

MONSTER COLLECTION TRADING CARD GAME

クイックリファレンス Quick Reference

1 カードの見方

ユニット

様々なモンスターを表すカードです。プレイヤーが「召喚」して敵と戦闘するために必要となります。

戦闘スベル

ユニットが使用する呪文を表すカードです。使い捨てですが、戦闘を有利にする効果があります。

アイテム

魔法の道具を表すカードです。使い捨ての「消耗品」と、永続的に効果を発揮する「装備品」の2種類があります。

地形

戦場となる場所を表すカードです。特殊な効果と「リミット」の値を持ちます。

1カード名
2種族/タイプ
3レベル
4属性
5英雄点
6攻撃力/防御力
7進軍タイプ
8常備能力
9テキスト(特殊能力)
10分類
11追加攻撃力/追加防御力
12追加常備能力
13リミット
14装備コスト
15勢力

●英雄
王冠型の「英雄点」が書いてあるユニットを英雄ユニットと呼びます。英雄ユニットを召喚するときは、召喚時に山札を「英雄点」の枚数だけ破棄します。また、同じ名前の英雄が既に自軍ユニットとして場に出現している場合は召喚できません。

属性の種類

火 水 土 風 聖 魔

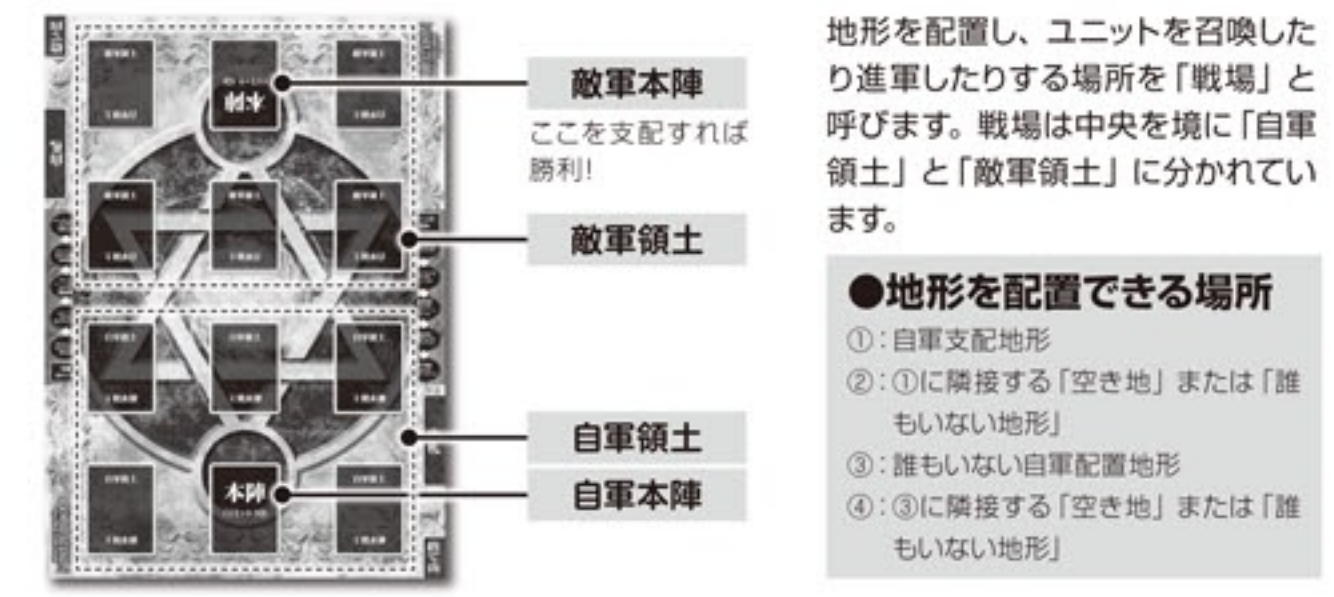
▶モンスター・コレクションTCGとは
「モンスター・コレクションTCG」(通称:モンコレ)は、1対1で遊ぶ対戦型のトレーディング・カードゲームです。あなたはモンスターを自在に操る「召喚術師」となって、相手の召喚術師と戦います。様々なモンスターや魔法・アイテムを駆使して相手の「本陣」の陥落を目指しましょう!

▶デッキの組み方
モンコレ遊ぶためには、プレイヤー1人につき1つ、「デッキ」と呼ばれるカードの集まりが必要です。デッキを組む際には、下記のルールがあります。
①デッキの合計枚数は、50枚ちょうどであること
②同じ名称のカードは、1つのデッキにつき3枚以下

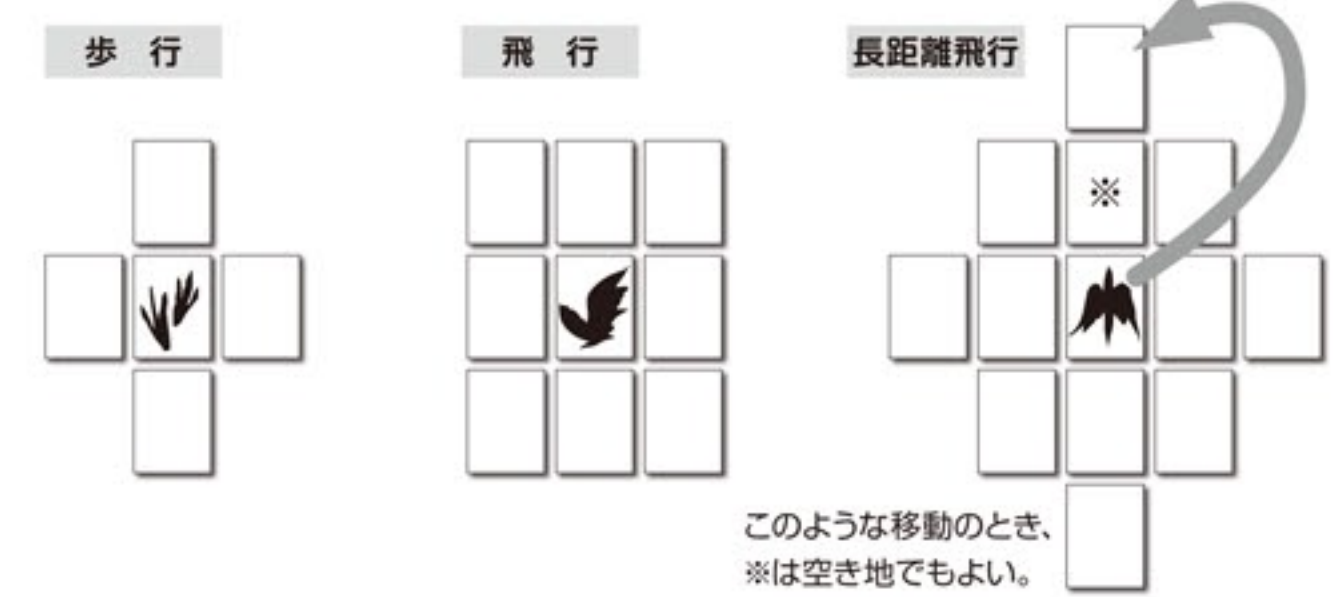
●新要素 これらは「追加ルール」として扱われます。
秘伝 ▶ これを持つ戦闘スベルや消耗品は、特定の種族でなければ使用できません。
専用 ▶ これを持つ装備品は、特定の種族でなければ装備できません。

▶ゲームの勝利条件
以下のいずれかの条件が満たされた場合、勝利プレイヤーが決定し、ゲームは終了します。
①本陣陥落
自軍ユニットが「敵軍本陣」への進軍に成功し、「敵軍本陣」を自軍支配地形にした場合、勝利となります。
②山札切れ判定
自軍・敵軍の両方の山札がなくなったとき、その次のターンが終了すると、判定となります。
お互いの「敵軍領土」にいるユニットの数が多いプレイヤーが勝利となります。
同じ場合は引き分けです。

2 戦場の図



3 ユニットの進軍範囲



4 ターンの流れ

- 第1手札調整フェイズ**
自分の手札を好きなだけ破棄した後、手札上限枚数(基本は6枚)まで山札から手札を補充します。
※先手プレイヤーの第1ターンのみ、このフェイズは存在しません。
- メインフェイズ**
以下の行動を好きな順番で、可能な限り何度でも行うことができます。
・ユニットの進軍(進軍先に敵軍ユニットが存在していた場合は戦闘が発生)
・地形の配置
・装備品の持ち替え
※先手プレイヤーの第1ターンのみ、このフェイズは存在しません。
- 普通召喚フェイズ**
次の順番で、宣言を行います。
1. 装備品の破棄
2. 自軍本陣にユニットを召喚、装備品の装備、持ち替え
- 第2手札調整フェイズ**
自分の手札を好きなだけ破棄した後、手札上限枚数(基本は6枚)まで山札から手札を補充します。
- 終了宣言フェイズ**
すべてのプレイヤーの行動完了のユニットが、未行動になります。自分のターンの終了を宣言します。

5 戦闘の流れ

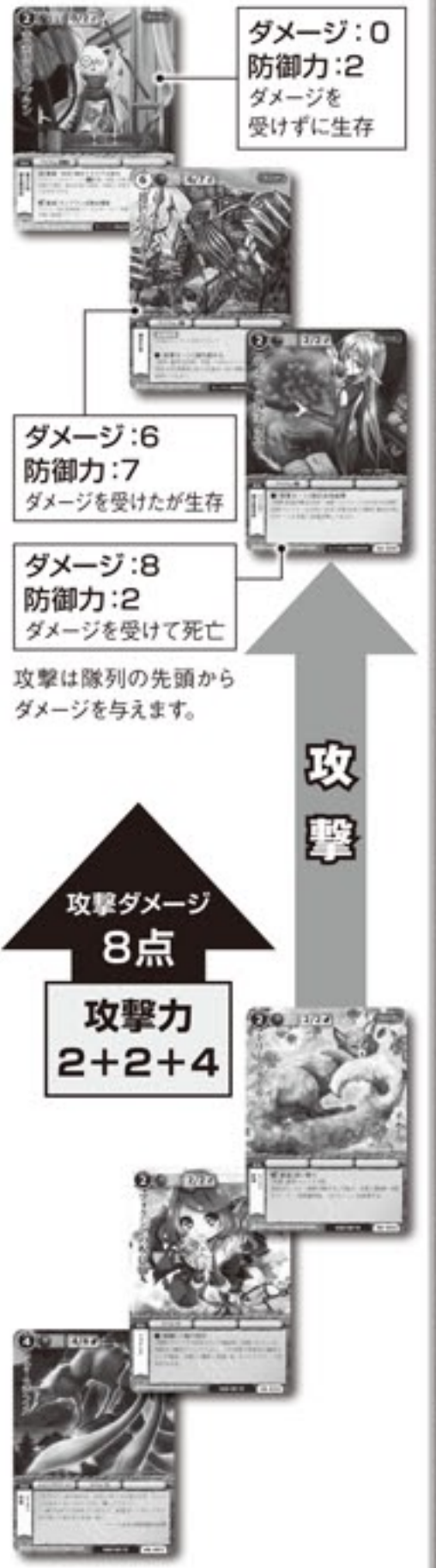
- 進軍した際、その地形に敵軍のユニットが存在していた場合、戦闘が発生します。
- 即時召喚タイミング**
進軍側→守備側の順で、「装備品の破棄」「即時召喚」「装備品の装備」を行うことができます。
 - 隊列変更タイミング**
進軍側→守備側の順で、「隊列の変更」「装備品の持ち替え」を行うことができます。
 - イニシアチブ決定タイミング**
双方のプレイヤーがダイスを1個振り、出た数に自軍ユニットの「イニシアチブ」の値を加え、イニシアチブ結果を確定します。合計値の高い方が先攻となります。
- イニシアチブ結果が異なる場合**

 - 先攻普通タイミング**
先攻側が次の行動を順番に行います。
1. [普通]タイミングの行動(可能な限り何回でも)
2. 攻撃(強制)
3. [普通]タイミングの行動(可能な限り何回でも)
 - 後攻普通タイミング**
後攻側が次の行動を順番に行います。
1. [普通]タイミングの行動(可能な限り何回でも)
2. 攻撃(強制)
3. [普通]タイミングの行動(可能な限り何回でも)

イニシアチブ結果が同じ場合

 - 同時攻撃タイミング**
お互いが同時に攻撃をします。(※特殊能力・戦闘スベル・アイテムは使用できません。装備品の追加攻撃力/追加防御力も失われます)
 - 戦闘終了タイミング**
まず、戦闘中に付与されたすべての効果が消えます。戦闘が終了し、進軍結果が確定します。進軍側のユニットのみが生きている場合、進軍は成功となり、進軍したユニットはその地形を支配することができます。守備側のユニットが生きている場合、進軍は失敗となり、進軍したユニットはもとの地形に戻ります。

6 攻撃の処理



7 能力の使用タイミング

●特殊能力の使用タイミング
特殊能力の使用できるタイミングには以下の種類があります。
【普通】: 戦闘時、使用するプレイヤーの「普通タイミング」にのみ使用できます。
【対抗】: 戦闘時、相手の使用した効果に割り込んで使用できます。
【戦闘】: 戦闘中のみ効果を発揮します。
【自軍ターン】: 自軍プレイヤーのターン中のみ効果を発揮します。

※特殊なタイミング表記
・対抗不可: タイミング表記に「対抗不可」と書かれた特殊能力が使用された場合、全てのプレイヤーは「対抗」の宣言ができず、即座に効果を発揮します。

8 対抗連鎖

【対抗】と書かれた特殊能力や戦闘スベル、消耗品は、相手の行動(攻撃や[普通]タイミングの行動など)に割り込んで使用することができます。【対抗】に対してさらに【対抗】することも可能です。双方が続けて【対抗】しないことを宣言したら、最後に宣言した行動から順に解決を行います。これを対抗連鎖と呼びます。

宣言順	解決順
① プレイヤーAの[普通]タイミングの行動	⑤
② プレイヤーBの[対抗]	④
③ プレイヤーAの[対抗]	③
④ プレイヤーBは[対抗]なし	②
⑤ さらに、プレイヤーAの[対抗]での行動	①

※「適切な対象」について
【対抗】の宣言を行う場合、その対象となるものが「適切な対象」(その対抗連鎖に関係のある対象)である必要があります。その対抗連鎖で行われた全ての宣言について「宣言を行ったユニット」と「宣言の対象」と「戦闘に参加しているプレイヤー」が「適切な対象」となります。

9 特殊能力

特殊能力は、使用を宣言して効果を発揮するものと、条件が満たされると自動的に発揮されるものがあります。ユニットが持つ特殊能力には以下の種類があります。

✓完了型特殊能力
この能力を持つユニットを行動完了にすることで使用できます。既に行動完了になっているユニットは使用できません。

●自動型特殊能力
タイミングと発現時期を満たしていれば、自動的に効果を発揮する特殊能力です。発現時期は(発現: ~)と書かれています。

⊕宣言型特殊能力
指定された条件を満たす限り、何度でも使用できる特殊能力です。行動完了になっていても使用できます。

◇手札型特殊能力
手札から使用する際に、効果を発揮する特殊能力です。

10 常備能力

ユニットが持つ「常備能力」には以下の種類があります。ユニットの「未行動/行動完了」状態に関わらず、常備能力は効果を発揮します。

【イニシアチブ: x】
ユニットの進軍早さを表します。xの数値がイニシアチブ決定タイミングのダイスに加算されます。

【チャージ: x】
チャージを持つユニットが先攻になった時、xの数値だけ攻撃力が加算されます。

【ディフェンダー: x】
ディフェンダーを持つユニットが後攻になった時、xの数値だけ防御力が加算されます。

【アイテム: x】
ユニットがどれだけアイテムを使用できるかを表します。xの部分にある【アイコン】1つにつき、1回の戦闘中に「コスト: 1」の消耗品をひとつ使用できます。また、「コスト: 1」の装備品を装備させることができます(装備品を装備している場合、そのコスト分の【アイコン】は常に消費されているものとして扱います)。

【スベル: x】
ユニットがどんな戦闘スベルを使用できるかを表します。xの部分にある【属性アイコン】1つにつき、1回の戦闘中に同じ属性アイコンをコストとする戦闘スベルをひとつ使用できます。また、【属性アイコン】としても使用することができます。

【耐性: x】
xには【炎災】【津波】などのダメージ属性が入ります。耐性を持つユニットは、それらのダメージやカードの効果は死にません。

【弱点: x(n)】
xには【炎災】【津波】などのダメージ属性が、nには数字が入ります。弱点を持つユニットが1点以上のxのダメージ属性を持つダメージを受けた場合、nの値だけ与えられるダメージが増加します。

11 用語解説

【行動完了】
ユニットには「未行動」と「行動完了」の2つの状態があります。未行動のユニットだけが「進軍」「攻撃」「特殊能力」を実行できます。そして「進軍」「攻撃」「特殊能力」のいずれかを実行したユニットは、行動完了になります。行動完了のユニットはカードを横向きにします。行動完了のすべてのユニットは、お互いの終了宣言フェイズに未行動になります。

【コスト】
その効果を使用するために必要になるものです。コストを払えない場合、その効果の使用を宣言することはできません。コストに、括弧で条件付けが示されている場合があります。その場合、条件を満たさないコストを支払うことはできません。例: 「コスト: 手札1枚破棄(戦闘スベルカード)と書かれている能力を使用する場合、手札から戦闘スベルカードを1枚破棄する必要があります。手札に戦闘スベルカードが1枚もない場合は使用を宣言することはできません。」

【死亡】
戦闘によるダメージや効果によって、ユニットが倒された場合「死亡」と表現します。死亡したユニットは捨て山に移動します。

【破棄】
「~を破棄する」と書かれている場合、「そのカードを捨て山に移動させること」を指します。

【付与】
「~を付与する」と書かれている場合、その数字を本来の値に加算したり、常備能力や特殊能力を追加したりすることを指します。

【消失】
「~を消失させる」と書かれている場合、その効果や特殊能力を失うことを指します。

【装備】
ユニットが「装備品」を使用することを指します。
【nD】
nの数だけダイス(サイコロ)を振り、その合計値を出すことを表します。例: 「[2D] ダメージ」という効果の場合、ダイスを2つ振り、その合計値がダメージとなります。
【効果適用後】
「Aする。効果適用後、Bする」という効果のカードは、Aの効果が発揮されたあとBの効果が発揮されます。何らかの理由でAの効果が発揮されなかった場合、Bの効果は発揮されません。
【or】
「or」は条件付けに使われる表記です。「AorBの場合、~する」のように複数の条件が併記されている場合、そのいずれかに該当すれば、条件に合っているものとして扱います。
【&】
「&」は同時に効果を使用する際に使われる表記です。「A&B」という表記は、「A」と「B」の効果と同時に発生することを表しています。
【構築ルール】
そのカードをデッキに入れることのできる枚数を指します。
【追加ルール】
そのカードを使用するにあたって追加される特殊な条件です。
【除外】
そのカードを使用・召喚・配置できない状態にします。「除外ゾーン」を作り、そこにゲームから除外されたカードを置きます。