備側の「**支配地形マーカー**」を置く。

〔C〕もともとそのエリアに「**支配地形マーカー**」を置いている守備側のユニットが1体以上残っている場合。

→**進軍側のユニット**は、進軍を開始したエリアへ戻る(※)。

〔D〕「**支配地形マーカー**を置かれていない地形」を巡っての戦闘で、**進軍側と守備側の両者のユニットが1体以上残っている場合**。

→両者のユニットは、進軍を開始したエリアへ戻る(※)。その地形へは、そのターンの間は進軍できない。

〔E〕戦闘の結果、両者のユニットが1体も存在しなくなった場合。

→その「**支配地形マーカー**を置かれていない地形」へは、そのターンの間は進軍できない。

※戻った際にリミットに収まらない場合、即時召喚したユニットを破棄すること。