

# 最大4人同時対戦トレーディングカードゲーム!



# アヴァロンの聖域

## 【ルール&プレイシート】



○開発者 紗水典明	○推奨年齢 10歳以上
○プレイ人数 2~4名	○プレイ時間 1~2時間
○商品内容 : ルール(10枚) : プレイシート(4枚)	○免責 ルールに重大な欠陥が見つかった場合は、変更される可能性もあります。ご了承ください。
○製造メーカー あんちっく	○製造元ホームページアドレス <a href="http://antic-main.com/">http://antic-main.com/</a>



**カードゲーム「アヴァロンの聖域」の世界へようこそ!**

カードゲーム「アヴァロンの聖域」とは、プレイヤーのメモリー(40枚のカードのセット=デッキ)を武器に、誰よりも早く聖地に到達するための「証」を3つ集める多人数対戦召喚バトルカードゲームです。

### ゲームの目的

あなたは「聖地アヴァロン」に向かうための鍵を手に入れましたが、それはかつての力を失った状態で、再び力を込めないと使えないことがわかりました。

そこで、あなたはかつての力の源を自分の記憶から呼び覚まし、再び鍵に力を込めようと考えました。

しかし、その鍵は一つではなく、聖地を目指す者は自分以外にいます。

聖地に入れるのは、一番最初に到達した人のみ...

さあ! 誰よりも早く鍵の力を呼び覚まし、聖地へとたどり着きましょう!



## ○カードの見方と種類

アヴァロンの聖域



アヴァロンの聖域で使うカードには「クリーチャーカード」「魔法カード」「戦闘支援カード」「アバターカード」の4種類のカードがあります。

### ○クリーチャーカード○



攻撃値・耐久値を持つ、最も基本的なカードです。

カードごとに能力を持ち、それらはそれぞれのタイミングで必ず発動します。発動そのものを任意に選べるものもありますが、その場合「望むなら」と記載されています。(この能力は「魔法効果」として処理されます。)

クリーチャーはそれぞれ属性を持ち、召喚する時などに参照します。

### ▽クリーチャーの属性と召喚に必要な魔素▽

属性	マーク	魔素	特徴
黄			枠の色が黄色のカード。 聖地に到達するための目標魔力を少なくできる能力を持つカードが多い。
赤			枠の色が赤い色のカード。 戦闘の時に発動する能力を持つカードが多い。
青			枠の色が青い色のカード。 カード操作が得意な属性。使いこなすのは少し難しい。
緑			枠が緑のカード。 相手の邪魔をしたり、クリーチャーを強化することに特化した属性。
無			灰色の枠を持つカード。 この属性のクリーチャーは聖地に配置(進軍)することができない。 その代わりに、素成や召喚が他の属性に比べて簡単にできる。

▽クリーチャーカードが持つ能力▽	
素成関連	素成時・・・魔素を素成した時に発動する能力。土地に出したときのみ発動する。 素成中・・・土地に魔素としてある間発動する能力。捨て山に行くまで効果がある。
召喚関連	召喚時・・・自分の土地にクリーチャーとして配置した瞬間に発動する。 配置中・・・自分の土地に配置されている間発動し続ける能力。
戦闘関連	戦闘開始時・・・メインフェイズで発生する戦闘に入る前に発動。 戦闘時・・・戦闘が始まったら発動。能力によって発動優先度あり。 戦闘勝利時・・・対戦相手を倒したら発動。ダメージが足りず、倒せなかった場合は発動しない。 戦闘敗北時・・・戦闘ダメージなどで自分自身が倒されたら発動。 戦闘終了時・・・戦闘フェイズが終わったら発動。
戦闘支援	戦闘開始時に戦闘支援カードとして使うことができる。 その戦闘が終わるまでの間、この能力を持つクリーチャーカードは戦闘支援カードとして扱う。 基本的に戦闘支援として働いている時以外はクリーチャーカードとして扱う。
その他	手札・・・手札にある時にのみ使える能力。 証・・・証として自分の場にある時に発動する能力。

### ○魔法カード○

	<p>おもに自分のターンで使うことのできる特殊なカードです。</p> <p>クリーチャーカードと違い、とても強力な効果を持っていますが、基本的に使い切りのものが多いです。 効果が解決され次第捨て山に送ります。</p>
--	--

### ○戦闘支援カード○

	<p>戦闘の際に使うことのできるカードです。戦闘ごとに使用され、戦闘が終わったなら捨て山に送ります。</p> <p>クリーチャーカードの中にも戦闘支援カードとして使えるカードもありますが、こちらの方が効果が高いのが特徴です。</p> <p>原則発動効果は使った戦闘のみで、次の戦闘には影響しません。</p>
---	---

### ○アバターカード○

	<p>このカードは、ゲームにおける「あなたの分身」です。あなたを示すカードであり、戦闘などで使います。</p> <p>山札に入れず、常にプレイシート上に置いておくカードなので、お気に入りのカードを探してみましょう。</p>
---	---

## ○デッキの組み方

アヴァロンの聖域

このゲームでは、40枚のカードをゲームで使用します。デッキを組むうえで、ひとつ制約が存在します。

このゲームには、すべてのカードに「オリジナリティ」というものが設定されています。これは、「このカードがどれだけ希少なものであるか」を5段階の星マークで表しています。数が少ないほど「ありふれた」カードとなり、同じ名前のカードをデッキに最大4枚まで入れることができます。逆に星が多いほど「誰も知らない、珍しい」カードとなり、デッキに入れる枚数が制限されます。具体的には、オリジナリティの星が1つで4枚、2つで3枚まで、3つで2枚、4つは1枚までデッキに入れることができます。星が5つのカードは、カードの名前が違っても、デッキには1枚しか入れることができません。

以上を踏まえたうえで、40枚のカードの山を創りましょう。  
なお、アバターカードは40枚に含みませんので、最終的な枚数は41枚になります。

## ○対戦の準備

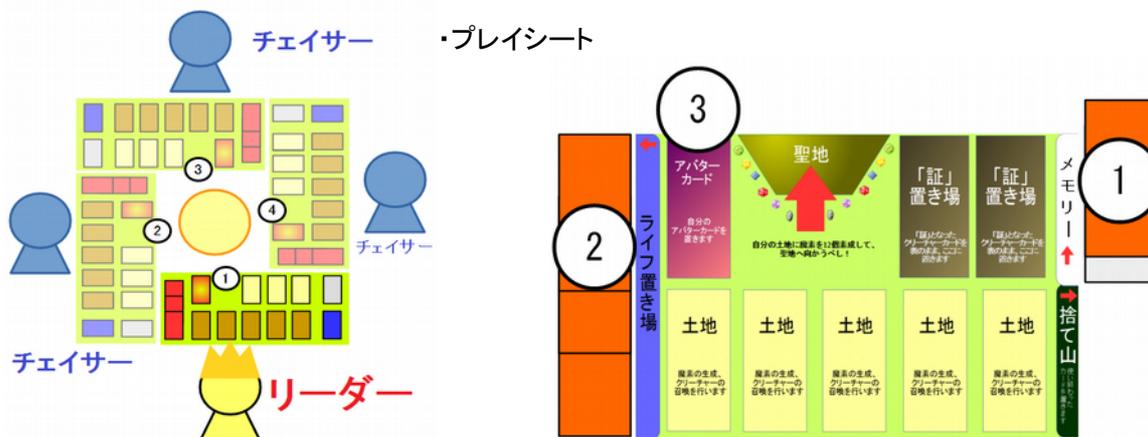
アヴァロンの聖域

- ・デッキ1セット、アバターカード1枚、プレイシートを用意しましょう。
- ・対戦をする前に、プレイモードを選びます。

対戦モード	推奨プレイ人数	初期ライフ	目標魔力	勝利に必要な証の数	特徴
入門モード	2～3人	人数+3	10	2	初めてプレイする人向け
ノーマルモード	2～3人	人数+2	12	2	そつなくプレイできるようになったら
ベテランモード	2～4人	人数+1	12	2	戦闘の読み合いが多くなってきたら
エキスパート	2～3人	人数+1	12	3	対戦をガッツリ楽しみたいになったら
コンプリート エクステンド	3～4人	3	12	3	全種類のカードを持ち、あらゆるデッキを組める人向け※激ムズです。

※目標魔力については「それぞれのフェイズについて」内の「メインフェイズ」を参照

- ・選び終わったらじゃんけんをして、勝った人が「リーダー」となり、残りの人は「チェイサー」となります。
- ※リーダーから見た他のチェイサー、チェイサーから見たリーダーは「対立相手」と呼びます。



- ・デッキをシャッフルして、1番に山札としてデッキを裏のまま置きます（以後、メモリーと呼びます）
- ・手札として6枚カードを引きます。
- ・2番にメモリーから初期ライフの数だけカードを裏向きのまま置きます。
- ・3番に自分のアバターカードをセットしましょう。

以上で準備完了です。全員がセットし終わったら、リーダーからターンを開始します。

※プレイ中メモリーが0枚になったら、その時点でライフを1枚捨て山に送り、その後捨て山をよく切ってからメモリーとしてプレイシートに戻してください。

## ○ゲームの勝敗

アザールの  
聖域

### ・勝利条件

・・・「証」を目標数そろえたプレイヤーが勝利となります。

「証」は、聖地に到達したクリーチャーが魔素の力で昇華した「力の結晶」です。その「証」があなたのもつ鍵に力を与え、目標の数をそろえることであなた自身も聖地へと到達することができますようになります。

### ・敗北条件

・・・ライフが0になってしまった時点で、敗北となります。

## ○対戦の流れ

アザールの  
聖域

ターンは**リーダーターン**→**チェイサーターン**の順に進めていきます。

リーダーターン	
ドロー フェイズ	メモリーから手札が6枚になるようにカードを引く
セット フェイズ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・魔素を素成する・クリーチャーを召喚する</li> <li>・魔法カードを使う・カードを捨てる</li> </ul> ※順番・回数は自由。
メイン フェイズ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・聖地にクリーチャー配置・なにもしない</li> <li>・対立プレイヤーのクリーチャーへ遠距離戦闘</li> </ul> ※いずれかを選んで行動
エンド フェイズ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・クリーチャーの寿命処理および魔素の整理</li> <li>・ライフの増減</li> </ul> ※上から順にすべて実行する



チェイサーターン	
ドロー フェイズ	メモリーから手札が6枚になるようにカードを引く
セット フェイズ	※リーダーから時計回りで一人ずつ行います <ul style="list-style-type: none"> <li>・魔素を素成する・クリーチャーを召喚する</li> <li>・魔法カードを使う・カードを捨てる</li> </ul>
メイン フェイズ	各チェイサーは、自分の土地の配置クリーチャーを比べ、オリジナリティの合計の多い順に、 侵略戦闘／遠距離戦闘／なにもしないから1つを選び宣言します。 (合計が同じ場合はリーダーから見た時計回りに行います) その後、 <b>同じ順序で</b> 順次、戦闘処理を行います。 侵略戦闘で勝利すると、残りの戦闘は行われず、ただちにメインフェイズは終了します。
エンド フェイズ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・聖地の確認</li> <li>・クリーチャーの寿命処理および魔素の整理</li> <li>・ライフの増減</li> </ul> ※上から順にすべて実行する



※侵略戦闘に勝利したチェイサーがいた場合、チェイサーターンのエンドフェイズ処理後、そのチェイサーが新リーダーとして次のターンを始める(リーダーチェンジ)。



次のターンへ！

また、このゲームは後からゲームに参加できる**途中参加(乱入)**も可能となっています。  
 もし途中参加する場合は、チェイサーとして**リーダーターンが終了し次第プレイ**してください。  
 (敗北しても、すぐに途中参加可能です)

## ○それぞれのフェイズについて

### ○ドローフェイズ

自分のメモリーから、手札が6枚になるように手札に加えます。

### ○セットフェイズ

#### ・魔素を生成する(素成する)

聖地にたどり着くにも、クリーチャーを呼び出す(召喚する)にも、自分の土地に魔素を創り出す必要があります。魔素は、自分の土地にクリーチャーカードを置くことで創りだします。



クリーチャーカードの右上にある「魔素アイコン」が、そのカードが生成できる魔素の種類と数を表します。

クリーチャーカードを使って魔素を生成するには、クリーチャーカードをひっくり返した状態で、手札から自分の空の土地に出します。このときクリーチャーを置く場所は空いている土地などどこでも構いません。何枚も出すことも可能です。ただし、土地に置くカードは5カ所を超えて置くことはできません。

この魔素を生成する作業の事を【素成】と言います。目標魔力を目指して、たくさんの魔素を素成しましょう。

※左の「リトルエンペラー」は青属性魔素を3つ、黄属性魔素を1つ生成することができます。

目標魔力を目指して、たくさんの魔素を素成しましょう。

素成を行った土地には、さらに魔素を素成したり、クリーチャーを【召喚】(呼び出し)することができます。ただし、どちらにも制限が存在します。

#### ・クリーチャーを召喚(呼び出し)する

クリーチャーを手札から出して召喚するためには、召喚したいクリーチャーのオリジナリティの数以上の同属性魔素を一つの土地に素成している必要があります。

例外として無属性クリーチャーは属性の制限がなく、オリジナリティの数以上の魔素が素成された土地であれば無属性魔素の数を必要数そろえることなく召喚することが可能です。



←のカードを素成した場合、黄属性のオリジナリティ3までのクリーチャーか、青属性でオリジナリティが1までのクリーチャーを召喚できます。



召喚!

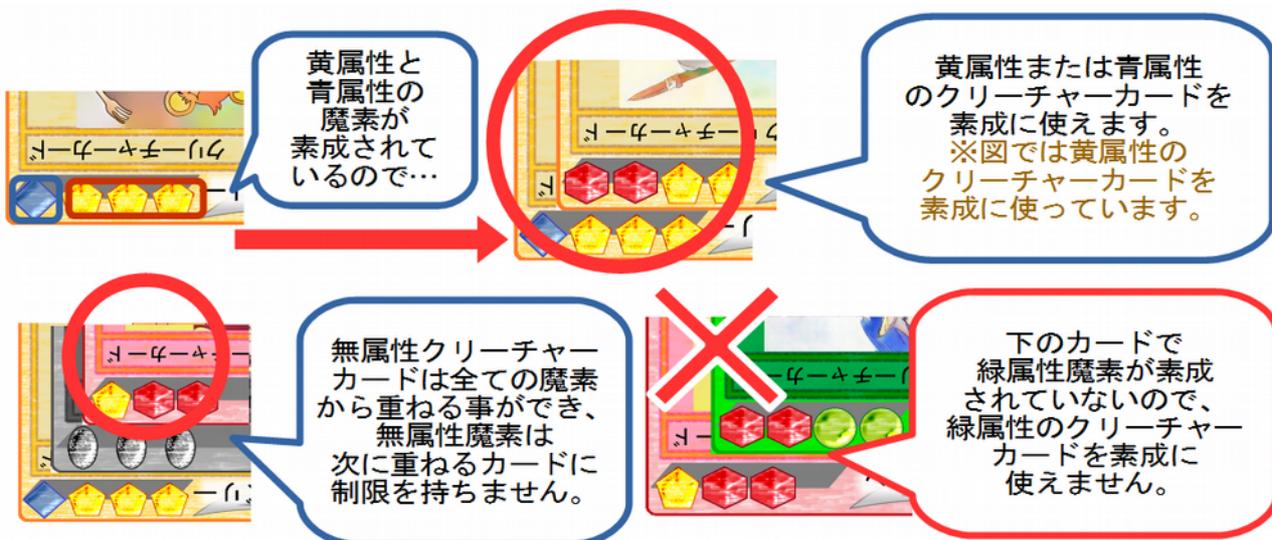
召喚したいクリーチャーは、素成した魔素の上に乗っすぐ置き、重ねます。(召喚後は【配置】状態として扱います)

ただし、左記のように素成カードが1枚だけだとオリジナリティが高いクリーチャーを召喚することができません。

なので、同じ土地に多くのカードを素成させる必要があります。

## ・魔素を生成した土地に、さらに魔素を素成する

既に魔素が素成されている土地には、「その土地の一番上にある魔素と同じ属性のクリーチャーカード、あるいは無属性クリーチャーカードしか素成できない」という制限が課されます。



## ・特別な魔素

・無属性魔素  
属性を持たない魔素。  
属性を持たないので、黄・赤・青・緑属性のかわりにならない(魔素1つ分としては働く)

・虹属性魔素  
黄・赤・青・緑属性すべての属性を併せ持つ。

・虹の器  
直前に素成した魔素のどれかを虹の器の魔素の数だけ、虹属性に変換する。  
この魔素は、これ単体では魔素の数としてカウントしない。

この3種類と「魔素を持たないクリーチャーカード」は、原則次に重ねるクリーチャーカードの制限がありません。

## ・虹の器の運用について

虹の器の魔素を持つカードは基本的に2枚以降に使います。

右図のような状態では虹の器が1つ素成されているので、1枚目のカードが素成している好きな魔素1つを虹属性に変換します。どれを虹属性として扱うかは素成したプレイヤーが決めてください。

※右図はイメージ画像です。



## <魔素の素成テクニック>



魔素を素成した後は必ずしもクリーチャーを召喚せず、左図のように魔素だけの土地があっても問題ありません。

ただし、エンドフェイズで捨て山に行ってしまう魔素が増えてしまうことに注意してください。

魔法カードは、制限のあるカード以外は自分のセットフェイスの間なら、いつ使っても何枚使ってもかまいません。

使う時は手札から使用を宣言し、プレイシート上に出します。  
(場所はプレイの邪魔にならない場所ならどこでも問題ありません)

その後、効果を適用したのちに捨て山に送ります。魔法カードの使用にはコストなどの制限はありません。

また、不要と感じたカードは使用せずに捨て山に捨てる事も出来ます。現時点で使えないと判断したカードは無理して手札に残すのではなく、早い段階で捨ててしまうのも戦略です。

## ○メインフェイス

まずは土地に魔素がいくつ素成されているかカウントします。

その数が、「目標魔力」以上素成に成功していれば、リーダーは自分の場にあるクリーチャー1体を選んで、聖地に配置することができます(聖地に配置するときは、クリーチャーを素成した魔素ごと配置します)。これを【進軍】と言います。リーダーは聖地にクリーチャーを配置した時点で、メインフェイスは終了します。ただし、無属性クリーチャーはリーダーのメインフェイスで聖地に配置できない制約を持ちます。

チェイサーは目標魔力に到達していれば、聖地に配置されたリーダーのクリーチャーに侵略戦闘を仕掛けることができます。

このように聖地に配置されたクリーチャーが侵略を受ける戦闘を【聖戦】と呼びます。

また、それぞれのプレイヤーは目標魔力に達しなかった場合でも、それぞれの対立相手に「遠距離戦闘」を仕掛けることができます。

※チェイサーが他チェイサーのクリーチャーに戦闘を仕掛けることはできません。

また、戦闘は1プレイヤーがメインフェイス内で1回しか仕掛けることはできません。(何度も同じクリーチャーと戦闘したり、対戦クリーチャーを変更したりすることができません)

「侵略戦闘」「遠距離戦闘」の戦闘処理では、自分のクリーチャーと対立相手とそのクリーチャーを必ず指名します。戦闘できる相手がなくなったプレイヤーは、メインフェイスを終了します。その後の戦闘の流れは後述の「戦闘について」を参照して下さい。

## ○エンドフェイス

エンドフェイスは、次のターンに移行するための準備のためのフェイスです。以下の項目の順に処理を行い、次のターンへ移行してください。

### ●聖地の確認

ここで聖地にクリーチャーが配置されているか(チェイサーターンをリーダーのクリーチャーが生き延びたか)を判定します。

#### ●配置クリーチャーを聖戦で倒した

・・・聖戦を勝利したチェイサーが次のターンのリーダーとなります。

#### ●配置クリーチャーがない

・・・目標魔力を達成し、かつ土地の魔素が最も多いチェイサーにリーダーの権利が移動(リーダーチェンジ)します。複数人いた場合はリーダーから見て時計回りのチェイサーが優先されます。  
だれも目標魔力を達成していない場合のみ、現リーダーがリーダーを続行します。

#### ●生き残った場合

・・・そのクリーチャー自身を表のまま、リーダーの証として「証」置き場に置きます。その後、そのクリーチャーに魔素としてついていたカードは捨て山に送ります。  
このとき、対戦モードで設定された証の数を満たした場合、**リーダーの勝利**となります。



## ・クリーチャーの寿命処理および魔素の整理

配置しているクリーチャー(自分の土地、聖地両方)の生存判定と寿命処理を行います。(リーダーはリーダーターンのエンドフェイズに、チェイサーはチェイサーターンのエンドフェイズに行います)

配置クリーチャーは永遠に存在できるわけではなく、エンドフェイズを迎えるたびに自身を素成している魔素として素成したカードを、一番下からそれぞれ一枚ずつ捨て山に送ります。

エンドフェイズで捨てられる素成カードがないのであるなら、クリーチャーは破壊され、捨て山に送られます。また、クリーチャーが召喚されていない、魔素だけの土地があった場合、魔素を管理できるクリーチャーがいないと判断され、エンドフェイズのタイミングですべて捨て山に送られます。



## ・ライフの増減

ライフは「自分の番を終了したプレイヤーは、自身のエンドフェイズでライフを1枚捨て山に送る」という制約を持っています。リーダーは、自分のクリーチャーを聖地に配置できたのならば、自身のエンドフェイズ処理時に「聖地到達報酬」として、メモリーから1枚裏のままライフに加え、上記の制約を免除されます。チェイサーも、聖地のクリーチャーを倒して聖戦を勝利した場合、「リーダー奪取報酬」として本来ターン終了時に支払うライフを免除されます。

以上の処理を終了したら、新しくターンが開始します。再びリーダーのドローフェイズから始めてください。

## ○戦闘について

以下の項目の順に処理を行い、戦闘を行ってください

### ・戦闘における「侵略側」と「防衛側」

戦闘では、お互いが選んだクリーチャーの攻撃値と耐久値を比べて行います。戦闘を仕掛けたほうが「侵略側」、受けるほうを「防衛側」として処理を行います。

### ・戦闘の手順

まずはプレイシートにおいてある自分のアバターカードを手札に加えます。その後、手札の戦闘支援カード(戦闘支援効果を持つクリーチャーなど)を選んで、戦闘クリーチャーの横に置きます。(使用できる戦闘支援カードは原則1枚だけです)

このとき、アバターカードを置いてもかまいません。その際、「何も使用しない」と同じ意味になります。(ハタリとしてアバターカードを用いる形になります)

なお、このとき戦闘支援に使用するクリーチャーカードはその戦闘中のみ「戦闘支援カード」として扱います。

戦闘時における、「戦闘支援カード」「クリーチャーカードの持つ能力」の発動順は以下のとおりです。

1. 戦闘支援カード「ウェポンリプレイス」
2. 戦闘支援カード「密告」
3. 戦闘支援カード「カオスパニック」、ニンジャマスターの持つ能力
4. 各カードによる攻撃値・耐久値変化
5. 戦闘支援カード「ポイズンミスト」
6. 戦闘支援カード「奇術師の指先」
7. 先制/後攻
8. 避け/反射/即死
9. 反撃

※同じ処理順番の場合は…  
**侵略側の戦闘支援カード効果**  
**防衛側の戦闘支援カードの効果**  
**侵略側のクリーチャーの持つ能力**  
**防衛側のクリーチャーの持つ能力**  
 の順で処理します。

※お互いがウェポンリプレイスを使用した場合、双方とも生き残ります。

## ・攻撃順とダメージ計算

上記の計算が終わったら、次はダメージの計算をします。そのダメージを、以下の順番で処理します。

- 1 侵略側の先制能力クリーチャーの攻撃
- 2 防衛側の先制能力クリーチャーの攻撃
- 3 侵略側の攻撃
- 4 防衛側の攻撃
- 5 侵略側の後攻能力クリーチャーの攻撃
- 6 防衛側の後攻能力クリーチャーの攻撃

基本的には戦闘を仕掛けた側が先攻となり、先攻クリーチャーの攻撃値ぶん後攻クリーチャーの耐久値にダメージを与え(通常攻撃)、耐久値以上のダメージを与えたら後攻クリーチャーは破壊されます。後攻クリーチャーが生き残れば、今度は後攻クリーチャーの攻撃値ぶん、先攻クリーチャーの耐久にダメージを与え、耐久値以上のダメージを与えたら先攻クリーチャーは破壊されます。

※ももとの先攻・後攻能力持ちクリーチャーに戦闘支援カードの効果などで先制あるいは後攻を付与された場合、戦闘支援カードで付与された効果を優先します。  
※それぞれの攻撃成功時の反撃・反射行動はダメージ判定が発生するその都度行います。

○以下の戦闘時発動能力は、条件を満たしたときに効果を発揮します。

発動能力名	効果
「避け」「避け無効」	相手の通常攻撃を避ける能力です。能力「避け無効」で、無効化できます。
「即死」「即死無効」	通常攻撃が命中した時に発動し、相手の残り耐久値に関係なく倒すことができる能力です。能力「即死無効」で無効化されます。
「反射」「反射無効」	相手の通常攻撃が命中した時に発動し、自分はダメージを受けず、相手の攻撃ぶん相手に反射ダメージを与えます。(避けてしまった場合は発動しません) 反射ダメージは「避け」「反射」「反撃」されず、即死効果は発動しません。能力「反射無効」で無効化されます。
「反撃」	相手の通常攻撃が命中して破壊されなかった場合に発動し、受けた分と同じだけ相手に反撃ダメージを与えます。(避け・反射してしまった場合は発動しません) 反撃ダメージは「避け」「反撃」「反射」されず、即死効果は発動しません。

戦闘中にクリーチャーが受けるダメージは、反射能力などにより複数回ダメージが発生した場合、合計した値でダメージを計算します。

## ・戦闘終了時の処理

戦闘が終了したらアバターカードをもとの位置に戻し、使用した戦闘支援カードは捨て山に送ります。(戦闘支援カードの効果およびクリーチャーの持つ戦闘時発動能力が終了します)  
その後、戦闘結果に応じてライフの増減や配置クリーチャーの処理をします。

### ◎自分のクリーチャーが破壊されたとき

…破壊されたクリーチャーは素成している魔素のカードごと捨て山に送ります。その後、ライフとして置いている好きなカードを1枚、捨て山に送ります。

### ◎相手のクリーチャーを破壊したとき

…メモリーの一番上のカードを裏のままライフに加えてください。

※お互いのクリーチャーが生き残った場合、ライフの増減はありません。

また、生き残ったクリーチャーが受けたダメージは、戦闘が終了するたびにリセットされます。

それでは、よきアヴァロンライフを！