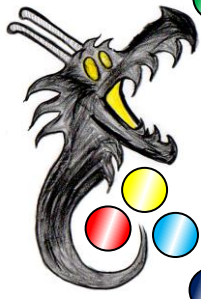


簡単だけど...

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)



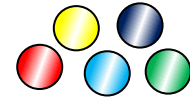
カードはマイクロミシン目に沿って何回か折り曲げる事で切り離せます。

## ★「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。)

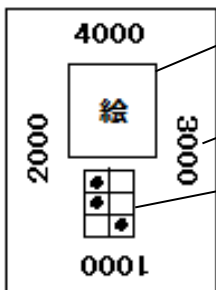
### ●【マナ吸収】

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】

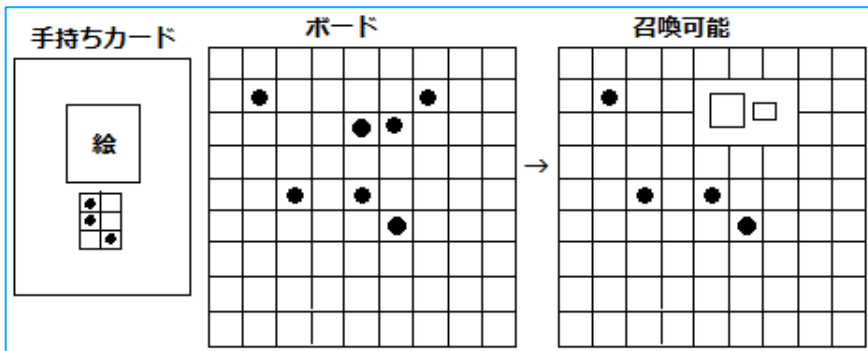
②方向ごとの攻撃力

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！)

## ■各フェイズの詳細説明

### 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。

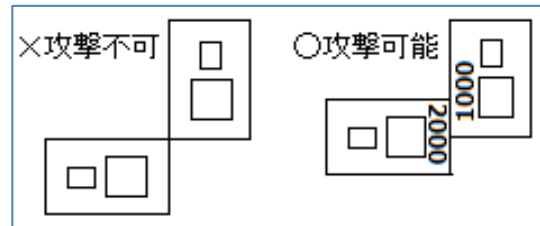
### 3: 移動フェイズ(1枚)

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)

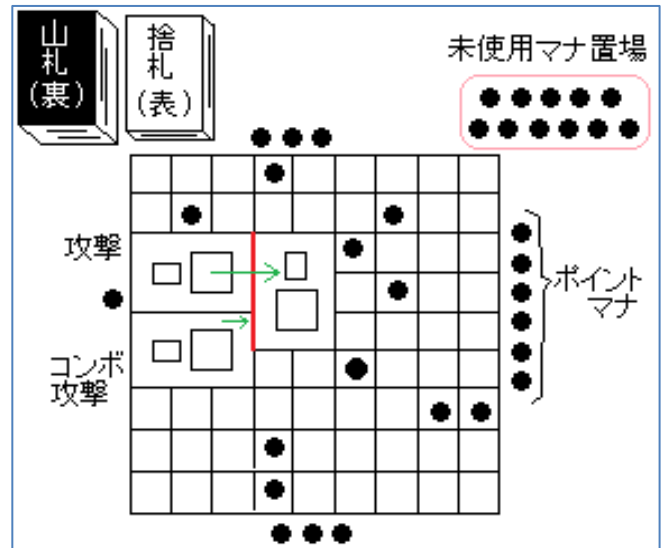
ボード上のモンスターカード1枚を決定し、隣接する相手モンスターカードに攻撃する事が出来ます。(攻撃しなくてもOKです。)



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出来ます。(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！

