

Play of Universe 簡単ルールブック

はじめに

このカードゲームは5×5マスのフィールドで繰り広げられる対戦型カードゲーム。
その中心にあるのが、「マジックストーン」である。

「マジックストーン」とは、自陣のクリーチャーの召喚や攻撃、また逆転を狙うアシストカードを使う際に必要となる石である。この石の使い方次第で戦況が大きく変わる。

【カード+マジックストーン】と【盤面】で繰り広げられるカードバトルである。

勝敗条件

次のどちらかの条件を満たしたプレイヤーが勝利となり、その時点でゲームは終了する。

- ① 相手のJカードのHPを0にする。
- ② 相手陣地の裏向けカードが5枚以上になる。(詳細はゲーム進行で説明)
- ③ 相手のターン開始時、相手のデッキが0枚になる。

ゲームに必要なもの

デッキ

デッキは次のルールに従って自由に構築することができる。

- ① Jカードを1枚必ず入れる。
- ② カードが40枚(Jカード含む)
- ③ 同じ名前のカードは4枚まで入れることができる。

フィールド

5×5のマス目がかかれたプレイシート

この空間をクリーチャー達が移動し戦う場

コイン

カードの効果によって投げる状況がある。

マジックストーン

ゲーム中、マジックストーンとして使用するチップを1人30個ほど用意する。

ダメージポイント

クリーチャーのダメージ計算ができるものを用意する。

カードの種類

このカードゲームには4種類のカードが存在する。このカードとマジックストーンを組み合わせて対戦は行われる。

クリーチャーカード

相手クリーチャーと戦い、ゲームのメインとなるカード

- ① クリーチャー名
- ② 属性
- ③ コスト・コスト軽減枠
- ④ HP
- ⑤ 基本行動攻撃範囲
- ⑥ 能力・効果
- ⑦ 攻撃力
- ⑧ アーマー枠
- ⑨ カード情報
- ⑩ レアリティ

アシストカード

ゲームの流れを大きく変えることのできるカード

- ① カード名
- ② コスト・コスト軽減枠
- ③ 効果（アタックフェーズかフラッシュフェーズどちらか選べるカードもある）
- ④ カード情報
- ⑤ レアリティ

アーマーカード

クリーチャーの能力を上げるカード

- ① カード名
- ② コスト・コスト軽減枠
- ③ 効果
- ④ カード情報
- ⑤ レアリティ

ストラクチャーカード

フィールド上に建設できる特殊な効果を持ったカード

- ① カード名

- ② コスト・コスト軽減枠
- ③ 効果
- ④ カード情報
- ⑤ レアリティ

ゲームの準備

- ① プレイシートを敷き、ストーンゾーンに石を用意する。
- ② Jカードをデッキから出し、自軍後列の中央に配置する。
- ③ デッキをお互いシャッフルする。
- ④じゃんけんをし勝った方が先行プレイヤーになる。(先行か後攻かは選べない)
- ⑤ それぞれデッキから5枚カードをドローし、石を3つリザーブゾーンに置く。
- ⑥ 先行プレイヤーはデッキから1枚ドローしゲームスタート(先行プレイヤーの最初の番は石を補充することはできない)

ゲームの進行

ゲームは「ターン」を一区切りとして行う。先行プレイヤーのターンからスタートして、クリーチャーが相手クリーチャーに攻撃をした段階でターンが終わり、次は後攻プレイヤーのターンとなる。以降、交互にターンを進めていくことになる。

- ① マジックストーンを1つストーンゾーンからリザーブゾーンに補充する。
- ② デッキからカードを1枚ドローする。(手札上限はない)
- ③ 前のターン使ったマジックストーンをリザーブゾーンに戻す。
- ④ **メインフェーズ**

メインフェーズでは以下の行為が好きな順番ですることができる。

- ・クリーチャーの召喚
- ・アシスト、アーマー、ストラクチャーカードの使用
- ・クリーチャーに石を乗せる(1ターンに1回)
- ・クリーチャーの移動(1ターンに1回)

クリーチャーの召喚

手札または手元にあるクリーチャーカードを、コストを支払って召喚することができる。自陣に召喚することができるクリーチャーの数はJカードを含め5体までとなっている。クリーチャーの召喚は自陣(2行目まで)ですることができる。中央ライン、相手陣地で召喚することはできない。進化クリーチャーを召喚する際は、進化前のクリーチャーが真ん中の3行目までの位置まで来ていないと進化することができない。進化する際もコストを支払わなければならない。進化前クリーチャーに乗っている石、アーマー並びにダメー

ジポイントは進化後クリーチャーが引き継ぐ。

手札・手元の使い方・コストの支払い方

手札や手元にあるカードは、コストを支払うことでクリーチャーの召喚、アシストの使用、ストラクチャーの配置、アーマーをクリーチャーに装備することができる。進化クリーチャーについては、条件を満たしていないとコストがあっても召喚することが出来ない。コストの支払い方は全カード共通である。コストはカードの左上に記載されている。コスト軽減については、例えば【炎】属性のコスト4のクリーチャーを召喚しようとする時、フィールドに自分の【炎】属性のクリーチャーが2体いる場合、同属性同士「ユニゾン」を起こし、クリーチャーのコストを2軽減することができる。よって、このクリーチャーはコスト2で召喚することができる。これは、アシスト・ストラクチャー・アーマーカードにも共通である。軽減に影響を及ぼすカードはクリーチャーとストラクチャーである。使用した石は、トラッシュに移動しそのターンは使用することができない。(クリーチャー効果などによってはリザーブゾーンに戻せるなどはある。) 次のターンの③の段階でトラッシュにある石を全てリザーブゾーンに戻す。

攻撃コストの支払い方

クリーチャーはそれぞれ攻撃をする際、召喚コストは別で攻撃コストが必要になる。攻撃コストも石で行われることになる。1ターンの1回、望むなら自分のクリーチャーに石を乗せることができる。必要個数を満たしていれば攻撃することができる。クリーチャーに乗せた石は一度乗せてしまうと、基本的に石の移動やリザーブに戻すことができない。

(アシスト効果などで移動できる場合もある) 石を乗せたクリーチャーが倒されてしまうと、石はストーンゾーンへ回収される。破壊されたクリーチャーはトラッシュに行く。

アシストカードの使用

手札や手元にあるアシストカードを、コストを支払って使用することができる。自分のターンに使用できるカードや相手のターン使用できるカードもある。アシストカード使用後はすぐに破棄しなければならない。

アーマーカードの使用

手札や手元にあるアーマーカードを、コストを支払ってクリーチャーに装着させることができる。クリーチャーによって装着できる数が制限されている。アーマーカードの移動は基本的に出来ない。(アシストカードなどによっては移動できる場合もある。) クリーチャーが倒されれば、アーマーカードも一緒に破棄される。

ストラクチャーの配置

手札や手元にあるストラクチャーカードを、コストを支払って配置することができる。ストラクチャーカードを両陣合わせて1つだけ配置することができる。自分のターンにストラクチャーカードを配置して、相手のメインフェーズでストラクチャーを配置してきた場合は自分のストラクチャーを破棄しなければならない。

クリーチャーカードの移動

クリーチャーはカードそれぞれに記載された移動範囲に従って移動することができる。1ターンに1回1匹だけ移動させることができる。(相手クリーチャーを倒した場合の移動は含まれない) 攻撃コストがなくても移動することはできる。アシストカードや特性によっては移動範囲が変わったりすることもある。

⑤ アタックフェーズ

自分のクリーチャーは相手のクリーチャーやJを倒す為に、1ターンに1回攻撃をすることができる。(攻撃できるクリーチャーは1体のみ) アタックが行われた場合、以下の手順によってバトルが進行する。

1. アタック宣言

攻撃をする相手クリーチャーを選び、攻撃を開始する。

2. フラッシュ宣言

攻撃を受ける側はフラッシュ効果のあるアシストカードを使用することができる。(この場合もリザーブにあるコストを支払わなければならない。)

3. バトル

相手クリーチャーのHPから自分のクリーチャーの攻撃力を引く。また、攻撃やフラッシュ時に効果を発動するクリーチャーだった場合はこの時効果に従って行動する。

4. クリーチャーの破壊とバトル解決

4-1. 石の乗ったクリーチャーが破壊された場合

石が乗ったクリーチャーがHP0になり破壊された場合は、石はストーンゾーンに回収され、クリーチャーはトラッシュゾーンに移動する。

4-2. 石の乗っていないクリーチャーが破壊された場合

石の乗っていないクリーチャーがHP0になり破壊された場合は、そのクリーチャーは裏向けになり、相手陣地の空いているスペースに置くことができる。場所は攻撃を行ったプ

レイヤーが指定することができる。

⑥ エンドフェーズ

クリーチャーの攻撃が終了すれば、そのターンは終わり次のターンに移る。
以降、①~⑤が繰り返されバトルが進んでいく。