

死線の真上を踏み外すこと無かれ。

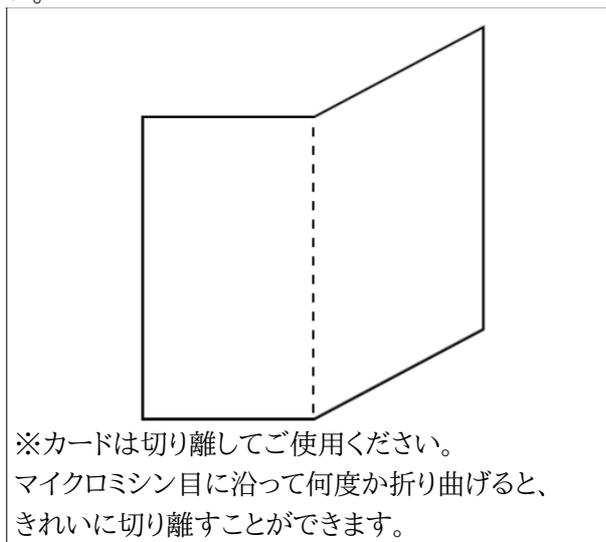
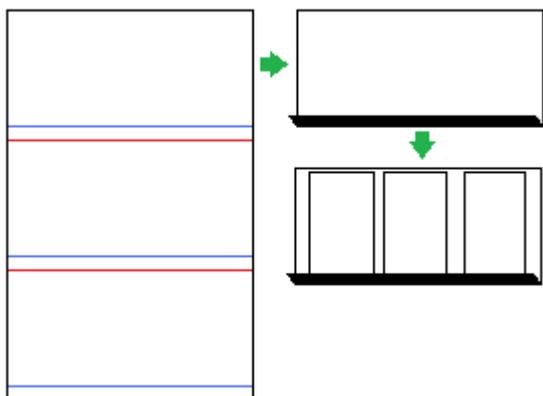


## 二人対戦用・読み合い重点カードゲーム

### ・内容物

- 1.表紙兼説明書(本紙)
- 2.カードシート合計6枚  
キャラクターカードシート5枚  
(内訳:キャラクターカード1枚、ウルTRASキルカード3枚、スキルカード7枚、白紙予備1枚)  
エイノアの断片シート1枚  
(内訳:エイノアの断片5枚、体力カウンターカード2枚、白紙予備5枚)
- 3.収納用ビニール袋6枚:各キャラクター用5枚、その他用1枚
- 4.体力カウンター用クリップ3個:使用2個、予備1個
- 5.手札用カードホルダー3枚:使用2枚、予備1枚  
手札に持ったカードが相手から透けて見える場合があるため、それを防ぐためのカードホルダーです。

下図を参考に赤線で切り離し、青線で折ってご使用ください。



### ・免責事項

ルールおよびカードテキストに重大な欠陥が見つかった場合、変更になる場合があります。  
ご了承ください。

製造メーカー:あんちっく(<http://antic-main.com/>)(不具合連絡先)

ゲーム開発者:をうたむ

目次

- 1:カードの説明
- 2:準備
- 3:勝敗条件
- 4:進行サマリー
- 5:ゲームの進行(詳細)
- 6:レベルアップと致命傷
- 7:用語集

1:カードの説明

カードにはキャラクター、ノーマルスキル、ウルトラスキル、エイノアの断片の四種がある。  
ノーマルスキルとウルトラスキルはまとめて「スキルカード」と呼ぶ。

The diagram shows two cards with numbered callouts (1-9) pointing to specific features:

- 剣を投げる (Skill Card):**
  - ① Card name: 剣を投げる
  - ② Cost: cost [- / 3 / 遠]
  - ③ Icon: x2CD
  - ④ Status: [- / 3 / 遠]
  - ⑤ Text: [C/D効果]自分のスキルにより与えるダメージ-1。さらに、自分のLv2能力を無効にする。
  - ⑥ Character icon: 剣士
  - ⑦ Flavor text: 唯一の武器を投げつける、いわゆるヤケクソである。拾うまで素手。
  - ⑧ Type: [5] [character]
  - ⑨ Category: [ULTRA SKILL]
- エイノアの勇気 (ANOARE fragment):**
  - ① Card name: エイノアの勇気
  - ② Icon: VALOR
  - ③ Status: 距離補正 - 1
  - ④ Flavor text: 行け、力あるものよ。その先に誉れがある。
  - ⑤ Type: [ANOARE fragments]
  - ⑥ Usage instructions: 使い方の手順: 1. 5枚を集めてシャッフルし、両プレイヤーが2枚ずつ引く。余った1枚は裏向きのまま捨て札にする。2. 引いた2枚のうち1枚をキャラクターカードの隣に伏せる。残った方を同時に公開して捨て札にする。3. キャラクターカードの隣に伏せた1枚は好きなタイミングで表にして、ゲーム中一度のみ、即座にその効果を得られる。
  - ⑦ Category: [ANOARE fragments]

- ①カード名……そのカードの名前。
- ②使用コスト……スキルカードを使うためのコスト。
- ③二重クールダウンアイコン……これがあるスキルカードは二重クールダウンを持つ。
- ④ステータス……[距離補正/攻撃力/クリティカル距離]で表記。ハイフン(-)は「なし」を意味する。  
※例: 上図の「剣を投げる」の場合は「距離補正なし/攻撃力3/遠距離クリティカル」となる。
- ⑤テキスト……そのカード固有の効果や能力。
- ⑥キャラクターアイコン……同じアイコンを持つカード11枚で1セットになる。
- ⑦フレーバーテキスト……ゲームには関係ない。
- ⑧対応力……先手後手を決定する。より高いものが後攻になる。
- ⑨カード種別……カードの種類を表す。

※ノーマルスキルとウルトラスキルの見た目の違いは⑨と背景の濃さだけなので、画像を省略した。

The Life Counter diagram shows:

- Level 1 (Lv.1): 10, 9, 8, 7, 6
- Level 2 (Lv.2): 5, 4
- Level 3 (Lv.3): 3, 2, 1
- Red box highlights: -3, -2, -1, 0

ライフカウンターは現在の体力を記録するために使う。付属のクリップで数字の位置を挟むことで、残りの体力と現在のレベルを同時に参照することができる。  
レベル3の体力マイナス表示は蓄積ダメージ量を示す。

## 2:準備

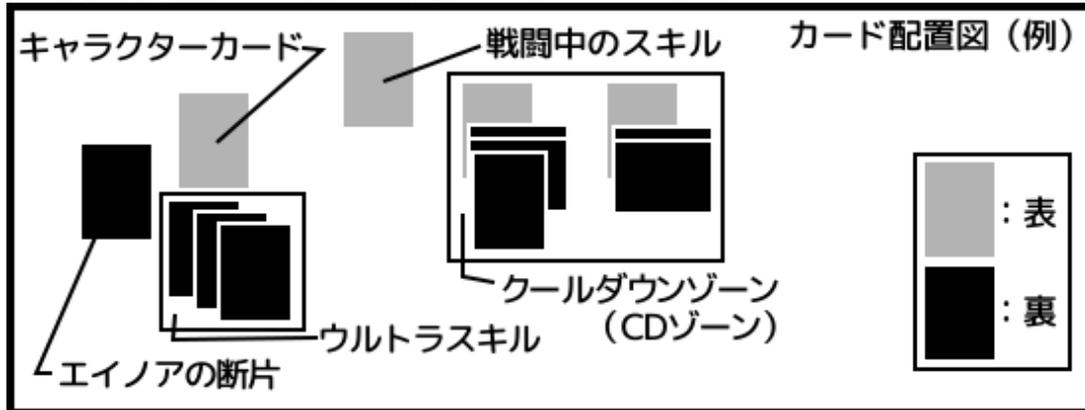
必要なもの:カードと、体力カウンター

二人用ゲームなので、対戦相手と呼ぶ。体力カウンターを10点に合わせる。各々キャラクターを1体ずつ選び、キャラクターカードを表にして置く。その脇に、ウルTRASキルカード3枚を伏せて置く。残ったノーマルスキルカード7枚は手札にする。エイノアの断片を準備する。

※エイノアの断片の準備:

- 1.5枚を集めてシャッフルし、両プレイヤーが2枚ずつ引く。余った1枚は裏向きのまま捨て札にする。
- 2.引いた2枚のうち1枚をキャラクターカードの隣に伏せる。残った方を同時に公開して捨て札にする。
- 3.キャラクターカードの隣に伏せた1枚は好きなタイミングで表にして、ゲーム中一度のみ、即座にその効果を得る。

具体例は下図を参照。配置は両プレイヤーが混乱しない範囲で自由にしてよい。



## 3:勝敗条件

体力がゼロの状態、致命傷を受けると敗北する。

※致命的な一撃:「6:レベルアップと致命傷」で詳述。

## 4:進行サマリー

こんな感じでゲームする。

伏せる→開けて諸々の処理をする→クールダウン→以下どっちな死ぬまで繰り返し。簡単だね?

## 5:ゲームの進行(詳細)

1ターンは以下の7つのフェイズに分けて進行し、両プレイヤーが同時に行動する。進行順は以下の通り。

ターン開始→行動選択→開示→コスト支払い→行動結果→クールダウン→終了

各フェイズ内の処理は書いてある順に行うこと。特にターン開始フェイズは要注意。

・ターン開始フェイズ

- 1.距離を0にする。距離の数値は、スキルや効果などの持つ距離補正によって変動する。  
※距離の変動:距離補正が行われるたび、即座にその補正を反映し、現在の距離を更新する。
- 2.蓄積ダメージがあれば、全て取り除く。  
※蓄積ダメージ:「6:レベルアップと致命傷」で詳述。
- 3.ターン開始時に行われる処理があれば行う。全て解決し終わったら次へ。  
※効果の処理について:複数の効果が同時に発揮される場合、まず対応力の低いプレイヤーが自分のものを好きな順番で全て解決し、全て終わってからもう一方のプレイヤーが同様に解決する。

## ・行動選択フェイズ

手札のスキルカードを1枚選んで場に伏せる。手札があるならば必ず伏せる。  
何らかの理由で手札を伏せられなかった場合、何も行動しなかったものとして扱う。  
具体的には、距離補正、攻撃力、クリティカル無し。追加コスト支払い不可能。  
その他、スキル使用に関連したものを全て無効とする。  
両者が伏せたら次へ。

## ・開示フェイズ

前フェイズで伏せたスキルカードを公開する。

## ・コスト支払いフェイズ

1.スキルに規定されたコストを支払う。

※コストの支払い:カードに書いてあるコストの数だけ、出したスキルカードの上を手札のカードを横向きに伏せて重ねる。この重ねられた裏向きのカードをコストと呼ぶ。必要コストに対して手札が不足した場合、不足1枚につき1点のダメージを受ける。なお、支払われたコストは非公開情報である。一度支払いを終えた後は、見てはならず、入れ替えもしてはならない。

2.効果や能力の起動や解決、及びそのための追加コストを支払う。両者がパスしたら次へ。

※使用順について:対応力の低いプレイヤーから先に使用かパスを宣言し、使用したなら即座に解決する。これを両プレイヤーが交互に行い、両者が続けてパスを宣言したら次のフェイズへ。また、特に指定がない場合、すべての効果は「ターン終了時まで持続」「各ターンにつき1回使用可能」である。

## ・行動結果フェイズ

1.距離と攻撃力を計算し、ダメージを算出する。ダメージは両者が同時に受ける。手順は以下の通り。

### 1-1.攻撃力の計算

カードに書かれている攻撃力に、攻撃力を補正する効果を加える。

### 1-2.距離の計算

現在の距離に、スキルが持つ距離補正や効果による距離補正を加え、新たな現在の距離とする。  
その値がプラスならば遠距離、マイナスならば近距離、0ならば中距離となる。

### 1-3.クリティカルの判定

現在の距離とスキルが持つクリティカル距離を比較し、以下のABCいずれかで判定する。  
クリティカルを持たないスキルの場合、この手順を飛ばす。

A:現在の距離がスキルの持つクリティカル距離と一致する場合、攻撃力をそのままダメージにする。この状態を「クリティカルしている」と呼ぶ。

B:現在の距離がスキルの持つクリティカル距離から一つ外れる場合(例:現在の距離が中距離で、近距離クリティカルのスキルの場合など)は、カス当たりとして攻撃力の半分(端数切捨て)をダメージにする。

C:現在の距離がスキルの持つクリティカル距離から二つ外れる場合(例:現在の距離が近距離で、遠距離クリティカルのスキルの場合など)は、完全に技が外れ、ダメージはゼロになる。この状態を「回避された」と呼ぶ。

攻撃を回避した側のプレイヤーは、そのターンのクールダウンフェイズ終了時に、自分のクールダウンゾーンの各スキルについて、それぞれ一度ずつクールダウンを行ってもよい。

※クールダウン:後のクールダウンフェイズの説明で詳述。

		自分のスキルのクリティカル距離		
		近	中	遠
現在の距離	近	クリティカル	カス当たり	回避される
	中	カス当たり	クリティカル	カス当たり
	遠	回避される	カス当たり	クリティカル

#### 1-4.ダメージの計算

算出されたダメージに、ダメージを補正する効果を加える。これが最終的なスキルによるダメージである。

※スキルによるダメージ:上記の計算により、スキルの攻撃力を補正して算出されるのが「スキルによるダメージ」である。テキスト欄に書いてある効果や能力によって発生するダメージは、スキルによるダメージではない。それは効果や能力によって発生するダメージである。

2.スキルをその上に乗せたコストごとクールダウンゾーンに移動させる。

3.ヒットオープンの処理をする。

相手のクールダウンゾーンにあるコストから、自分のスキルがクリティカルしていたら2枚、カス当たりならば1枚を選び、表にする。ここで表にしたコストは、相手の手札に戻るまで表のままにしておく。表にする際、コストの順番は入れ替わらない。表にするコストが残っていない場合、それ以上何もしない。

#### ・クールダウンフェイズ

自分のクールダウンゾーンにある全スキルに対し、一度ずつクールダウンを行う。

※クールダウン:自分のスキルの上にあるコストのうち、一番上のものを手札に戻すこと。

このとき戻すコストが無いスキルは、代わりにスキルカードそのものを手札に戻す。

※二重クールダウン:二重クールダウンを持つスキルは、クールダウンを行う際に一番上のコストが横向きの場合、縦向きにする。縦向きの場合、手札に加える。スキルそのものを手札に戻す処理は、通常のクールダウンと同じ。

#### ・ターン終了フェイズ

1.レベルアップの処理をする。「6:レベルアップと致命傷」で詳述。

2.ターンを終了する。

### 6:レベルアップと致命傷

ゲーム開始時のキャラクターの体力は10、レベルは1である。この状態では、レベル1能力のみが使用可能である。

※レベル○能力:キャラクターカードのテキスト欄に「Lv1-3[なんか書いてある]」と記載してあるのが、それぞれそのキャラクターが持つレベル1からレベル3の能力と、その効果である。

体力が残り5以下になったターンの終了フェイズ中に、キャラクターのレベルは2になる。

レベルアップと同時に、クールダウン中の自分の各スキルに対して任意の回数のクールダウンをそれぞれ行い、伏せてある3枚のウルTRASキルのの中から好きなものを一つ手札に加える。さらに、レベル2能力が有効になる。

体力が1以上ある状態からダメージを受け、0以下になる場合、そのターン中の体力は0で固定される。また、そのターンの終了フェイズ中に、キャラクターのレベルは3になる。

レベルアップと同時に、クールダウン中の自分の各スキルに対して任意の回数のクールダウンをそれぞれ行い、伏せてある残り2枚のウルTRASキルのの中から好きなものを一つ手札に加える。さらに、レベル3能力が有効になる。

レベル3のキャラクターは、ダメージを受けても体力が0から減ることは無いが、蓄積ダメージとして受ける。1ターン中に合計3点以上のダメージを蓄積されると致命傷を受けて死亡し、敗北する。

※ダメージの蓄積:体力は減らないが、ダメージそのものは受けているので、それで誘発する効果も受ける。両者の蓄積ダメージが同時に3点以上に達した場合、蓄積ダメージが同値ならば、そのままゲームを続行する。いずれかのキャラクターの蓄積ダメージが相手を上回った場合、その瞬間に敗北する。

残り体力	レベル	レベルアップ時に得る効果
10-6	Lv1	なし
5-1	Lv2	ウルTRASスキル1枚取得、各Lv能力有効化
0	Lv3	各スキル任意回数クールダウン
Lv3時		蓄積ダメージが3点に到達するか越えた瞬間、直ちに敗北する。 両プレイヤーが同時に敗北条件を満たした場合、 1.どちらかがより多く蓄積ダメージを受けている場合、そのプレイヤーは敗北する。 2.蓄積ダメージが同値の場合、ゲームを続行する。

## 7:用語集

### ・CD

クールダウンの略称。

### ・[CD効果]

そのスキルカードがクールダウンゾーンにある間のみ有効になる効果。

その他条件が書いてある場合、スキルカードがクールダウンゾーンに置かれていて、かつその条件を満たす必要がある。

### ・効果や能力の処理の任意・強制

「～してもよい」と書いてある場合のみ、任意で処理するかしないか選ぶことができる。

それ以外の場合は必ず処理される。嫌でもする。