

ようこそ、モンスター・コレクションの世界へ！

本書のガイドキャラクター



先輩

モンコレ部所属の高校2年生。
可愛い後輩とモンコレを遊びたくて
しようがない。行動力も度胸もあるが、
たまに大人げない。

後輩

モンコレ部の新入部員。
モンコレのルールを勉強中の、完全
な初心者。おっとりしていて流されや
すいが、実は負けず嫌い。

イラスト:七
コミック:緑一色



舞台説明



モンスター・コレクションの舞台になるのは、6つの属性によって作られた異世界「六門世界」。
キミはその世界の召喚術師となり、様々なモンスターを操って戦っていくことになるのだ！



属性



火属性: 直接的な攻撃を得意とします。



水属性: 相手の妨害や奇襲を得意とします。



土属性: 相手の攻撃を防御すること得意とします。



風属性: 素早さを活かした速攻を得意とします。



聖属性: 打消しや防衛を得意とします。



魔属性: 相手の行動を制限する戦法を得意とします。

ゲームに必要なもの

デック(カードの束)

ゲームに使うデックは、必ず50枚ちょうどでなければなりません。また、同じカード名のカードは1つのデックに3枚までしか入れられません。カードのナンバーが違ってもカード名が同じなら、それは同じカードとして扱います。

ダイス(サイコロ)

1～6の数字が入った、正六面体のダイスが1個必要です。

プレイヤマット

カードを配置する場所を表したマットです。

ユニットカードの見方



まずはモンコレの基本にして要、ユニットカードを紹介しよう。モンコレの世界に存在する様々なモンスターを表すカードだ。



⑩**常備能力**: このユニットが持つ、基本的な特性です。

⑪**特殊能力**: このユニットが持つ独自の能力です。斜体で書かれたものは「フレーバーテキスト」と呼ばれる、世界観を表したもので、ゲームには影響を与えません。

⑫**出現頻度**: カードの入手しやすさを表します。入手しやすい順に「▲→◆→★→♣」となります。●はトライアルデッキにのみ収録されています。

⑬**ブロックシンボル**: このカードがどの「ブロック」に属するかを表します。

⑭**ナンバー**: カードの整理番号です。

⑮**勢力**: このカードの属する集団を表します。

戦闘スペルカードの見方



戦闘スペルカードは、ユニットが使用できる魔法のカードです。使い捨てだけど、戦況を左右する能力を持っているんですよ。



★戦闘スペル・アイテム(P.8)の使い方

テキスト欄または装備コストに書かれている「コスト」の分だけ、ユニットの持つ「スペル」または「アイテム」アイコンを消費する必要があります。また、コストに複数のアイコンが書かれている場合、複数のユニットが分割してコストを支払うことも可能です。

アイテム（装備品）の使い方はP.16をご覧ください。

例:「コスト: ●」の戦闘スペルを使用するためには「スペル: ●」を持つユニットが必要です。

例:「コスト: ♠」のアイテムを使用するためには「アイテム: ♠」を持つユニットが必要です。

アイテムカードの見方



アイテムカードには使い捨ての「消耗品」と、効果を発揮し続ける「装備品」があるぞ。どちらも常備能力「アイテム」が必要になるがな。



〈消耗品〉

①カード名(アイテム名): このアイテムの名前です。

②分類: このアイテムが「消耗品」と「装備品」のどちらなのかを表します。

③カード種類: このカードの種類が書かれています。

④タイプ: このアイテムが持つ、特徴を表します。

⑤テキスト: 「消耗品」の場合、このアイテムが発揮する効果が書かれています。複数の効果が存在するなら、そのうち一つを選択して使用します。「装備品」の場合、このアイテムがユニットに与える特殊能力が書かれています。

⑥出現頻度: カードの入手しやすさを表します。入手しやすい順に「▲→◆→★→♣」となります。

⑦ブロックシンボル: このカードがどの「ブロック」に属するかを表します。

⑧ナンバー: カードの整理番号です。

⑨勢力: このカードの属する集団を表します。

⑩装備コスト: 「装備品」のみに存在します。このカードを装備する際のコストを表します。

⑪追加攻撃力: 「装備品」のみに存在します。このアイテムを装備したとき、追加される攻撃力を表します。

⑫追加防御力: 「装備品」のみに存在します。このアイテムを装備したとき、追加される防御力を表します。

⑬追加常備能力: 「装備品」のみに存在します。このアイテムを装備したとき、追加される常備能力を表します。

地形カードの見方



配置したプレイヤーに有利な効果をもたらします。配置したプレイヤーか、そのプレイヤーのユニットを強力にサポートしてくれるんですよ。



①カード名(地形名): この地形の名前です。

②リミット: 地形の大きさを表します。ここに書かれた数値のレベルまで、ユニットを配置することができます。戦闘の際には、自軍ユニットとは別に、敵軍ユニットもリミットぶんまで存在できます。

③カード種類: このカードの種類が書かれています。

④タイプ: この地形が持つ、特徴を表します。

⑤テキスト: この地形が発揮する効果が書かれています。

⑥出現頻度: カードの入手しやすさを表します。入手しやすい順に「▲→◆→★→♣」となります。

⑦ブロックシンボル: このカードがどの「ブロック」に属するかを表します。

⑧ナンバー: カードの整理番号です。

⑨勢力: このカードの属する集団を表します。

★デックを組む際のポイント

モンコレのカードは「ユニット」「戦闘スペル」「アイテム」「地形」の全4種類です。中でも「ユニット」は対戦相手の領土へ進軍し、戦闘を行うための最も重要なカードなので、「アイテム」や「戦闘スペル」を入れすぎてユニットが少なくなってしまうないように注意しましょう。デックのタイプにもよりますが、基本的にはユニットを30枚前後、それ以外を20枚前後が適度なバランスです。

同じ「勢力」のカードは、組み合わせると相性の良い能力を持っています。デックを組む際には、同じ「勢力」のカードを集めるとバランスが良くなります。

プレイマットの見方



この3マス×4マスの戦場が書かれたものが「プレイマット」ですね。うう、要素が多くて難しそうです……



ふ、案することはないぞ。モンコレは「自分の本陣から相手の本陣に攻め込むゲーム」。それだけ知つていれば自ずと理解できる！

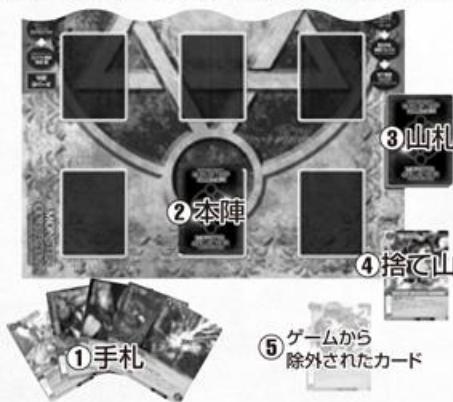
①手札：あなたの手札です。プレイヤーがゲーム中に使用する手札は、相手に見えないように手で持ります。

②本陣：あなたの拠点です。ゲームの開始時に、デックの一番上のカードをここで裏向きに配置します（表を見てはいけません）。ゲーム中、この場所を相手に支配されてしまうと敗北です。

③山札：あなたのデックを裏向きにしてここに置きます。手札を補充する場合、ここから行います。

④捨て山：ゲームで使用し終えたカードは、ここに表向きに置きます。

⑤ゲームから除外されたカード：カード効果などでゲームから除外されたカードは、分かりやすくマットの外に置くようにします。



他にも、地形に関しては次の用語を覚えておくと、これから説明が理解しやすくなるぞ。

●自軍領土：自分から見て、プレイマット手前から横2列のエリアのことだ。逆に、相手側の横2列のエリアは「敵軍領土」になるぞ。

●自軍支配地形：自軍ユニットが上に乗っている（=支配している）地形のことだ。相手が支配している場合は、「敵軍支配地形」になるわけだな。

●自軍配置地形：自軍プレイヤー（つまりキミ）が配置した地形のことだ。相手が配置した地形は「敵軍配置地形」となる。これらには、それぞれの本陣も含まれるぞ。



ゲームの準備



ゲームを始める前に、まずはしっかり準備をしましょう！

(1)自分のデックをシャッフルする

自分のデックをよくシャッフルします（その後、相手にも自分のデックをシャッフルしてもらいます）。シャッフルが終わったら、カードの裏（緑色の面）が上になるように「山札置き場」に置き、山札にします。

(2)自軍本陣を配置する

山札の一番上のカードを裏向きのまま、プレイマットの「本陣」と書かれたマスに配置します。このとき置いたカードは、以後「自軍本陣」として扱います。

(3)手札を6枚引く（マリガンの宣言）

山札の上から6枚カードを引きます。内容を確認し、ユニットカードが1枚もなかつたら、相手に手札を見せてから1度だけマリガン（やり直し）を宣言し、(1)～(3)の手順をやり直すことができます。

(4)先手/後手の決定

お互いのプレイヤーはダイスを1つ振り、より高い目が出たプレイヤーが先手（もう一方のプレイヤーは後手）になります。同じ目が出た場合は振りなおしてください。

下記の二つのどちらかの条件を満たせば、キミの勝利だ！ゲームは終了になるぞ！



勝利条件

本陣陥落：自軍ユニットが「敵軍本陣」を自軍支配地形にした場合、勝利となります。

山札切れ判定：自軍・敵軍の両方の山札がなくなった時、その次のターン（最後に山札がなくなった人の、対戦相手のターン）が終了すると、判定になります。この場合、お互いの「敵軍領土」にいるユニット数が多いプレイヤーが勝利となります（ユニットが同数なら、引き分けです）。

ターンの流れ／手札調整フェイズ

(1) 第1手札調整フェイズ(→P12)

主に手札を補充するフェイズです。

※先手側の第1ターンにはありません。

(2) メインフェイズ(→P14~15)

ユニットを進軍させ敵軍本陣を目指す、ゲームの中心となるフェイズです。「地形の配置(→P14)」、「進軍(→P15)」、「装備品の持ち替え(→P16)」を行えます。

※先手側の第1ターンにはありません。

(4) 第2手札調整フェイズ(→P12)

主に手札を補充するフェイズです。

(3) 普通召喚フェイズ(→P16)

自軍の本陣にユニットを召喚するフェイズです。

(5) 終了宣言フェイズ(→P12)

自分のターン終了を宣言するフェイズです。

相手のターンへ

第1手札調整フェイズ

第1手札調整フェイズは、以下の順番で手札の調整を行います。

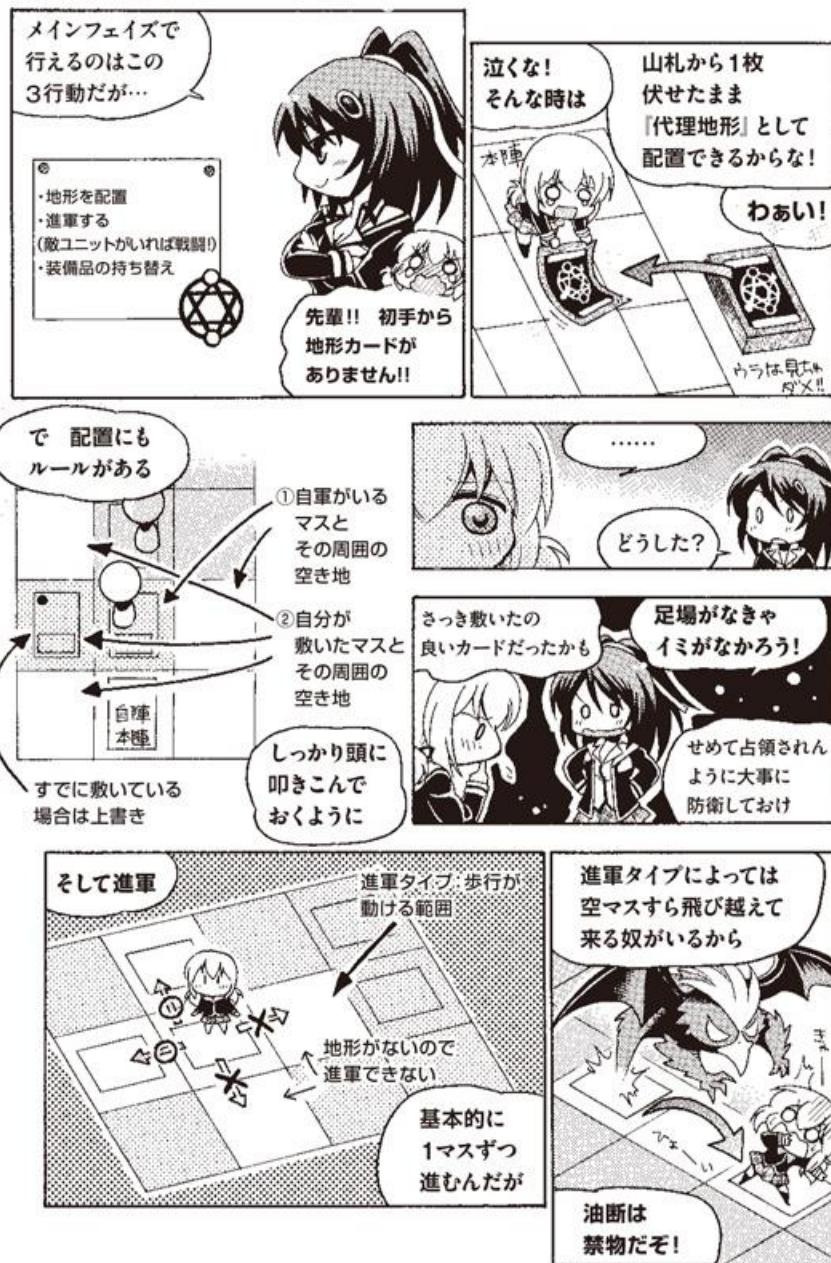
- ①手札の破棄(強制)：自分の手札上限枚数(ゲーム開始時は6枚)を超えている場合、上限枚数になるように手札を破棄(捨て山に移動させること)します。
- ②手札の破棄(任意)：手札の中から不要なカードを選び、破棄することができます(何枚でも手札を破棄することができます)。
- ③手札の補充：手札上限枚数まで山札の上からカードを引きます。

第2手札調整フェイズ

普通召喚フェイズ終了後には「第2手札調整フェイズ」を行います。「第1手札調整フェイズ」と同じ手順で、手札の破棄と補充を行います。

終了宣言フェイズ

「第2手札調整フェイズ」が終了したら、ターン終了を宣言して、自軍・敵軍のすべてのユニットを未行動の状態にします。その後、相手のターンが「第1手札調整フェイズ」から始まります。



地形の配置（メインフェイズの行動）



いかに強力なユニットでも、なにもないところには進軍できない！
まずは「地形カード」を配置せねばならないぞ！

手札に地形カードが複数枚ある場合、地形カードは1ターンに何枚でも配置できます。

地形カードを配置できる場所

- 手札の地形カードは、以下の条件にあった場所（本陣以外）に配置することができます。
- ①自軍支配地形：自軍ユニットが存在する地形に、自分の持っている地形カードを配置できます。元から存在していた地形カードは破棄します。
 - ②自軍支配地形に隣接する「空き地」か「誰もいない地形」：自軍ユニットが存在する地形の上下左右に隣接する地形が、まだ地形カードが配置されていない「空き地」か、ユニットが存在していない「誰もいない地形」だった場合、地形カードを配置できます。元から存在していた地形カードがあった場合、破棄します。
 - ③誰もいない自軍配置地形：自分の配置した地形にユニットがない場合、地形カードを配置できます。元から存在していた地形カードは破棄します。
 - ④自軍配置地形に隣接する「空き地」か「誰もいない地形」：自分の配置した「ユニットがない地形」の上下左右に隣接している地形が、まだ地形カードが配置されていない「空き地」か、ユニットが存在していない「誰もいない地形」だった場合、地形カードを配置することができます。元から存在していた地形カードがあった場合、破棄します。

つまり地形カードが配置できるのは、「自軍ユニットがいる地形」、または「誰も居ない自軍配置地形」、それからそれに隣接する「空き地」もしくは「誰もいない地形」ということですね！



地形カードがなくても大丈夫！「代理地形」！

手札に地形カードがなくても、山札の1番上のカードを裏向きのまま配置することができます。これを「代理地形」と呼びます。

- ①代理地形のリミットは「8」として扱います。
- ②代理地形は1ターンに1回しか配置できません。
- ③代理地形を配置したターンは、手札から地形カードを配置できません。同様に、手札から地形カードを配置した後に、代理地形を配置することもできません。

ユニットの進軍（メインフェイズの行動）



さあ、それでは敵本陣に向けて進軍しようではないか！ ユニットの「進軍タイプ」によって、移動できる範囲が異なるので注意が必要だぞ！

「進軍」とは、自軍ユニットを今いる地形から別の地形に移動させることを指します。

また、進軍した先の地形に敵軍ユニットがいた場合、「戦闘（→P18）」が発生します。「進軍」「戦闘」が完了したユニットは「行動完了（→P27）」になります。

進軍タイプ

ユニットは、それぞれの「進軍タイプ」によって進軍できる範囲が決まっています。

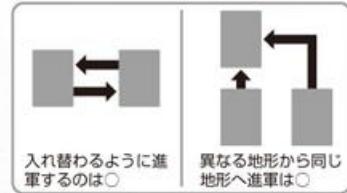


進軍の注意点

- 1体のユニットは、1ターンにつき1度しか進軍できません。
- 進軍先のリミット以下の合計レベルのユニットだけが進軍できます（移動先がリミット8だった場合、合計8レベルまでしか進軍できません）。
- 同時に2箇所以上で戦闘が発生するような進軍はできません。
- 戦闘を伴う進軍は、1つの地形に対して1ターンに1度しかできません。



可能であれば、2箇所以上の地形からひとつの地形へと、同時に複数のユニットを進軍させることができます。また、1つの地形に同時に複数のユニットがいる場合、それぞれ別の地形へと進軍させることもできます。



普通召喚フェイズ



いよいよユニットの召喚ですよ！いろいろ特徴のあるモンスターが召喚できてワクワクします！

普通召喚

「普通召喚」とは、本陣にモンスターを召喚することを指します。 「普通召喚」を行うプレイヤーは、手札にあるユニットカードを、自軍本陣に配置します。その際、本陣に存在するユニットの合計レベルが「リミット」を超えることはできません。

本陣の「リミット」は「10」ですので、本陣に存在するユニットの合計レベルが「10」以下であれば、何体でもユニットを召喚することができます。

「英雄」ユニットの召喚

ユニットカードに王冠型の「英雄点」が書いてあるユニットは「英雄」ユニットと呼ばれ、通常より強力な能力を有しています。

ただし、召喚する時は、召喚の際に山札を「英雄点」の数だけ破棄しなければなりません（山札の枚数が足りない時は召喚できません）。また、同じカード名のユニットがすでに自軍ユニットとして場に出ている時も、召喚できません。

「装備品」の装備／破棄／持ち替え

「普通召喚フェイズ」では、「装備品」に分類されるアイテムカードに関する行動も行うことができます。

①「装備品」の破棄：自軍ユニットが装備している装備品を破棄することができます（ユニットを召喚したり、「装備品」を装備させたりする前にしか、この行動は宣言できません）。

②「装備品」の装備：手札にある「装備品」と書かれたアイテムカードを、自軍ユニットに装備させることができます。装備させるユニットは、本陣でも、それ以外の地形にいても構いません。

③「装備品」の持ち替え：同じ地形上に存在する「アイテム:X」を持つ自軍ユニット2体を選び、それぞれが装備している装備品を交換できます（一方は装備品を装備していないとも構いません）。

※メインフェイズの「装備品の持ち替え」について

「装備品の持ち替え」は、メインフェイズのひとつの行動としても実行できます。





戦闘

敵軍ユニットがいる地形に進軍したら、「戦闘」の開始となる！ 勝利すれば進軍成功、敵の本陣に向けて一步前進だ！

(1) 即時召喚タイミング

手札からユニットを呼び出す「即時召喚」が行えます。

(2) 隊列変更タイミング

自軍パーティの「隊列」を変更・決定します。

(3) 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、先攻／後攻を決定します。

イニシアチブの値が同じ場合

(4) 先攻普通タイミング

先攻側が行動します。

(6) 同時攻撃タイミング

双方が同時に攻撃をします。

(5) 後攻普通タイミング

後攻側が行動します。

(7) 戦闘終了タイミング

戦闘が終了します。

進軍したプレイヤー（現在ターンを行っている方のプレイヤー）を「進軍側」、進軍されたプレイヤー（現在ターンを行っていない方のプレイヤー）を「守備側」と呼びます。



いよいよ戦闘のはじまりです！ 確実に進軍するために、勝つための工夫をしていきましょう！

(1) 即時召喚タイミング

「装備品の破棄」を行なってから「即時召喚」「装備品の装備」「装備品の持ち替え」を好きな順番で可能な限り何度でも行えます。これを進軍側→守備側の順番に行います。

即時召喚できるユニット

「即時召喚」は、戦闘時に行える援軍的な召喚方法です。手札にある「レベル部分が黒塗りに白抜き文字で書かれている」ユニットカードを、戦闘が起こっている地形に召喚できます。このとき、すでに存在しているユニットと即時召喚したユニットの合計レベルがリミット以下でなければいけません。また、即時召喚されたユニットは戦闘後、生き残っていればそのまま地形に残ります。



(2) 隊列変更タイミング

進軍側→守備側の順で、パーティの隊列を決定します。攻撃された時は、隊列の前にいるユニットからダメージを受けるので、大事なユニットは隊列の後ろに配置したほうがいいでしょう。隊列は、最前列のカードが一番上になるように重ね、相手に分かるようにカードを配置します。



(3) 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、出た目に自軍ユニットの「イニシアチブ:X」の修正を加えます。この『ダイス目』に「イニシアチブ:X」の修正をえた値』のことを、『イニシアチブの値』と言います。相手とイニシアチブの値を比べ、高い方のパーティが「先攻」、低い方が「後攻」となります。もし同じ値になった場合は「同時攻撃（→P24）」になります。

(4) 先攻普通タイミング

イニシアチブの結果で先攻／後攻が決定したら「先攻普通タイミング」に移行します。先攻側のパーティのプレイヤーは、下記の順番で行動を行います。

①【普通】タイミングの効果の使用：タイミング表記が「普通」と書かれている「特殊能力」、「戦闘スペル」、「消耗品」を使用できます。使用できる限り、何回でも使用して構いません。

②攻撃：自軍パーティの未行動ユニット全員の攻撃力を合計して、敵軍パーティにダメージを与えます。この行動は1回の戦闘で1度しか行えません。そして未行動のユニットがいる場合、必ず1度攻撃を宣言しないといけません。

③【普通】タイミングの効果の使用：①と同様に、攻撃の後もまだ使用できる効果があればさらに使用できます。

・攻撃ダメージの処理

全ユニットが行える最も基本的なダメージを与える手段が「攻撃」です。「攻撃」を宣言した場合、その時に未行動のユニットをすべて行動完了にし、「攻撃力」を合計します。その「攻撃力」分のダメージが、敵軍の最前列のユニットに与えられます。与えたダメージが最前列のユニットの「防御力」以上だった場合、そのユニットは死亡し、残りのダメージはその後のユニットに与えられます。残りのダメージがそのユニットの「防御力」以上だった場合、そのユニットは死亡し、残りのダメージはまた後ろのユニットへ……という手順を最後列まで繰り返します。



(5) 後攻普通タイミング

先攻側の「先攻普通タイミング」が終了したら次は後攻側の「後攻普通タイミング」です。行えることは「先攻普通タイミング」と同様です。



対抗連鎖、適切な対象



「対抗」と書かれた「特殊能力」や「戦闘スペル」、「消耗品」は、相手の行動（「攻撃」や「普通」タイミングの行動など）に割り込んで効果を発揮することができるぞ。

【対抗】を上手に使うことで、相手の行動を妨害することができますよ。



対抗連鎖

自分の行動に対して相手が【対抗】してきた場合、自分はその【対抗】に割り込む形で【対抗】宣言することができます。

また、その【対抗】に対してさらに【対抗】することも可能ですが（双方が【対抗】を宣言しなくなるまで、続けられます。また、相手が【対抗】を宣言しなくとも、自分の行動に対して【対抗】を宣言することができます）。双方が続けて【対抗】しないことを宣言したら、『最後に【対抗】宣言した行動』から解決を行います。この一連の流れを「対抗連鎖」と呼びます。

【対抗】の「適切な対象」

【対抗】の宣言を行う場合、【対抗】の対象となるものは、この対抗連鎖に関係のあるユニット——「適切な対象」でなければなりません。「適切な対象」は、下記の条件のいずれかに当てはまるものを指します。

- ・効果を使用したユニット
- ・効果の対象になったユニット
- ・戦闘に参加しているプレイヤー

※「パーティ1つが対象」となっているものは、パーティの中に「適切な対象」が含まれていれば使用できます。



対抗の例

① 自軍の《ネイチャー・ライオン》が敵軍の《ヘル・ハウンド》に「襲いかかる」を使用。



② 敵軍の《ウコバチの魔女》が【対抗】で戦闘スペル《コンフュージョン》を《ネイチャー・ライオン》に使用。



ダイス結果: 5



③ 自軍の《レオーネの獅子戦車》が【対抗】で戦闘スペル《ヒートストローク》を《ウコバチの魔女》に使用。



④ 「対抗連鎖」は後に宣言をしたものから効果を発揮するため、下記の通りの処理となる。

③の《ヒートストローク》の効果により、《ウコバチの魔女》は死亡。



②の《コンフュージョン》は《ウコバチの魔女》が死亡したため、効果を発揮せず。



①の《ネイチャー・ライオン》の「襲いかかる」は、【対抗】で使用された《コンフュージョン》が効果を発揮しなかつたため、効果発動。《ヘル・ハウンド》に3ダメージを与える。



「イニシアチブ決定タイミング」でお互いのイニシアチブの値が同じだった場合、どうなるんですか？



そこで発生するのが「同時攻撃」だ。同時攻撃では能力もスペルも使えない、同時に殴り合うクロスカウンター状態になるのだ！

(6) 同時攻撃タイミング

「イニシアチブ決定タイミング」の結果、双方のイニシアチブの値が一緒だった場合、「同時攻撃タイミング」に移行します。「同時攻撃タイミング」に移行したら、双方のパーティは自動的に攻撃を宣言し、相手パーティにダメージを与えます。

同時攻撃の注意点

「同時攻撃タイミング」ではあらゆる行動宣言はできず、すべての特殊能力も効果も失います（ユニットが装備している「装備品」も、装備はされたままですが効果は発揮せず、追加攻撃力 / 追加防御力もなくなります）。ただし、効果を失っているのは「同時攻撃タイミング」の間だけです。「戦闘終了タイミング」になったら、失われた効果は元に戻ります。

(7) 戦闘終了タイミング

双方の「普通タイミング」、もしくは「同時攻撃タイミング」が終了したら、「戦闘終了タイミング」に移行して戦闘の判定を行います。

●進軍した側のユニットだけが存在（守備側は全滅）している場合→進軍は成功となります。進軍先の地形は、進軍した側のプレイヤーの支配地形になります。

●守備側のユニットが生存している場合→進軍は失敗です。進軍した側のユニットは、進軍前の地形に戻ります（即時召喚したユニットも、進軍したユニットのいた地形へ戻ります。この時、地形のリミットをオーバーした場合、リミットに合うように即時召喚したユニットを優先して破棄します）

●双方が全滅した場合→進軍は失敗ですが、もし他の地形に未行動のユニットがいた場合、この地形に進軍させることができます。ただし、戦闘していた地形が本陣の場合は、進軍できません。



用語解説1(常備能力)



ここではゲームに様々な影響を与える「常備能力」の説明をします。
分からぬ効果があつたら、ここを見てくださいね。

常備能力

ユニットや一部のカードが持つ「常備能力」には「イニシアチブ／チャージ／ディフェンダー／アイテム／スペル／耐性」の6種類があります。ユニットの「未行動／行動完了」状態にかかわらず、常備能力は効果を発揮します（例：「アイテム:X」を持っているユニットは、行動完了でも消耗品を使用できます）。

「イニシアチブ:X」：ユニットがどれだけ素早いかを表しています。「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」：ユニットが先攻になった時、どれだけ攻撃力が上昇するかを表しています。「チャージ:X」を持つユニットが先攻になった場合、「X」の数だけ攻撃力が加算されます。

「ディフェンダー:X」：ユニットが後攻になった時、どれだけ攻撃力が上昇するかを表しています。「ディフェンダー:X」を持つユニットが後攻になった場合、「X」の数だけ攻撃力が加算されます。

「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回の戦闘の間に「コスト:■」の消耗品を1つだけ使用できます。また、装備品を1つ装備させることもできます。

「スペル:X」：ユニットがどんな魔法を使用できるかを表します。「X」の部分にある【●】、【◎】、【▲】、【○】、【◆】、【◆】の属性アイコン1つにつき、1回の戦闘の間に同じ属性アイコンを「コスト」とする戦闘スペルを1つだけ使用できます。例えば、「スペル:【●】【◎】」を持っているユニットの場合、1回の戦闘で「コスト:【●】」の戦闘スペルと「コスト:【◎】」の戦闘スペルを使用できるわけです。また、「スペル:【◆】」はどの属性アイコンとしても使用することができます。

「耐性:X」：ユニットが持つ、特定のダメージなどに対する耐性を表しています。「X」には【火炎】や【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、耐性と同じダメージ属性では死亡しませんが、死亡以外の効果は受けます。

「弱点:x(n)」：弱点は、カードの効果によって付与されることがある常備能力です。Xには【火炎】【津波】などのダメージ属性が、nには【+1ダメージ】などの数字が入ります。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。

用語解説2(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。ここで紹介しちゃいますね。

●【完了形特殊能力】：この能力を持つユニットを行動完了することで使用できます。すでに行動完了になっているユニットは使用できません。

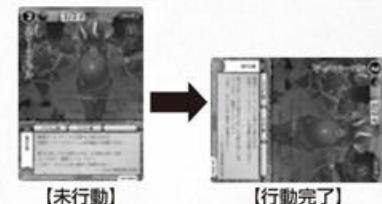
●●【自動型特殊能力】：タイミングと発揮時期を満たしていれば、自動的に効果を発揮する特殊能力です。発揮時期は〈発揮：～～〉と書かれています。

●⊕【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。

行動完了

ユニットが進軍や攻撃などの行動を行うと、「行動完了」となりそのターンは行動ができなくなります。そのことを表すために、行動完了になったユニットはカードを横向きにします。行動完了したユニットは、敵味方を問わず、終了宣言フェイズ時に全て未行動に戻ります。



特殊能力の使用タイミングは以下の通りだ。間違えやすいので注意だぞ！

●【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「普通 | 対抗不可」と書かれた特殊能力が使用された場合、すべてのプレイヤーは【対抗】の宣言ができず、即座に効果を発揮します。



用語解説3(特殊なカードテキストについて)

●**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、カッコで条件付けが示されている場合があります。その場合、条件に満た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(戦闘スペルカード)」と書かれている能力を使用する場合、手札から戦闘スペルカードを1枚破棄する必要があります。手札に戦闘スペルカードが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**: 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の効果が適用されたあとBの効果が発揮されます。何らかの理由でAの効果が適用されなかった場合、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。「A or B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。

●**&**: 「&」は同時に効果を適用する際に使われる表記です。「A & B」という表記は、「A」と「B」の効果が同時に発生することを表しています。

●**構築ルール**: そのカードをデック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。

・**秘伝**: これを持つ戦闘スペルや消耗品は、特定の種族が含まれてい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。

・**強制配置**: これを持つ地形は、本陣を除く地形のあるエリアに配置できます。

・**枚数制限解除**: これを持つカードは、デックに50枚まで入れることができます。

よくある質問1



あ、あれ？ ルールを読んだけど分からぬところが出てきちゃいました……



こんなこともあろうかと、あらかじめQ&Aを用意しておいたぞ！ ここにも書いていない場合は、ホームページの『ルール・Q&A (<http://moncolle-tcg.com/rule/>)』をチェックしてくれ！

Q.同じカードはデックに3枚までしか入れられませんが、同名で異なる能力を持ったカードはどのように扱いますか？

A.同名のカードはデックに3枚までしか入れることができません。同名で異なる能力を持ったカードの場合、それら全てを合わせて3枚までとなります。

Q.【火炎：10】ダメージや【津波：10】ダメージなどの「火炎」や「津波」は何を指しているのですか？

A.それらのダメージ属性を表します。何も書いてない場合は、属性を持たないダメージです。ダメージ属性は、主に「耐性」に対して影響を及ぼします。

Q.「～してもよい」と書いてある効果は、実行しなくてもよいのでしょうか？

A.はい。その効果を実行するかは、プレイヤーが選択することができます。

Q.戦闘スペルやアイテムのコストは、1体のユニットから支払う必要があるのでしょうか？

A.いいえ。【H ●】などコストとして複数のアイコンを消費する必要がある場合、それらを複数のユニットで支払って構いません。

Q.戦闘スペルやアイテムを使用したユニットが、対抗連鎖の結果死亡しました。その場合、使用した戦闘スペルやアイテムはどうなりますか？

A.対抗連鎖の結果、何らかの効果で戦闘スペルやアイテムを使用したユニットが戦場から離れた場合、コストが使えなくなったことになり、それらの効果は実行されません。効果が発揮されなかった場合でも、戦闘スペルやアイテムは破棄します。

よくある質問2

Q. 特殊能力を使用したユニットが、対抗連鎖の結果死亡しました。その場合、使用した 特殊能力はどうなりますか？

A. 対抗連鎖の結果、何らかの効果で特殊能力を使用したユニットが戦場から離れた場合、それらの効果は実行されません。

Q. 特殊能力や攻撃を行おうとしたユニットを、対抗で行動完了にしました。それらの効果はどうなりますか？

A. 特殊能力や攻撃は、それを実行する際に未行動のユニットを行動完了にする必要があります。対抗で行動完了にされた場合は、それが適切に行えなかったことになり、効果は実行されなくなります。

Q. 戦闘中のダメージは蓄積しますか？ 例えば、ユニットに2ダメージを与える能力を2回使えば、防御力4のユニットを死亡させることができますか？

A. いいえ。ダメージは蓄積されず、防御力4のユニットを死亡させるためには「一度に4以上のダメージを与える」必要があります。

Q. 地形カードは1ターンに複数枚配置できますか？

A. はい。地形カードの配置条件に沿っていれば、1ターンに手札から何枚でも配置できます。ただし、代理地形は1ターンに1枚のみです。また、代理地形を配置したターンに地形カードを配置することもできません。

Q. 特殊能力などによって「付与」された効果はいつまで有効ですか？

A. 戦闘中に使用された【普通】【対抗】【戦闘】の「付与」は、戦闘終了タイミングにその効果を失います。非戦闘時に使用された【自軍ターン】の「付与」は、使用されたフェイズの終了時にその効果を失います。

Q. ●特殊能力を持つユニットが戦場から離れた場合、その効果は消失しますか？

A. いいえ。●特殊能力で「付与」された効果は、記載されているタイミングで発揮された以降は、その特殊能力を持ったユニットが戦場から離れても「戦闘の終了」または「フェイズの終了」まで効果が継続します。「付与」ではない●特殊能力の効果は、いったん発揮されるとその特殊能力を持ったユニットが戦場から離れても状況が変化しません。



さあ、ここまで分かればキミも立派なモンコレファイターだ！

ファイトで困ったことがあったら、このルールブックを開いてみてくださいね。



ルールさえ分かってしまえば、後は楽しくプレイするだけだ！

たくさんファイトして、自分だけのデッキを作り上げてくださいね！



ユーザーサポート

TEL.03-5348-0852

【受付時間】

月～金…10:00～12:00 / 13:00～17:00
土日祝…11:00～18:00

メールでの問い合わせにつきましては、下記URLからお願いいたします。
<http://bushiroad.com/registration/support.html>