

MONSTER COLLECTION Dēus

ルールブック

ver2.00

目 次

STORY	02	進軍と迎撃	15
ゲーム概要	03	儀式	17
コンポーネント	04	戦闘	18
COLUMN	05	特殊能力／戦闘スペルの効果の使用	
カードの見方	06	22
盤面の見方	08	対抗連鎖	23
ゲームの流れ	10	攻撃	24
デック構築	11	戦闘終了後の処理	25
セットアップ	12	より詳しいルール	26
ターンの手順	13	その他情報	31

STORY

東方に「風」、西方に「水」、南方に「火」、北方に「土」、天に「聖」、奈落に「魔」。それぞれの最果てに六つの門があるファンタジー世界「六門世界」。

六門世界の万物は、門から発する六つの属性によって構成され、「真の名」に支配されています。あなたは「召喚術師」となって「真の名」を用いた召喚を行ってモンスターを使役し、対戦相手が操るモンスターと戦うことになります。

そして、その召喚術師の技を競い合う世界最大の闘技大会「キング・オブ・サモナー」は、優勝した者には神にも等しい力が与えられると言われています。願い、野望、理想、欲望、信仰、探究心……それぞれの想いを胸に秘めた六人の召喚術師の戦いが、今始まるのです！



ゲーム概要

本商品『モンスター・コレクションDeus』(以下『モンコレD』)は、プレイヤー2人で対戦するゲームです。プレイヤーはそれぞれ、ゲームの開始時に自分の扱う「デッキ(山札)」を用意します。

プレイヤーは「自軍領土」に色々な「ユニット(モンスター)」を召喚し、「戦闘スペル(小規模な魔法)」や「儀式スペル(大規模な魔法)」を駆使しながらユニットを戦わせ、「前線地形」を奪い合います。

先に「前線地形」3カ所を自分のユニットで支配したプレイヤーが勝利となります。

6つの属性/召喚術師

本ゲームには多用される次の6つのアイコンがあり、それらは「属性」を表します。また、6種の召喚術師はそれぞれ1つの属性を操ります。



コンポーネント

本商品には、次の物が含まれています。

(1) ルールブック（本書）×1

(2) カード×128枚

1人の召喚術師ごとに、「召喚術師カード1枚」「ユニットカード14枚」「戦闘スペルカード5枚」「儀式スペルカード1枚」の合計21枚で構成されています。（ストレイン（魔）のみ、トークンカードが2枚追加されています）。

(3) プレイシート×1

ゲームを遊ぶ時に使用するプレイシートです。

(4) パワーカウンター×10

ゲーム中のパワーチャージフェイズ（P 13）に毎ターン蓄積していく、特殊なパワーを記録するカウンターです。

(5) 支配中マーカー×3

そのターンに自軍が支配している前線地形を記録するマーカーです（P 16）。ゲームに慣れてきたら使用を省略しても構いません。

(6) 戦闘済マーカー×3

そのターンに前線地形で戦闘が起きたか記録するマーカーです（P 25）。ゲームに慣れてきたら使用を省略しても構いません。

(7) ダイス（サイコロ）×2

ゲーム中に指定されたタイミングで使用します。



「モンスター・コレクションTCG」との主な違い

このコラムでは、本作（モンコレD）と過去に展開していた「モンスター・コレクションTCG（モンコレTCG）」との主な違いを記載しています。今作では初めて「モンスター・コレクション」シリーズに触れる方はこのコラムは読む必要はありません。もしあなたが「モンコレTCG」を遊んだことがあるなら、下記の項目を抑えておくとゲームへの理解がより早まるでしょう。

▼戦場と勝利条件の変更

戦場が3×3になり、中央の「前線地形」をすべて支配したプレイヤーの勝利となりました。なお、敵軍領土には進軍できません。

▼デック構築ルールの変更

デック構築ルールが、2つのデックから各15枚ずつ（合計30枚）選ぶ形式に変更になりました。

▼パワーカウンターの追加

特定の効果のコストとなる「パワーカウンター」が追加されました。1ターンに1つずつ溜まっていきます。

▼初期手札枚数と1ターン目の処理

ゲーム開始時の手札が10枚になりました。また、先手だけでなく後手のプレイヤーも1ターン目は通常召喚フェイズから始まります。

▼「迎撃」ルールの追加

誰もいない地形に進軍した時、守備側も同時に進軍する「迎撃」が発生することがあります。

▼「速攻」タイミングの追加

イニシアチブ決定タイミングの前に、戦闘の準備を行う「速攻」というタイミングが追加されました。なお、「速攻」タイミングへの対抗はできません。

◆「モンコレD」のカードを「モンコレTCG」で使用する場合のルールは、P31をご参照ください。

カードの見方

カードには「召喚術師カード」「ユニットカード」「戦闘スペルカード」「儀式スペルカード」「トークンカード」があり、「勢力（召喚術師の名前）」ごとに分けて使います。



▼召喚術師カード（6枚）

モンスターを呼び出し操る、召喚術師を表すカードです。ゲーム開始時にどの召喚術師を使うのか決定します。

- ①カード分類
 - ②カード名
 - ③二つ名
 - ④タイプ
 - ⑤特殊能力 (召喚術師の持つ独自の能力を表します)
 - ⑥勢力
 - ⑦ナンバー



▼ユニットカード (84枚)

モンスターを表すカードです。相手のユニットと戦闘するために必要となります。プレイヤーが手札から「戦場（プレイシート）」へ「召喚」して呼び出すことで、「ユニット」として戦います。

- ①カード分類 ②カード名 ③種族 ④属性
⑤レベル (ユニットの強さや大きさを表します。また「即時召喚」の可否も表します。詳しくはP 19)
⑥攻撃力 (戦闘中に攻撃力の分だけダメージを与えることができます。詳しくはP 24)
⑦防御力 (ユニットは防御力以上のダメージを適用されると死亡し、防御力が0以下になると破棄されます)
⑧進軍タイプ (ユニットの移動できる範囲を示します。詳しくはP15)
⑨常備能力 (ユニットの持つ基本的な特性です)
⑩特殊能力 (ユニットの持つ独自の能力を表します)
※斜体のテキストはフレーバーテキストです。これは世界観を表現するもので、ゲームに影響を与えません。
⑪出現頻度 ⑫勢力 ⑬ナンバー

▼トークンカード（2枚）

ユニットと同じ項目が示されている場合、戦場に召喚されている間はユニットとして扱います。その他の処理が示されている場合には、それに従います。

トークンカードは山札・捨札にはならず、デックに入れません。ゲーム開始時にはトークン置き場（召喚術師カードと同じ場所）に置きます。戦場や手札にあるときに死亡・破棄（捨札に置くこと）する効果を受けると、戦場や手札から取り除かれトークン置き場に移します（スペクターは手札に移す効果を受けた場合にも、手札にならずにトークン置き場へ移します）。



▼戦闘スペルカード（30枚）

ユニットが使う魔法を表すカードです。戦闘スペルカードは手札にあるときに使用し、効果を発揮すると破棄（捨札に置くこと）されます。

①カード分類

②カード名

③タイプ

④属性

⑤戦闘スペルの効果（戦闘スペルが効果を発揮した際に、ゲームに影響を与える内容です）

⑥出現頻度 ⑦勢力 ⑧ナンバー



▼儀式スペルカード（6枚）

召喚術師が使う大規模な魔法を表すカードです。儀式スペルカードは手札にあるときに使用し、効果を発揮すると破棄（捨札に置くこと）されます。

①カード分類

②カード名

③タイプ

④儀式スペルの効果（儀式スペルが効果を発揮した際に、ゲームに影響を与える内容です）

⑤出現頻度 ⑥勢力 ⑦ナンバー



ゲームの盤面

「プレイシート」は、ゲームの盤面、カードの置き場所をわかりやすく表すためのものです。

盤面にはプレイシートに示されている以外にも、「手札」「パワーカウンター」「支配中マーカー」「戦闘済マーカー」という要素があります。



▼①エリア／戦場

「エリア」は、ユニットが存在できる場所のことです。プレイシートにある横3×縦3マスにならんでいる9カ所がエリアです。すべてのエリアをまとめて「戦場」と呼びます。各エリアにはリミット（限界）があり、「合計レベル8」までしか、それぞれのプレイヤーのユニットが存在できません。

▼②自軍領土／敵軍領土

「自軍領土」は、自分の側にあるエリア3カ所です。自軍領土には、自分のユニットしか存在できません。「敵軍領土」は、相手の側にあるエリア3カ所です。敵軍領土には、相手のユニットしか存在できず、自軍ユニットは進軍できません。

▼③前線地形

「前線地形」は、自軍領土と敵軍領土の間にあるエリア3カ所です。ここをすべて支配した陣営がゲームに勝利します。前線地形に自軍と相手の両方のユニットがいる状態になると、「戦闘（P18）」が発生します。

▼④手札

「手札」は、プレイヤーが使える状態のカードです。手札は、自分は見ることができ、対戦相手に対して見えないように持ちます。ただし手札の枚数は、対戦相手にもわかるようにします。**手札上限枚数は6枚**ですが、一時的にこの枚数を超えることがあります。

▼⑤山札

「山札」は、デックを裏向きにして置く場所です。自分の山札と相手の山札は、カードを分けてそれぞれ自分の山札置き場に置きます。「手札を補充する」をいう場合、自分の山札の上から手札に加えることを意味します。

▼⑥捨札

「捨札」は、ゲームで使用したり「破棄」したカードを置く場所です。自分の捨札と相手の捨札は、カードを分けてそれぞれ自分の捨札置き場に置きます。捨札に置かれるカードは表向きで、その枚数や内容は自分も対戦相手も確認でき、置き方の順序を入れ替えてもかまいません。

▼⑦召喚術師置き場／トークン置き場

「召喚術師置き場／トークン置き場」は、召喚術師カードとトークンカードを置く場所です。

▼⑧パワーカウンター

「パワーカウンター」は、プレイヤーが持っている「パワー (★)」の数を表すためのものです。パワーカウンターは、ターンを越えて持ち越されます。

ブレイマットの外側などに置いておき、パワーを獲得した際には自分の召喚術師置き場に移し、パワーを消費したらブレイマットの外側などへ戻します。パワーカウンターは、自分と相手の2人共用で使います。もしパワーカウンターが不足する場合などは、別のもので記録するようにしてください（例：コイン、サイコロ、メモなど）。

▼⑨支配中マーカー（3個）

「支配中マーカー」は、ゲーム中に「ユニットがないが、進軍側プレイヤーが支配している地形」という特殊なケースが出現した時に使うマーカーです（詳細はP16）。ゲームに慣れてきたら、使用しなくとも構いません。

▼⑩戦闘済マーカー（3個）

「戦闘済マーカー」は、ゲーム中に戦闘が起こったことを記録するマーカーです。戦闘が終了したタイミングで配置します（P25）。ゲームに慣れてきたら、使用しなくとも構いません。

ゲームの流れ

モンコレDは、次の流れで進みます。

(1) デック構築 (P11)

お互いに「勢力」の中から2つを選び、「デック」を組みます。



(2) セットアップ (P12)

対戦を開始する前の準備を行います。



(3) ターンの進行 (P13)

交互に「ターン」の手順に沿ってゲームを進めます。1人のプレイヤーのターンが終われば、その相手プレイヤーのターンへ移ります。
これをゲームの終了条件を満たすまで繰り返します。

ゲームの終了条件

「前線地形」の3つのエリアすべてに自軍ユニットが存在した状態で、進軍または戦闘またはターンを終了させたプレイヤーがゲームに勝利します。

▼山札が切れた場合の勝利判定

自軍・敵軍の両方の山札がなくなった場合、「両軍の山札がなくなった、次のターンの終了時」でゲームは終了し、勝利判定を行います。

一方のプレイヤーの山札が切れた時点ではゲームは終了しませんので、ご注意ください。

判定は、下記の優先順で判定します。

- 1 : 支配している「前線地形」の数が多いプレイヤーの勝利
- 2 : 「前線地形」にいるユニットの数が多いプレイヤーの勝利
- 3 : 「前線地形」にいるユニットの合計レベルが多いプレイヤーの勝利
- 4 : 戦場に存在している自軍ユニットの数が多いプレイヤーの勝利
- 5 : 戦場に存在している自分ユニットの合計レベルが多いプレイヤーの勝利
- 6 : 互いにダイスを1個ずつ振り、高い値側が勝利（ダイスで同じ値が出た場合、異なる値が出るまで互いに振り直し）

デック構築

プレイヤーはそれぞれ、6種類ある「勢力」の中から2つを選び、その中から「召喚術師カード1枚」と「各勢力ごとに15枚（計30枚）のカード」を選択します。詳しい手順は下記の通りです。

▼ [1] 勢力ごとにカードを分別

カードを勢力ごとに6種に分けます。この分別したカードそれぞれを「ハーフデック」と呼びます。

▼ [2] ダイスで選択順を決定

ゲームに使う「ハーフデック」を選ぶ順序を、ダイスで決めます。互いにダイスを1個ずつ振り、出た値が高い側を「プレイヤーA」、低い値が出た側を「プレイヤーB」とします（ダイスで同じ値が出た場合、異なる値が出るまで互いに振り直します）。

まずプレイヤーAがハーフデックから1種の勢力を選び、自分のデック用カードとします。次にプレイヤーBがハーフデックから2種の勢力を選び、自分のデック用カードとします。最後にプレイヤーAがハーフデックから1種（つまり2種目となる）勢力を選び、自分のデック用カードとします。

▼ [3] カード選別

初めてゲームを遊ぶ場合、「召喚術師カード」を含む「出現頻度：★」のカードを除いた、30枚のカードの束（デック）を作成することをおすすめします。

※このルールを採用する場合、以後「召喚術師」に関する説明やルールは無視してください。

自分で選んだ2種の勢力のカードから、1つの勢力ごとに「ユニット」「戦闘スペル」「儀式スペル」の中から15枚ずつになるように（2勢力で合計30枚になるように）選別し、カードの束（デック）を作成します。

トークンカードを含む勢力を選んだ場合、トークンカードはデックに入りませんので、ご注意ください（例：ストレインを選んだ場合、スペクターはデックに入りません）。

また、2枚の召喚術師カードの中から対戦で使うカードを1枚選び、対戦相手に分からないようにプレイシートの「召喚術師置き場」に裏向きに置きます。

使わないカードは、シートの外に置いたり、箱に戻すなどして明確に分けておきます。

セットアップ

デック構築で選んだカードを使い、ゲーム開始準備を整えます。セットアップは下記の手順で行います。

▼ [1] 召喚術師カード公開

「召喚術師置き場」に裏向きで置いた召喚術師カードを公開します。

▼ [2] 山札シャッフル

自分のデックを、裏面を上にしたままシャッフル（並び順がわからなくなるように混ぜ切ること）します。その後、お互いに相手の山札をシャッフルしてもらいません。シャッフルが終わったら、お互いに自分のデックを「山札」としてプレイマットへ置きます。

▼ [3] 初期手札補充（10枚）

お互いに、自分の山札の上からカードを10枚補充して、手札にします。

▼ [4] 先手・後手の決定

どちらのプレイヤーから先に「ターン」を進行するのか、その順序をダイスで決めます。互いにダイスを1個ずつ振り、出た値が高い側を「先手」、低い値が出た側を「後手」とします。ダイスで同じ値が出た場合、異なる値が出るまで互いに振り直します。

▼ [5] 後手のパワーカウンター獲得

後手のプレイヤーだけがパワーカウンター1個を受け取ります（召喚術師置き場へ置くのがよいでしょう）。

未行動／行動完了

ユニットには、「未行動」と「行動完了」という2つの状態があります（未行動＝縦向き、行動完了＝横向き）。行動完了のすべてのカードは、敵味方問わずいずれかのプレイヤーのパワーチャージフェイズに未行動になります（P13）。

【未行動】



【行動完了】



ターンの手順

先手と後手で、交互に「ターン」の手順を繰り返しながら、ゲームを進めます。

- 〔1〕パワーチャージフェイズ（※）（P13）
- 〔2〕第1手札調整フェイズ（※）（P13）
- 〔3〕メインフェイズ（※）（P14）
- 〔4〕通常召喚フェイズ（P14）
- 〔5〕第2手札調整フェイズ（P14）
- 〔6〕終了宣言フェイズ（P14）

【進軍側／守備側】

主体となってターンの手順を進めているプレイヤーを「**進軍側**」、そうではないプレイヤーを「**守備側**」と呼びます。進軍側の手順がすべて終われば、進軍側と守備側の立場を交代して、次のターンに移ります。

【1ターン目の手順省略】

お互いにゲームが始まってから最初のターンにだけ、手順（1～3）を省略します（※がついている手順）。

▼ 〔1〕パワーチャージフェイズ（※）

※先手側・後手側それぞれの1ターン目は省略されます。

〔1-1〕**未行動処理**：前のターンで「行動完了」になっている進軍側と守備側のすべてのユニット「未行動」に戻します（「行動完了」「未行動」についてはP12を参照）。

〔1-2〕**パワーチャージ**：進軍側はパワーカウンター1個を受け取り、召喚術師置き場に置きます。

▼ 〔2〕第1手札調整フェイズ（※）

※先手側・後手側それぞれの1ターン目は省略されます。

〔2-1〕**カードの破棄**：進軍側は、手札が7枚以上ある場合には、6枚になるまで破棄（捨札に置くこと）します。この手順では手札の枚数を問わず、不要な手札があれば、任意の枚数の手札を破棄できます。

〔2-2〕**手札補充**：進軍側は、自軍山札の上から、手札を6枚になるまで補充します。もし山札の枚数が少なくて手札が6枚にならない場合、残りの山札のすべてのカードを補充します。

▼ [3] メインフェイズ (※)

※先手側・後手側それぞれの1ターン目は省略されます。

進軍側は、次のAかBを、任意の順序で、任意の回数だけ実行できます（例：「A⇒B⇒A⇒A」という順序で実行）。

(A) 進軍：自軍のユニットを進軍させることができます。その結果、守備側は「迎撃」できる場合があります。詳細については「進軍と迎撃 (P15)」を参照してください。

(B) 儀式：[儀式] の効果を使用できます。詳細については P17 を参照してください。

▼ [4] 通常召喚フェイズ

進軍側は、次のCかDを、任意の順序で、任意の回数だけ実行できます（例：「C⇒D⇒D⇒C」という順序で実行）。

(C) 通常召喚：任意の「自軍領土」に、手札にあるユニットカード1枚を、未行動の状態で召喚（配置）します。この時、1つの自軍領土にいるユニットの合計レベルが、8レベルを超えてはいけません。

(D) ユニットの入れ替え：任意の自軍領土にいる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ます。このとき、位置関係を入れ替えるユニットの数に制限はなく、行動完了のユニットの位置関係も入れ替えできます。位置関係を入れ替える際にも、1つの自軍領土にいるユニットの合計レベルが、8レベルを超えてはいけません。入れ替えられるのは自軍領土だけで、前線地形にいるユニットとは入れ替えできません。

▼ [5] 第2手札調整フェイズ

基本的に第1手札調整フェイズと同様に進行する手順です。

(5-1) カードの破棄：進軍側は、手札が7枚以上ある場合には、6枚になるまで破棄（捨札に置くこと）します。この手順では手札の枚数を問わず、不要な手札があれば、任意の枚数の手札を破棄できます。

(5-2) 手札補充：進軍側は、自軍山札の上から、手札を6枚になるまで補充します。もし山札の枚数が少なくて手札が6枚にならない場合、残りの山札のすべてのカードを補充します。

▼ [6] 終了宣言フェイズ

進軍側が、自分の行動が終わったことを守備側に伝える手順です。

(6-1) 終了宣言：進軍側は、守備側にターンの終了を伝えます。

(6-2) マーカーの破棄：戦場に「支配中マーカー」「戦闘済マーカー」が配置されていた場合、すべて前線地形から取り除きます。

(6-3) ターン終了：このターン中に使用された効果のうち持続しているものは、すべてその効果を終了します。その後、進軍側と守備側の立場を入れ替え、次のターンの「(1) パワーチャージフェイズ」へ移ります。

進軍と迎撃

進軍は、進軍側がメインフェイズで実行できる行動の1つです。進軍した時に、条件が揃えば守備側が「迎撃」を実行できる場合があります。

▼「歩行／飛行」の進軍範囲

ユニットには「歩行」と「飛行」の進軍タイプがあり、それによって「進軍範囲」が決まります。

歩行



飛行



▼進軍

進軍側は、未行動の自軍ユニットを前線地形に「進軍」させることができます。また、進軍先に守備側ユニットがいた場合、「戦闘（P18）」が発生します。「進軍した／戦闘に参加した」ユニットは、進軍・戦闘終了時に行動完了（P12）になります。

進軍する際には、次の【a～f】の条件があります。

【a】未行動ユニットしか進軍できません（行動完了になっているユニットは進軍できません）。

【b】ユニットの「進軍範囲内」にある、「前線地形」か「自軍領土」のエリアしか、進軍先に選べません。

【c】進軍先のエリアの自軍ユニットが、「合計レベル：8以下」になる進軍しか宣言できません。

【d】「ユニットがいない地形」および「敵軍の支配地形」を進軍先にする場合、その進軍（戦闘）の処理が終わるまでは、その前線地形1ヶ所しか進軍先に選べません。

【e】「戦闘済マーカー」が置かれている（同じターン内にすでに戦闘が発生した）「敵軍の支配地形」「誰もいない地形」へは、進軍できません。

【f】「a～e」の条件をすべて満たしているなら、複数の自軍ユニットを同時に進軍させることが可能です。この場合、ユニットは異なるエリアにいてもかまいません。これにより「2ヶ所以上のエリアから合流すること」「2ヶ所以上のエリアにいるユニットの位置関係を入れ替えること」が可能です。



▼「支配中マーカー」の使い方

ゲームの展開によっては、「前線地形にいるすべての自軍ユニットが、敵軍ユニットのいる前線地形に進軍する」などの行動の結果、「ターン開始時には自軍支配地形だったが、ターンの途中から誰もいない地形になる」というケースが起こります。そういう「誰もいない地形」が発生した場合、進軍側プレイヤーがその地形に「支配中マーカー」を配置します。「支配中マーカー」が置かれた地形は、ターン終了時まで「迎撃」が発生しません。



▼迎撃

守備側は、進軍側が「ターン開始時に誰もいなかった前線地形」へ進軍を宣言した場合、自軍ユニットに「迎撃」宣言を行い、進軍側の進軍先の前線地形へ自軍ユニットを移動させることができます。迎撃した場合、必ず「戦闘 (P18)」が発生します。

迎撃する際には、次の〔h～l〕の条件があります。

- 〔h〕未行動のユニットしか迎撃に参加できません。
- 〔i〕迎撃先の前線地形を「進軍範囲内」に収めているユニットしか、迎撃に参加できません。
- 〔j〕迎撃先の前線地形の自軍ユニットが、「合計レベル：8以下」になる迎撃しか宣言できません。
- 〔k〕すでにユニットが存在している前線地形と、「支配中マーカー」が置かれている前線地形（ターン開始時には進軍側支配地形だったが、ターンの途中から誰もいなくなった地形）には迎撃宣言ができません。
- 〔l〕「h～k」の条件をすべて満たしているなら、複数の自軍ユニットを同時に迎撃に参加させることができます。この場合、ユニットは異なるエリアにいてもかまいません。結果として、迎撃先に複数のユニットが合流するということが可能です（図も参照）。

すでに守備側ユニットが存在している前線地形には「迎撃」が宣言できませんのでご注意ください。



▼迎撃を宣言しなかった場合

迎撃が発生する状況で守備側が迎撃を宣言しなかった場合、戦闘は発生しません。そのまま「戦闘後の処理（P25）」を行います。

【儀式】の効果

進軍側はメインフェイズに、カードの「タイミング表記（P26）」に【儀式】と示されている効果を使用できます。

【儀式】の効果は、「儀式スペルカード」「召喚術師の【儀式】の特殊能力」「ユニットの【儀式】の特殊能力」のいずれかで発揮されます。

▼儀式スペルカード

コスト（P28）を支払うことで、手札にある儀式スペルカードを使用できます。効果を発揮し、使い終えた儀式スペルカードは破棄（捨札に置くこと）します。



▼召喚術師の【儀式】の特殊能力

コスト（P28）を支払うことで、召喚術師が持つ特殊能力を使用できます。召喚術師の特殊能力は、コストを支払える限り、1度のメインフェイズの間に複数回使用できます。



▼ユニットの【儀式】の特殊能力

コスト（P28）を支払うことで、「手札にある、『Field』と書かれたユニットカードの【儀式】の特殊能力」を使用できます。



戦闘

「戦闘」は進軍または迎撃の結果、1つの前線地形に進軍側と守備側の両方のユニットが存在するようになった場合に発生する処理です。

戦闘は、次の手順で進みます。

(1) 即時召喚タイミング (P19)

即時召喚を行えます。



(2) 隊列変更タイミング (P19)

隊列を変更・決定します。



(3) 速攻タイミング (P20)

タイミング表記が「速攻」のカードを使用できます。



(4) イニシアチブ決定タイミング (P20)

双方のプレイヤーが互いにダイスを1個ずつ振り、「先攻側／後攻側」または「同時攻撃タイミング」を決定します。

イニシアチブ値が「異なる」場合



イニシアチブ値が「同じ」場合



(5) 先攻普通タイミング (P20)

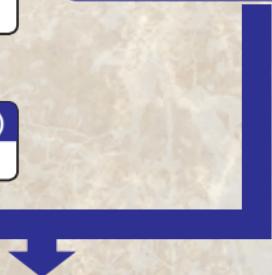
先攻側が行動を処理します。



(7) 同時攻撃タイミング (P21)

(6) 後攻普通タイミング (P21)

後攻側が行動を処理します。



(8) 戦闘終了タイミング (P21)

▼ [1] 即時召喚タイミング

即時召喚タイミングでは、手札からユニットを召喚し「合計レベル：8」になるまで自軍の戦力を補強できます。即時召喚タイミングでは、ユニットの「即時召喚」を実行できます。

即時召喚する場合、手札にある「レベル：即時召喚可能」のユニットカードを1枚ずつ、戦闘中の前線地形へ表向き・未行動で配置（召喚）します。このとき、戦闘中の前線地形に存在する自軍ユニットは「合計レベル：8以下」でなければなりません。

【即時召喚可能】



【即時召喚不可】



先に進軍側がすべての即時召喚を終えてから、次に守備側がすべての即時召喚を行います。

▼ [2] 隊列変更タイミング

隊列変更タイミングでは、ユニットの隊列を決めなければなりません。「隊列」とは、「攻撃ダメージ(P24)」が適用される順序のことです。（イメージとしては、最前列のユニットから順に攻撃ダメージを適用され、最後列のユニットが最後に攻撃ダメージを適用されることになります。大切なユニットを最後列にするのがよいでしょう）

隊列は、**最前列のユニットが上になるように、ユニットカードを重ねて置いて表します。**

先に進軍側が隊列を決めてから、次に守備側が隊列を決めます。



▼ [3] 速攻タイミング

速攻タイミングは、戦闘に有利な効果をあらかじめ使用できるタイミングです。

速攻タイミングでは、タイミング表記（P26）が「速攻」と示されている「戦闘スペルカード」もしくは「ユニットの特殊能力」が使用できます。

「速攻」の効果は、進軍側から任意の順序で1つずつ使用、効果を適用します。進軍側の「速攻」の使用の宣言と解決がすべて終了してから、守備側の「速攻」の効果を任意の順序で1つずつ解決します。守備側の速攻タイミングが終了したら、「イニシアチブ決定タイミング」に移ります。

▼ [4] イニシアチブ決定タイミング

イニシアチブ決定タイミングは、戦闘中の「先攻／後攻」を決めるための手順です。低い確率で先攻でも後攻でもない「同時攻撃」が発生する場合があります。

まず、双方のプレイヤーがダイスを1個ずつ振り、出た値に自軍ユニットの持つ「イニシアチブ：x」の「x」の合計を加えます。このときに振るダイスを「イニシアチブ決定ダイス」、ダイスの値と「x」の合計値を「イニシアチブ値」と呼びます。

次に、双方のイニシアチブ値を比べます。「異なる値」の場合には、高い側を「先攻側」、低い側を「後攻側」として、「先攻普通タイミング」に移ります。もしイニシアチブ値が同じ場合には、「同時攻撃タイミング」に移ります。

▼ [5] 先攻普通タイミング

先攻側が能動的な行動を以下の順番で行います。

①【攻撃前】の効果の使用（P22）：まず先攻側は、「自軍の攻撃前に使用可能」と書かれた、タイミング表記が「攻撃前」（P 26）の「特殊能力」や「戦闘スペル」を、任意の回数だけ使用できます。

②攻撃（P24）：次に先攻側は「攻撃」を行います。未行動のユニットが1体以上存在し、かつ後攻側にユニットが1体以上存在する場合、未行動の先攻側のすべてのユニットは強制的に「攻撃（P24）」しなければなりません（その結果、先攻側のユニットはすべて行動完了になります）。先攻側の攻撃の処理は、1度の戦闘の間に1回しか行いません。

攻撃が終わると、先攻普通タイミングが終了します。そして、「後攻普通タイミング」へ移ります。

※【普通】 = 【攻撃前】

ルールブックver1.01で示していた「普通」という用語は、このver2.00以降、わかりやすくするために「攻撃前」に変更されました。「普通」と「攻撃前」は、まったく同じ意図の用語です。

カードの表記についても、同様の変更がおこなわれています。

▼ [6] 後攻普通タイミング

後攻側のユニットが1体以上生き残っている場合、後攻側が能動的な行動を以下の順番で行います。後攻側のユニットが1体もいない場合、「戦闘終了タイミング」へ移ります。

① **【攻撃前】の効果の使用 (P22)**：まず後攻側は、「自軍の攻撃前に使用可能」と書かれた、タイミング表記が「攻撃前」(P 26)の「特殊能力」や「戦闘スペル」を、任意の回数だけ使用できます。

② **攻撃 (P24)**：次に後攻側は「攻撃」を行います。後攻側の未行動のユニットが1体以上存在し、かつ先攻側にユニットが1体以上存在する場合、未行動の後攻側のすべてのユニットで、強制的に「攻撃」しなければなりません（その結果、後攻側のユニットはすべて行動完了になります）。後攻側の攻撃の処理は、1度の戦闘の間に1回しか行いません。

攻撃が終わると、後攻普通タイミングが終了します。そして、「戦闘終了タイミング」へ移ります。

▼ [7] 同時攻撃タイミング

同時攻撃タイミングでは、双方の未行動のユニットが強制的に同時に「攻撃 (P24)」を行います（その結果、戦闘に参加しているユニットはすべて行動完了になります）。同時攻撃タイミングには、攻撃以外のあらゆる効果の宣言を実行できません。

同時攻撃タイミングになると、戦闘に参加しているユニットにかかるているあらゆる効果（戦闘前にかけられた「儀式」での効果を含む）は失われます。ただしユニットの状態は変わらないため、行動完了のユニットが未行動には戻りません（例:《スリーブ》の効果で行動完了になったユニットは、行動完了のままでです）。

結果として同時攻撃タイミングでの攻撃の処理は、双方のユニットのカードに記されている「基本攻撃力」と「基本防御力」（カードに記されているままの「攻撃力」と「防御力」）だけで行います。

「攻撃」の処理が終了した後、「戦闘終了タイミング」へ移ります。

▼ [8] 戦闘終了タイミング

「後攻普通タイミング」か「同時攻撃タイミング」が終了すると、「戦闘終了タイミング」に移ります。

戦闘終了タイミングでは、戦闘中に発揮された持続時間を持つ効果がすべて同時に失われます。そして、ユニットが消費した「スペル枠 (P27)」が、すべて未消費の状態になります。

その後、「戦闘終了後の処理 (P25)」に移ります。

特殊能力／戦闘スペルの効果の使用

戦闘中の【速攻】【攻撃前】【対抗】の各タイミングで、戦闘をしているユニットの「特殊能力」や手札にある「戦闘スペル」の効果を使用できます。

▼ [1] 使用の宣言

効果を使用したい特殊能力／戦闘スペルの名前を宣言します（戦闘スペルの場合はカードを公開します）。この時、タイミングが合っていないものは使用できません。

▼ [2] コストの消費宣言

特殊能力／戦闘スペルに書かれた「コスト」を支払います。

「コスト：★」の場合は、効果を使用するプレイヤーのパワーカウンターを1つ取り除きます。「コスト：●/●/●/●/●/●/●/●」の場合は、戦闘に参加している自軍ユニットが持つ「スペル：●/●/●/●/●/●/●/●」（スペル枠）を消費します。

※消費したスペル枠は、その戦闘が終了するまで再度消費することはできません。

※「スペル：＊」は「スペル：／／／／／」のいずれか1つとして消費できます。

▼ [3] 対象の選択

特殊能力／戦闘スペルに「対象」が書かれている場合、対象を指定します（[対抗]のみ、対象の制限があります。P23「対抗連鎖／適切な対象」参照）。

▼ [4] ダイスロール (1D / 2D)

効果に「1D」とあればダイス（サイコロ）1個を振り、「2D」とあればダイス2個の合計値を求めます。

▼ [5:速攻] 効果の適用

[速攻] で使用された効果の場合、[1] ~ [4] の宣言が終わると効果が適用されます。

▼ [5:攻撃前/対抗] 対抗の宣言

[攻撃前] [対抗]で使用された効果の場合、相手プレイヤーが[対抗]を宣言できます。[対抗]が宣言された場合、その効果の[1]～[4]までを行います（詳しくはP23「対抗連鎖」をご参照ください）。[対抗]に対してさらに[対抗]で割り込む宣言も可能です。

▼ [6：攻撃前／対抗] 効果の適用

お互い「対抗」の宣言がなくなったら、使用された効果を「最後に宣言されたもの」から順に、ひとつずつ宣言とは逆順で適用します。

対抗連鎖

「対抗連鎖」は、タイミング表記が「対抗」の効果の処理を行うための手順のことです。

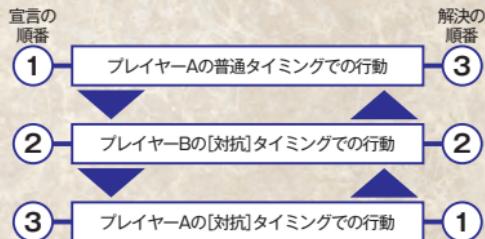
「対抗連鎖」では、「[攻撃前]」の効果」または「攻撃」を起点として発生する「起点、および起点に対する[対抗]の効果」の「使用宣言から効果適用までの処理」を行います。「[攻撃前]」の効果」または「攻撃」の宣言が行われた場合、それに対して「[対抗]」の能力の使用が宣言されなくとも、「[対抗]」の能力の使用の有無が確認されるため、対抗連鎖として扱います。

なお、「[速攻]」の効果」に対しては「[対抗]」の効果で割り込むことはできません。

▼ [対抗] の逆順処理

対抗連鎖では、お互いのプレイヤーの「[対抗]」の効果の使用の宣言」がすべて終わると、最後におこなわれた宣言から先に、宣言とは逆順にひとつずつ効果を発揮します。対抗の処理の結果、先に使用宣言した「特殊能力／戦闘スペルを使用するはずだったユニット」がその効果を発揮するより前に死亡した場合、使用するはずだった特殊能力／戦闘スペルは効果を発揮しません。

対抗連鎖の処理概念図



▼ [対抗] の宣言権利

「[対抗]」の効果を使用する宣言の権利は、双方のプレイヤーに対して、交互に与えられます。

この「[対抗]」の宣言権利はまず、起点となる「[攻撃前]」の効果」または「攻撃」を宣言したプレイヤーの、対戦相手に与えられます。

その後、「[対抗]」の宣言権利は交互に与えられ、双方のプレイヤーが続けて「[対抗]」の効果を使用しない」と宣言すると、逆順処理が開始されます。

▼ [対抗] の「適切な対象」

「[対抗]」の宣言を行う場合、その「[対抗]」の効果の対象は、次の条件のいずれかに該当するものの中から選ばなければなりません。

▽対抗連鎖中に、「効果を使用した」または「攻撃した」ユニット。

▽対抗連鎖中に、「効果の対象になった」または「攻撃された」ユニット。

攻撃

「攻撃」とは、すべてのユニットが行える、ダメージを与える手段です。攻撃は、自軍が主体となって行動できる「先攻普通タイミング」または「後攻普通タイミング」に実行する行動です。攻撃を宣言するときには、**自軍のすべての未行動のユニットは、攻撃に参加しなければなりません**。攻撃が終了したユニットは、行動完了になります。

▼「攻撃力：0以下」の攻撃

「攻撃力が0以下」のユニットも、未行動であれば攻撃に参加しなければなりません。 「攻撃力が0以下」のユニットが攻撃する場合、そのユニットは「0点の攻撃ダメージを発生する」ものとして扱います。

▼攻撃ダメージ

「攻撃ダメージ」とは、攻撃に参加したユニットの攻撃力をすべて合計した数値で、敵軍ユニットに与えられるダメージのことです。攻撃ダメージは、攻撃された側の最前列のユニットから1体ごとに、かつすべてのユニットに同時に与えられます。攻撃された側のユニットが受ける攻撃ダメージは、次の式で決定します。

▽〔攻撃ダメージ合計〕>〔ユニットAより前列のユニットすべての防御力合計〕の場合→〔攻撃ダメージ合計〕-〔ユニットAより前列のユニットすべての防御力合計〕

▽〔攻撃ダメージ合計〕≤〔ユニットAより前列のユニットすべての防御力合計〕の場合→0



▼攻撃できない状況

「敵軍ユニットや自軍ユニットが0体の場合」、または「すべての自軍ユニットが行動完了の場合」に限り、攻撃を宣言できません。

戦闘終了後の処理

戦闘が終了した段階で、以下の処理を行います。

- ①進軍側／守備側で未行動のユニットがいたら、すべて行動完了になります。
- ②戦闘が行われた地形に「戦闘済マーカー」を配置します。「戦闘済マーカー」が配置された「守備側の支配地形」および「誰もいない地形」は、そのターンの間は進軍を宣言することができません。

また、戦闘の結果によって、次の処理を行います。

【A】進軍側のユニットが1体以上残っている／守備側のユニットは全滅

→残った進軍側のユニットを、進軍先の前線地形に配置します。

【B】「迎撃」が発生した戦闘で、進軍側のユニットは全滅／守備側のユニットが1体以上が残っている

→残った守備側のユニットを、進軍先の前線地形に配置します。

【C】「迎撃」が発生した戦闘で、進軍側も守備側もユニットが1体以上が残っている

→双方とも、進軍元の地形に戻ります。即時召喚されたユニットは、双方の進軍元のいずれかの地形に戻ります。地形に戻った結果、リミット（8レベル）を越えてしまった場合、即時召喚されたユニットを破棄します。

【D】守備側の支配地形の戦闘で、進軍側のユニットは全滅／守備側1体以上が残っている

→残った守備側のユニットは、そのまま配置されます。

【E】守備側の支配地形の戦闘で、進軍側も守備側もユニットが1体以上が残っている

→進軍側のユニットは進軍元の地形に戻ります。即時召喚された進軍側のユニットは、進軍元のいずれかの地形に戻ります。地形に戻った結果、リミット（8レベル）を越えてしまった場合、即時召喚されたユニットを破棄します。

【F】双方全滅した

→特に追加の処理はありません。

【勝利条件の確認】以上の【A～F】の処理を行った結果「ゲームの終了条件」が満たされていた場合、勝敗が決してゲームが終了します。

より詳しいルール

ここからは、個々のカードテキストについて、より詳しいルールを記載しています。何回か遊んでみて、ゲームに慣れてきたら読んでみるといいでしょう。

有効時期／タイミング表記

ゲームに影響を与えるカードテキストには、「有効時期」と「タイミング表記」が示されています。

▼有効時期

ゲームに影響を与えるカードテキストには、「Battle」「Field」のいずれかの「有効時期」が記されています。

▽ Battle

「Battle」は、戦闘中に有効な効果であることを表します。Battleの効果は、「戦闘中の前線地形と、その前線地形に存在しているユニット、そして互いのプレイヤー」にのみ影響を与えます。つまりBattleの効果は、戦闘していない前線地形やユニットには、一切影響を与えません。

▽ Field

「Field」は、戦闘中ではない場合に有効な効果であることを表します。

▼タイミング表記

カード効果の「使用を宣言できる時期」または「効果が自動的に発揮される時期」を表すのが、「タイミング表記」です。

「タイミング表記」は、[儀式] [速攻]

[攻撃前] [対抗] [条件] [常時] に分類されます。

▽ [儀式]

[儀式]の効果は、進軍側のときに、「メインフェイズの1つの行動」として任意で使用できます。

▽ [速攻]

[速攻]の効果は、戦闘中の「速攻タイミング」に任意で使用できます。進軍側がすべての[速攻]の効果を使用し終えた後（使用しない場合はその旨を宣言した後）、守備側の[速攻]の効果の使用を処理します。

▽ [攻撃前]

[攻撃前]の効果は、戦闘時に、使用するプレイヤーが行動できる時期に使用できる効果で、「先攻側は先攻普通タイミング」に、「後攻側は後攻普通タイミング」に、任意で使用できます。[攻撃前]の効果に「自軍の攻撃前に使用可能」と書かれている場合でも、可能であれば攻撃の前に複数使用できます。

▽ [対抗]

[対抗]の効果は、戦闘時に、「[攻撃前]の効果」または「攻撃」または「[対抗]の効果」が宣言されたときに、任意で使用できます。なお、「[速攻]の効果」

に対しては【対抗】の効果で割り込むことはできません。「対抗連鎖」(P 23)も参照してください。

▽ [条件]／[条件 (強制)]

【条件】の効果は、カードテキストに示された条件を満たすことで効果を発揮します。

【条件】の効果を使用できる回数は、「1度の発揮条件を満たすごとに、[条件]の効果1つごとに1回だけ」です。

複数の【条件】の効果が並んでいる場合、複数の【条件】の特殊能力が、同時に発揮時期を迎える場合があります。この場合、その1度の発揮時期の間に、任意の順序で1つずつ【条件】の効果を使用し、処理することになります。

また、敵軍と自軍の両方が同じ発揮時期で【条件】の効果を処理する場合、先に進軍側のすべての【条件】の効果を処理した後、守備側のすべての【条件】の効果を処理します。

【条件】の効果は基本的に任意に効果を発揮しますが、【条件 (強制)】と記されている場合には自動的かつ強制的に効果が発揮されます。強制の有無にかかわらず、同時に発揮時期を迎えた場合、【条件】と【条件 (強制)】の効果は任意の順序で効果を発揮します。

▽ [常時]

【常時】の効果は、「Battle」や「Field」という有効時期の条件を満たした上で、カードが戦場に公開されているならば、常に効果を発揮していることを表しています（【常時】の効果は、カードが戦場ではない場所へ移動すると効果を失いま

す）。

【常時】は、ユニットカードが戦場にユニットとして存在している間にだけ、自動的に効果を発揮・適用されます。

常備能力

「常備能力」は、ユニットが持つ「イニシアチブ：x」「スペル：x」のどちらかに属する能力のことです。

▼「イニシアチブ：x」

「イニシアチブ：x」は戦闘中、「x」の値が大きいほど先攻側になりやすく、「x」の値が小さいほど後攻側になりやすいことを表しています。

「イニシアチブ：x」を持つユニットが存在する場合、「x」の値を、自軍のイニシアチブ値に強制的に加えられます。

▼「スペル：x」

「スペル：x」を持つユニットは、戦闘スペルカードを使用できることを表しています。「x」には「     」（前から順に、火水土風聖魔）のいずれかの属性アイコンか、「 (マルチ)」アイコン、またはその複数が示されます。

「      」は「スペル枠」と呼ばれます。いずれも、戦闘開始時には「未消費」の状態で、コストとして「消費」されると「消費済み」の状態となってコストとして消費できなくなります。

「 (マルチ)」はスペル枠をコストとして消費する際に、プレイヤーの任意で「      」のいずれか1つとして扱えます。

特殊能力

「特殊能力」は、召喚術師・ユニットという「召喚術師置き場、または戦場に残り続けるカード」が持つ効果です。

特殊能力は個々のカードにテキストとして示されます。

コスト

「コスト」は、効果を発揮させるために必要な条件のひとつです。コストを支払える状態でなければ、その行動や効果は宣言できません。

▼カードテキストでの追加コスト

カードテキストに示される効果には、「コスト：～」のように示されるものがあります。これらは「追加コスト」で、示された追加コストを支払わなければ効果を発揮しないことを表しています。

▼複数ユニットによるコスト支払い

コストとして「複数のスペル枠の消費」を要求する効果では、それらのスペル枠を、複数のユニットで分担して消費できます。

▼コストの確定

戦闘中にユニットが【攻撃前】または【対抗】の効果を発揮させるために支払うコストは、どのコストを支払うのか、効果を使用する際に宣言します。しかし「コストの支払いが成立したかどうか」は、効果の使用を宣言した時点で確定するわけではありません。「コストの支払いが確定する」のは、対抗連鎖の逆順処

理を行い、効果を発揮するときです。効果を発揮する際に「コストを支払うと宣言していたユニットが存在しない」場合には、コストは確定せず、コストの確定しなかつた効果は発揮されません。

いったん支払うと宣言したコストは、もしコストが確定しなかつたとしても、可能な限り支払わなければなりません。

(例：「コスト：●●」の戦闘スペルを、ユニットAの「スペル：●」と、ユニットBの「スペル：●」で支払うと宣言した。この戦闘スペルに対して敵軍が【対抗】し、その結果逆順処理で戦闘スペルの効果発揮前にユニットAが死亡してしまった。この場合、ユニットAが消費すると宣言していた「スペル：●」は確定せず、戦闘スペルはコストが支払えないため効果を発揮しないが、いったん支払うと宣言したユニットBの「スペル：●」は消費された状態になってしまう)

ダメージ／死亡

ダメージはユニットを死亡させるための値です。

ダメージは蓄積しません。ダメージを何度も適用されても、ユニットの防御力は変化しません。

▼死亡

一度に防御力以上のダメージを適用されたユニットは、「死亡」します。死亡したユニットは、破棄（捨札へ移動）します。

「死亡しない」という効果を適用されているユニットは、防御力以上のダメージを適用されても、破棄されずに戦場に残

ることを表しています。

▼ [] / ダメージ属性 / 無属性ダメージ

[] でくくられた表記は、ダメージを表します。

【n】のように「n」の数値が示されている場合、「n」はダメージの値を表します。

【～:n】とある場合、「～」は「ダメージ属性」を表します。ダメージ属性には「火炎」や「津波」などが示されます。

【～:n】の「～」がなく、【n】だけ表示されている場合、そのダメージは属性を持たない「無属性ダメージ」として扱います。無属性ダメージは属性ダメージではありません。

攻撃ダメージは、無属性ダメージです。

▼ 「防護力：0以下」のユニット

「防護力：0以下」になったユニットは、死亡することなく即座に「破棄（捨札へ移動）」されます。

用語ルール

これまでに解説していない、カードテキストやルールで良く用いられる用語です。

▼ 破棄

カードを捨札へ置くことを「破棄」と呼びます。

▼ n D / ダイス結果

「n D」とは、nの数だけダイスを振り、その合計値を求めることです。

「ダイス結果」は、「ダイスで出た数値」

に、あるならば「ダイス結果に影響を与える効果を加算した値」です。

「1度のダイス結果に影響を与える効果」は、1度の「n D」ごとに1回しか加えられません(例:「ダイス結果:+3」する効果を「2D」に対して適用する場合、「2Dの合計値に3を加えた値」がダイス結果になります。「ダイス1個ごとに+3」されるわけではありません)。

▼ 効果適用後

「A。効果適用後、B」という効果のカードは、Aの内容が完全に処理された場合に限り、Bの内容が処理されます。何らかの理由でAの内容が処理が完全に実行できない場合には、Bの内容は処理されません。

▼ 「攻±x / 防±x」

「攻±x」は、「攻撃力に±xを加える」という効果です。

「防±x」は、「防御力に±xを加える」という効果です。

▼ or

「or」は条件づけに用いられる表記です。「「A or B or C」の場合」のように使われ、この場合には「AまたはBまたはCのいずれか1つ以上に該当する場合」という「並列内容に該当するのかどうかを自動的に判別すること」を示します。

▼&

「&」は同時に内容を適用する際に用いられます。

「「A」と「B」と「C」」のように使われ、「AとBとCを同時に」という意図を示します。

その他のルール

これまでに示していない、他のルールです。

▼同時選択

双方のプレイヤーが、同時に選択を迫られる場合があります。そうした場合、先に進軍側がすべての選択を行います。その後、守備側がすべての選択を行います。

▼持続時間の補足

「一時的な効果」については、持続時間がありません。

一時的な効果とは、「ユニットにダメージまたは致死効果を与えること」と「現在存在する場所から移動すること（カードが置かれている戦場・手札・捨札などが変わること）」です。

【常時】タイミングの効果は、カードが戦場で公開されている限り常に効果を発揮し続けています。【常時】の効果を持つカードは戦場から離れると、その効果を失います。常備能力も、処理手順としては常時と同様に扱われます。

カードに「戦闘終了まで」などの持続時間が示されている場合は、それに従います。持続時間がカードに示されていない場合、戦闘中の持続効果は「戦闘終了

タイミング」に効果が失われ、そうではない効果は使用されたフェイズの終了時に効果を失います。

同時攻撃タイミングが発生した場合、戦闘中の前線地形においては「常時の効果」と「持続時間を持つ効果」が、同時攻撃タイミングの間だけすべて失われます。失われた内容は同時攻撃タイミングの間、ゲームに影響を与えなくなります。

▼投了

各プレイヤーはいつでも「自身の敗北」を「投了」として宣言できます。投了が宣言された場合、どんな場合でも投了を宣言したプレイヤーの敗北でゲームを終了します。

▼リミット調整

1つのエリアにいる自軍ユニットの合計レベルがリミット（通常は8）を超えた場合、そのプレイヤーは「リミット調整」の処理を行います。

リミット調整が発生した場合、プレイヤーは「自軍ユニットの合計レベル」が「リミット以下」になるまで、1体ずつユニットを破棄します。このとき破棄するユニットは、同一ターン内に即時召喚したユニットから優先して破棄します。

進軍側と守備側で同時にリミット調整が必要になった場合、進軍側がすべてのリミット調整を終えてから、守備側がリミット調整を行います。

わざとリミットを超えるユニットの移動を宣言することで、リミット調整を起こすことはできません。基本的には、戦闘中の即時召喚の結果、移動元の地形に戻せない場合にだけ発生する処理です。

■サポートページについて

本作のイベント情報、ゲームサポート情報（Q&A 等）につきましては、「モンコレD公式サポートサイト」で公開しております。

モンコレD公式サポートサイト

https://fujimi-trpg-online.jp/game/moncolle_d.html



■モンコレTCGルールでの遊び方について

本作は2017年にKADOKAWAから発売された「モンスター・コレクションTCG 20周年記念商品」と混ぜ、「モンスター・コレクションTCG」のルールで遊ぶことができます。その際のルールにつきましては、前述の公式サポートサイトにて掲載しています。

●スタッフリスト

原作・監修：安田均

ゲームデザイン：加藤ヒロノリ（グループSNE）

ディベロップ・ルールブック執筆：杉浦武夫（グループSNE）

ロゴ・パッケージデザイン：江本昂紀（KADOKAWA）

カードビジュアルデザイン：松田実愛（グループSNE）

マニュアルデザイン：佐藤孝宏（KADOKAWA）

チップ・プレイシートデザイン：齋藤宗人（PROOF）

編集：稻垣 健（KADOKAWA ゲーム・企画書籍編集部）

発売者：株式会社 KADOKAWA

<https://www.kadokawa.co.jp/>

製品につきましては万全の注意をはらって製造に当たっておりますが、万一お気付きの点がございましたら下記までご連絡ください。

お問い合わせ：カスタマーサポートセンター

TEL：0570-002-001

（年末年始を除く平日 10時～18時まで）

◆ターンの流れ

※(1)～(3)は先手／後手ともに1ターン目は行わない

(1)パワーチャージフェイズ(P13)※
全ユニットを未行動に→進軍側はパワー1点獲得

(4)通常召喚フェイズ(P14)

(C)通常召喚 (D)ユニットの入れ替え を任意の回数繰り返す

(2)第1手札調整フェイズ(P13)※
手札の破棄→手札を6枚まで補充

(5)第2手札調整フェイズ(P14)

手札のカードの破棄→手札を6枚まで補充

(3)メインフェイズ(P14)※
(A)進軍 (B)儀式 を任意の回数繰り返す

(6)終了宣言フェイズ(P14)

終了宣言→マーカーの破棄→ターン終了

◆戦闘の流れ

(1)即時召喚タイミング(P19)

即時召喚を行えます。

(2)隊列変更タイミング(P19)

隊列を変更・決定します。

(3)速攻タイミング(P20)

タイミング表記が【速攻】のカードを使用できます。

(4)イニシアチブ決定タイミング(P20)

双方のプレイヤーが互いにダイスを1個ずつ振り、「先攻側／後攻側」または「同時攻撃タイミング」を決定します。

イニシアチブ値が「異なる」場合

(5)先攻普通タイミング(P20)

先攻側が行動を処理します。

イニシアチブ値が「同じ」場合

(7)同時攻撃タイミング(P21)

(6)後攻普通タイミング(P21)

後攻側が行動を処理します。

8)戦闘終了タイミング(P21)