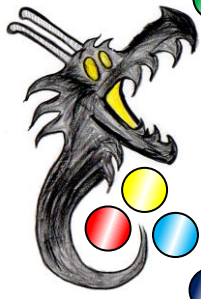


簡単だけど...

奥深いぞ！



ディレロア

~Direction & Roar (方向と咆哮)~



1プレイ
30~60分

2~4人で遊べる！新しく楽しい召喚パズルバトルゲーム！

★「ディレロア」の内容物について

【ページ:1】

- 表紙&説明書(この紙の事になります。)
- 36枚のモンスターカード
- 9X9マスのボード
- カード収納用ビニール袋:1枚
- マナ(おはじき)50個(別梱包)



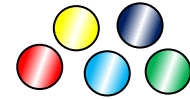
カードはマイクロシシ目に沿って何回か折り曲げる事で切り離せます。

★「ディレロア」のルール

■準備

ボードを中央に置き、モンスターカードをシャッフルして山札を作ります。
各プレイヤーは、山札から4枚ずつドロウし初期手札(非公開)とします。
マナ50個をボードから少し離れた「未使用マナ置場」に置きます。
スタートプレイヤーをじゃんけんで決めて時計回りにターンを進めます。

マナは神秘的な力を宿しています。
(色の違いは気にしないでOKです)



■ターンの流れ

手番プレイヤーは以下の順でフェイズを行います。(詳細後述)

- 1: マスターフェイズ(2000ポイント)
- 2: マナ配置フェイズ(1~2個)
- 3: 移動フェイズ(1枚)
- 4: 攻撃フェイズ(1枚)(同時攻撃・コンボ攻撃あり)
- 5: 召喚フェイズ(複数召喚可能)
- 6: ドローフェイズ(1枚)

■【特殊能力】

記載があれば、好きな時に使用できます♪
(マナ1個ごとに使用/未使用を選択できます。)

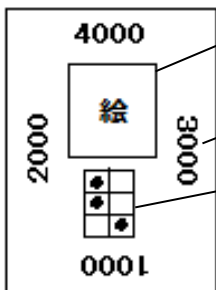
●【マナ吸収】

攻撃で得られる「ポイントマナ」増加分を、
敗北モンスターの持ち主の「ポイントマナ」から
受け取る事も出来る能力。
(注:コンボ攻撃時、使用不可)

●【マナ破壊】

攻撃しても「ポイントマナ」は増加しない。
代わりに敗北モンスターの持ち主の「ポイントマナ」が
攻撃力差分だけ減少。「未使用マナ置場」へ返却
(注:マイナスにはならない)
(注:コンボ攻撃時、使用不可)

■モンスターカードの説明



①モンスターカードの名前と絵と【特殊能力】

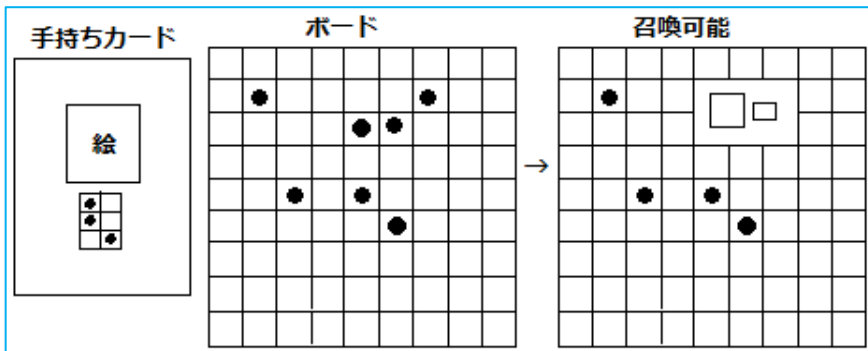
②方向ごとの攻撃力

③マナパターン

モンスターカードはボード上の6マスに相当します。

- マークは、ボード上のマナ配置を表現しており、召喚、移動では、モンスターは、マナパターンと完全一致するところにしか存在できません。
- (注)マナの有り、無しが完全一致する必要があります。

(例)



(注)
ボード上の
モンスターカードが
誰のものかは
記憶しておいてください！

★免責事項

「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。ご了承お願いいたします。

★ルール考案者:ていー(TEE)

★製造メーカー:ゲームメーカー「あんちっく」

<http://antic-main.com/>

■勝利条件(1万ポイント)と「ポイントマナ」

「ポイントマナ」が1万ポイント(10個)以上になったプレイヤーが勝者です！

(「ポイントマナ」1個=1000ポイントです。)

「ポイントマナ」はボードの横に並べて、各プレイヤーのポイントを表示します。

「ポイントマナ」増加分は、「未使用マナ置場」から受け取りますが、

「未使用マナ置場」が0個の場合は、ボード上のマナ(モンスターカードの無いマス)から好きに選んで受け取ります。

(どうやっても「ポイントマナ」が増やせない場合は、「ポイントマナ」は増えません！)

■各フェイスの詳細説明

1: マスターフェイズ(2000ポイント)

ボード上に他プレイヤーのモンスターカード0枚で、自分のモンスターカードが1枚以上ある場合、マスターポイント(ボード支配得点)として2000ポイント(「ポイントマナ」2個)増加します。

2: マナ配置フェイズ(1~2個)

ボード上に自分のモンスターカードがあれば1個、無ければ2個、マナをボード上に配置します。

マナは「未使用マナ置場」から受け取り、好きなマスに配置します。

「未使用マナ置場」が0個の場合は、

ボード上のマナ(モンスターカードの無いマス)からマナを選び、好きな違うマスへ移動し配置します。

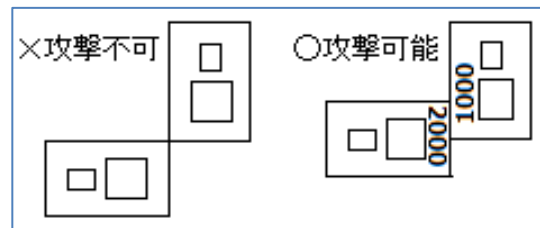
3: 移動フェイズ(1枚)

ボード上のモンスターカード1枚を移動する事が出来ます。(その場で回転移動も出来ます。)

ただし、移動先のマナ配置とモンスターカードのマナパターンが完全一致する必要があります。

4: 攻撃フェイズ(1枚)(同時攻撃・コンボ攻撃あり)

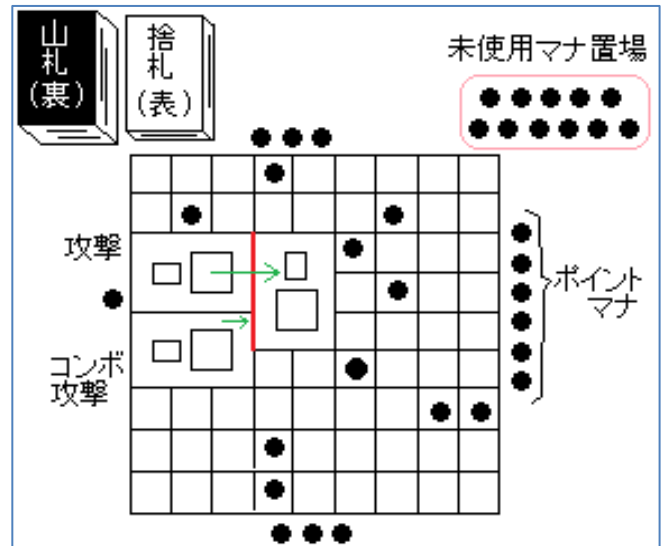
ボード上のモンスターカード1枚を決定し、隣接する相手モンスターカードに攻撃する事ができます。(攻撃しなくてもOKです。)



隣接する方向の攻撃力を比較して、相手モンスターカードの攻撃力以上ならば、攻撃可能です。

攻撃された相手モンスターカードは敗北し、捨札へ行きます。(ボード上のマナはそのままです。)

攻撃したモンスターカードの持ち主は、攻撃力差分だけ「ポイントマナ」が増加します。



「同時攻撃」

攻撃は好きな順に各方向に1回行えます。最大で4方向に4回攻撃可能です。

「コンボ攻撃」

攻撃対象のモンスターカードの攻撃を受けている辺(右図赤線部分)に味方モンスターカードが隣接している場合、味方モンスターカードの攻撃力が加算出来ます。

「相討ち」

攻撃力同数の場合は、両者敗北として扱います。攻撃したモンスターカードもボード上から消えます。

5: 召喚フェイズ(複数召喚可能)

手札からボード上にモンスターカードを置く事ができます。(何枚でもOKです。)

ただし、ボード上のマナ配置とモンスターカードのマナパターンが完全一致する必要があります。

6: ドローフェイズ(1枚)

山札から1枚ドローし手札に加えます。

手札上限は5枚であり、6枚以上になったら、ただちに1枚を選び捨ててください。

10個のマナを
神殿に捧げると・・・

■その他

1. 膠着状態(千日手)は「引き分け」となります。
2. 考慮時間は1分を目安にしてください。(公式戦は2分です。)
3. 他プレイヤーへの具体的アドバイスは禁止！

