



Summoner WARS

ルールブック



最初の召喚石を見つけたのは、墜ちたる王国の君主、レトニタラスであった。その石は邪悪を内に秘めた王に力を授け、彼を最初の召喚者へと変えた。

千年の間、レトニタラスと召喚されしもの共はイサリアの世界に大騒乱を巻き起こし、それを止める者は誰もいなかった。石の力はかくも偉大であり、世界中の軍団が彼に立ち向かってすら、その邪悪なる支配者を倒すことはならなかった。

しかし、“光をもたらす者”デインが二つ目の召喚石を見つけたとき、レトニタラスの支配もこれまで通りとは行かなくなった。二つ目の召喚石が見つかったことで、イサリアの人々に新たな希望が生まれた。それはレトニタラスの力を封じるだけでなく、召喚石が唯一ではなく二つ見つかったということは、すなわちさらに見つかることも確かだということなのだ。イサリアのあらゆる勢力は、己の勢力を注ぎ、召喚石を自らのものとするべく世界中を探し回った。

やがてさらなる石が見つかり、召喚者もさらに増えていった。しかし、イサリアの召喚者達は共に手を組んで脅威と立ち向かうようにはならず、むしろかつてよりの遺恨を高め、さらなる召喚石の力を求めて互いに挑みかかった。

サモナー・ウォーズ

召喚大戦の始まりだ！

ゲームの目的

Summoner Wars では、あなたは召喚者としてゲームを行います。召喚石によって、あなたは屈強の戦士を呼び出し、強力な呪文を放って敵召喚者との戦いの助けとする力を手に入れたのです。ゲームの目的は、あなたの対戦相手の召喚者 (Summoner) カードを破壊することです。あなたが戦場に残った最後の召喚者となったとき、あなたは勝利を獲得します！

ゲーム用具

1x ルールブック

1x 戦場マット

5x 6面ダイス

20x 負傷マーカー

70x カード

ユニットカード

ユニットカードは、ユニットと呼ばれる兵を表わし、あなたの軍団を形成します。重要な召喚者から最も弱い偵察兵まで、あらゆるユニットはユニットカードで表わされます。

ユニットカードの情報



1. **攻撃力**: ユニットで攻撃するとき、そのユニットの攻撃力に等しい数のダイスをふります。

2. **召喚コスト**:この数値は、あなたがユニットを戦場に呼び出す際に支払わなければならない魔力の点数を意味します。
3. **特殊能力**:このユニット独自の特殊ルール。
4. **射程シンボル**:弓のシンボルがあるユニットカードは、空いている直線上で3スペース先までのカードに攻撃できます。剣のシンボルのあるユニットカードは、他のカードを攻撃するためにはそのカードに隣接する必要があります。
5. **ユニット名**:勇者(Champion)や召喚者(Summoner)は、「グロール」(Gror)や「スニークス」(Sneeks)といった固有の名前を持ちます。一般兵(Common)ユニットは、「射手」(Archer)や「戦士」(Fighter)といった一般的な名前を持ちます。特殊能力やイベントカードの中には、ユニットを名前で参照する物があります。
6. **ユニットタイプ**:ユニットカードは、召喚者(Summoner)、勇者(Champion)、一般兵(Common)の3つの異なるタイプに分かれます。ルール、特殊能力、イベントカードなどが、特定のタイプのユニットカードを参照することがあります。
7. **ライフ点**:色つきの点1つは、ライフ点1点を意味します。あるユニットに対して攻撃したとき、そのユニットに対する1ヒットにつき、そのユニットカードに負傷マーカーを1個置きます。自身のライフ点以上の数の負傷マーカーが置かれたユニットは破壊されます。
8. **キャラクターイラスト**:このユニットの容姿を表わします。キャラクターイラストはゲーム上の効果はありません。



弓



剣

イベントカード

イベントカードは、呪文を唱えたり軍勢を招集したりといった、特殊なイベントを表わします。イベントカードには、カード名とゲームに対する効果の2つの情報しかありません。

イベントカードは、あなたのターン中のイベントカードのプレイフェイズ中にプレイすることができます。

壁カード

壁カードは、特殊なタイプのイベントカードです。壁カードはカード名を持たず、ゲームに対

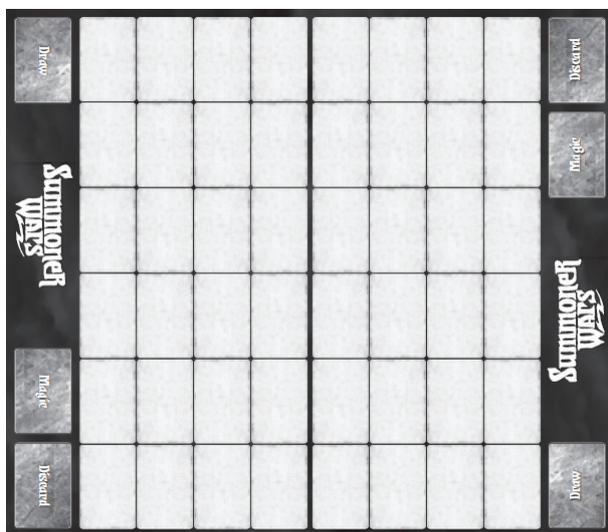


する効果も書かれていません。そこには壁の絵とライフ点の数のみが描かれています。壁はユニットではありませんが、ユニット同様に攻撃を受け、破壊されます。ただし、壁はユニットに影響する能力やパワーの影響を受けません。イベントカードのプレイフェイズ中、あなたは壁カードをプレイし、それを単に戦場のあなたの側の空きスペースに配置することができます。

壁の目的は2つあります。1つ目は防御です。壁はその背後にユニットを隠し、相手の移動を止めます。

2つ目は召喚場所としての機能です。ゲームにユニットを召喚する場合、それはあなたが支配する壁カードに隣接する場所に配置しなければなりません。壁はユニット同様に攻撃を受け、破壊されます。あなたが支配している壁が無くなると、あなたは助けとなるユニットを召喚できなくなります。注意してください。

戦場



戦場は様々な行動が行われる場所です。戦場は中央の太い線で半分に区切られています。さらに、戦場はカードの大きさのスペースに分割されています。これらのスペースは、距離を測ったりカードを配置したりするのに使用されます。戦場の端には、あなたがゲーム中に使用するカードを置くエリアが、「山札」(Draw Pile)、「魔法パイル」(Magic Pile)、「捨て札パイル」(Discard Pile)の3箇所示されています。

ゲームの準備

1. 戦場を広げ、プレイヤー間の平らな場所に、カード置き場がプレイヤーの方

を向くように配置します。

2. ダイスと負傷マーカーを取り除き、それを戦場の外の、両プレイヤーの手の届く場所に置きます。
3. 各プレイヤーはデッキを選びます。各デッキは、カードがどのデッキに属するかを示す独自の色とシンボルを持っています。
4. 各デッキには、プレイヤーの補助となるリファレンス(Reference Card)も入っています。手元に置いておいてください。
5. 各プレイヤーはリファレンスをチェックし、そこに示されている「初期セットアップ」(Starting Setup)に合わせてカードを置きます。各プレイヤーは、自分から見て正しく読める方向に戦場のカードを置いてください。こうすることで、戦場でああなたがどのカードを支配しているかが簡単に判別できるようになります。
6. プレイヤーは残ったカードをシャッフルし、それらを裏向きに自分の山札セクションに置きます。
7. 各プレイヤーはダイスを1個ふります。大きい方が、どちらが先攻になるかを選びます。同点はふり直しです。先攻になったプレイヤーは、ゲームの最初のターンにおいて、ターン進行のフェイズ1～3を飛ばし、代わりに移動フェイズからゲームを開始します。最初の移動フェイズにおいて、そのプレイヤーはつじょうの最大3ユニットではなく、最大2ユニットまで移動を行えます。その後は、通常の進行に従ってターンの残りを実行します。

ターン進行

Summoner Wars の各ターンは、6つのフェイズに分かれていて、それぞれを順番に実行します。

1. ドロー
2. 召喚
3. イベントカードのプレイ
4. 移動
5. 攻撃
6. 魔力確保

プレイヤーが6つのフェイズを終了したら、対戦相手のターンになります。

フェイズ1:ドロー

あなたの手札のカードが5枚になるまでカードを引きます(例:ターンの開始時に、

あなたの手札にカードが3枚ある場合、カードを2枚引く)。山札が空の場合、それ以上カードは引けず、戦場に残ったカード(魔力パイルを含む)と手札のカードのみでゲームを続行します。

フェイズ2:召喚

このフェイズ中、あなたは戦場に望む数のユニットを召喚することができます。ユニットを召喚する場合、あなたは魔力を消費することで、その召喚コストを支払います。魔力を1点消費するには、あなたの魔力パイルの一番上のカードを1枚取り除き、それを表向きにあなたの捨て札パイルに置きます。魔力を2点消費するには、あなたの魔力パイルの一番上から2枚のカードを取り除き、それを表向きにあなたの捨て札パイルに置きます。他も同様です(例:あなたはゴブリンの勇者「ムック」を召喚しようとしている。「ムック」の召喚コストは5なので、「ムック」を召喚するには、あなたはまずあなたの魔力パイルの一番上から5枚のカードを取り除き、それをあなたの捨て札パイルに表向きに置かなければならない)。次に、あなたは召喚したユニットを、あなたが支配する壁カードに隣接する空きスペースに置きます。魔力パイルにユニットの召喚コスト分のカードが無かったり、あなたが支配する壁カードに隣接する空きスペースが無かったりする場合、あなたはそのユニットを召喚できません。

隣接

あるカードのスペースに辺で接する4つのスペースに別なカードがある場合にのみ、その両方は隣接していると見なします。斜めに接しているスペース同士は、互いに隣接しているとはみなされません。

フェイズ3:イベントカードのプレイ

このフェイズ中、あなたは(壁カードを含む)イベントカードをプレイできます。1ターンの間にプレイできるイベントカードの枚数には制限はありません。イベントカードは1枚ずつプレイされ、ただちに解決されます。イベントカードのプレイ後、そのカードをあなたの捨て札パイルに表向きで置きます。注:イベントカードの中には、プレイに際して特定の条件を満たしている必要があるものがあります。そのようなカードをプレイするには、その前に指定されたすべての条件を満たしている必要があります。注:壁カードをプレイするには、単にそのカードを戦場のあなたの側の空きスペースに置きます。

フェイズ4:移動

このフェイズ中、あなたは自分のユニットを最大3つまで移動できます。それらはそれぞれ最大2スペースまで移動できます。カードは斜めには移動できません。他のカードが置かれているスペースを通過することもできません。カードは空いている

スペースで移動を終えなければなりません。イベントや特殊能力の指示がないかぎり、移動フェイズ中に1つのユニットを複数回移動させることはできません。

正しい移動の例



フェイズ5:攻撃

このフェイズ中、あなたは戦場の自分が支配する最大3つまでの異なるユニットで攻撃を行えます。攻撃を行うユニットは、直前のフェイズで移動したユニットある必要はありません。イベントや特殊能力の指示がないかぎり、攻撃フェイズ中に1つのユニットで複数回攻撃させることはできません。それぞれの攻撃は、次に移る前に一つずつ解決します。ユニットを攻撃し、そのユニットを破壊した場合、そのユニットカードをあなたの魔力パイルの一番上に置きます。あなたは敵を排除しただけでなく、それから魔力を得たのです。

あなたは自分のユニットを攻撃することもできますが、ユニットが自身を攻撃することはできません。ユニットが攻撃を行う場合、そのユニットの攻撃力と等しい数のダイスをふります。

剣のシンボルのあるユニットカードによる攻撃: 剣のシンボルのあるユニットカードは、隣接するカードにのみ攻撃できます。斜めに接しているスペース同士は、互いに隣接しているとはみなされません。

ユニットは斜めに攻撃できない



弓のシンボルのあるユニットカードによる攻撃: 弓のシンボルのあるユニットカードは、3スペース先までのカードに攻撃できます。攻撃を行うカードの、水平か垂直の直線上にあるカードのみを攻撃できます。斜めには攻撃できません。他のカードにより途中がふさがれているカードは攻撃できません。

射撃をふさぐカードの例



射撃ユニットは直線で攻撃しなければならない



攻撃の解決と魔力パイルの確保

攻撃する場合、その攻撃を行うユニットの攻撃力と同じ数のダイスをふります。

ダイスの結果は2種類です：

- 3以上ならヒット。
- 2以下ならミス。

ヒット1つにつき、攻撃されているカードの上に負傷マーカーを1個置きます。負傷マーカーは両面印刷です。“3”と書かれていない面を上にして置いた場合、それは負傷マーカー1個を意味します。“3”と書かれている面を上にして置いた場合、それは負傷マーカー3個を意味します。

あなたの攻撃によりそのカードを破壊するのに十分な負傷マーカーを置いた場合、その破壊されたカードを、あなたの魔力パイルの一番上に裏向きに置きます。これによりあなたの魔力を補充し、次の召喚フェイズにさらに巨力名ユニットを戦場に召喚することができるようになります。

攻撃の例

「大食らい」(The Eater)が「守護者」(Defender)を攻撃し、ダイスを3個振った(「大食らい」の攻撃力は3である)。ダイスはそれぞれ2と4と6だったので、「大食らい」は「守護者」に2ヒットを与え(4と6)、「守護者」のカードの上に負傷マーカーを2個置いた。「守護者」のライフは2点しかないので、この攻撃は「守護者」を破壊するのに十分で、「守護者」のカードは「大食らい」により攻撃を行ったプレイヤーの魔力パイルの一番上に置かれる。

フェイズ6:魔力確保

このフェイズ中、あなたは自分の手札にあるカードを好きな枚数選び、それらを裏向きにあなたの魔力パイルの一番上に置くことができます。これによりあなたは魔力を確保し、さらに手札を減らすことにより次のターンにカードを引くことができるようになります。

特殊能力

Summoner Wars の各ユニットカードは特殊能力を持ちます。特殊能力は、ゲームにおけるルールをあらゆる方向から“破り”ます。特殊能力は、通常のルールに対し優先します。例：ルールでは、ユニットカードは移動フェイズ中に2スペースまでしか移動できない。しかし、“迅速”(Swift)の特殊能力を持つユニットは、移動フェイズ中に移動する場合に、追加で1スペース移動を行える。

勝利

戦場に召喚士が残っているプレイヤーがあなただけである場合、あなたは勝利します。

用語の解説

捨てる: “捨てる”(discard)または“戦場から捨てる”(discard from the Battlefield)という用語が使われている場合、捨てられたカードは、常にそのカードを捨てたプレイヤーの捨て札パイルに表向きで置かれます。そのカードの持ち主である必要はありません。

破壊する: カードが“破壊”(destroy)される場合、それはそのカードを破壊したプレイヤーの魔力パイルの一番上に裏向きに置かれます。そのカードの持ち主である必要はありません。

カードに特に指示がないかぎり、捨てられたカードは常に捨て札パイルに表向きに置かれ、破壊されたカードは常に魔力パイルの一番上に表向きに置かれます。ゲーム中、あなたのカードと対戦相手のカードは互いに混じり合うことになります。各ゲームの終了時、あなたは自分のカードを元のデッキに取り戻す必要があります。

特殊能力の中には、「ブラーフ」(Blarf)の“魔力増強”(Magic Augmentation)能力のように、戦場のユニットカードの下にカードを配置するよう指示する物があります。

- 下に他のカードが置かれているユニットを移動する場合、下に置かれているすべてのカードはそのユニットと一緒に移動します。
- 下に他のカードが置かれているユニットが破壊される場合、そのユニットカード、およびその下に置かれているすべてのカードは、そのカードを破壊したプレイヤーの魔力パイルの一番上に裏向きに置かれます。
- 下に他のカードが置かれているユニットが捨てられる場合、そのユニットカード、およびその下に置かれているすべてのカードは、そのカードを捨てたプレイヤーの捨て札パイルに表向きに置かれます。

何らかの目的でスペースを数える場合、斜めには数えません。このルールの例外は、ユニットに斜めに攻撃することを認めると書かれている特殊能力だけです。

特殊能力に「～による攻撃の代わりに」(Instead of attacking with ～)という用語が疲れている場合、その特殊能力の使用は、そのユニットのそのターンの攻撃を置き換え、その攻撃フェイズにおける攻撃数の合計に数えます。

イベントや特殊能力の中には、通常の移動フェイズや攻撃フェイズ以外でユニットを移動させたり攻撃させたりする物があります。例えば：

執拗

ゴブリンの戦士はあなたの攻撃フェイズ中に攻撃しない。代わりに、あなたの通常の攻撃フェイズの直後、あなたは自分が支配する最大2つまでのゴブリンの戦士による攻撃を行ってよい。

上記の例では、ゴブリンの戦士はあなたの攻撃フェイズ中には攻撃をしないユニットなので、そのターンの攻撃フェイズにおける攻撃数の合計に数えません。通常の移動フェイズや攻撃フェイズ以外での移動や攻撃は、タダで移動や攻撃を行えるものとみなします。なので、上記の例では、あなたは自分の通常の攻撃フェイズ中の通常のユニット3つまでの攻撃に加え、常に追加でゴブリンの戦士2つによる攻撃が行えることになります。

イベントカードの中には、ユニットに一時的に特殊能力を与える物があります。これによりユニットが複数の特殊能力を持つことができますが、同盟の特殊能力を複数持っても、それは互いに累積しません。例えば、あなたが「ゴブリンの集団攻撃」(Goblin Horde Attack)のイベントカードをプレイして、あなたのゴブリンに“袋叩き”(Gang-Up)の特殊能力を与えた場合、さらにもう1枚「ゴブリンの集団攻撃」をプレイしても効果はありません。それにより、すでに与えられている“袋叩き”の特殊能力は向上しないからです。

特殊能力やイベントにより対戦相手のカードの支配を奪った場合、そのカードを回して、戦場で自分から見て正しく読める方向にするのを忘れないでください。そのカードの支配が対戦相手に戻った場合、それを再び回して、戦場で対戦相手から見て正しく読める方向にします。これにより、あなたはどのカードを支配し、対戦相手はどのカードを支配するかを記録します。



ゴブリンの戦士

ゲームの拡張

ここでの2人ゲームは、あくまで召喚の氷山の一角です！ スターターセットは他にももう1つ発売されていて、そこには勢力がもう2つ入っています。今後、新たな勢力や、これまでの勢力の拡張などが発売予定です。

デッキ構築

Summoner Wars では、ゲーム内の様々な勢力に属する新たなユニットを発売していきます。これらのユニットを使えば、独自の Summoner Wars のデッキを組むことができます。また、同じスターターセットを追加で買うことでも、デッキを構築することができます。

傭兵

今後発売される Summoner Wars のセットでは、“傭兵”(Mercenary)と呼ばれる翌週名種類のユニットカードが登場します。傭兵カードは灰色で、どの勢力シンボルも持ちません。傭兵カードは、どのデッキに入れることもできます。1つのデッキには最大で傭兵カードを6枚まで入れることができます。注: 傭兵はカードの裏の色がデッキ内の他のカードと異なっています。これは、プレイヤーはあなたの山札の一番上や手札に傭兵カードがある場合、相手はそれがわかることを意味します。

調整デッキの構築

- Summoner Wars のデッキを構築する場合、まず召喚者を1人選びます。その召喚者のユニットカードとリファレンスを確保してください。
- 召喚者のリファレンスには、イベントカードのリストが書かれています。デッキにはそれらのイベントカードを入れ、他には入れることはできません。
- 召喚者のリファレンスには、さらに“初期セットアップ”が示されています。召喚者の初期セットアップには、その召喚士を使ってゲームを行う場合に、ゲーム開始時にどのカードが戦場にあるかや戦場のどこに配置するかが書かれています。召喚士の初期セットアップに使用されているカードは、あなたのデッキに入れる必要があります。
- 次に、壁カードをデッキに2枚入れます。
- 最後に、一般兵ユニットが合計 18 枚、勇者ユニットが合計3枚になるように、ユニットカードをデッキに追加します。デッキのすべてのユニットは、召喚士と同じ勢力に属する必要があります。ただし、傭兵ユニットカードは例外です。勇者ユニットカードは1種類につきデッキに1枚しか入れられず、一般兵ユニットカードは1種類につきデッキに最大 10 枚までしか入れられません。

この結果、調整デッキには、召喚士が1枚、イベントカードが9枚、壁が3枚、一般兵ユニットが18枚、勇者ユニットが3枚入ることになります。

プレイヤーの追加

このセットには、Summoner Warsの2人ゲームをプレイするために必要なゲーム用具がすべて揃っています。スターターセットをもう1個購入することで、Summoner Warsは最大4人でゲームを行うことができます。

3～4人ゲーム

1. 3～4人ゲームを行う場合、戦場マットをルールブックのP16の例に従って隣同士に並べます。
2. 次に、プレイヤーを2チームに分けます。各プレイヤーはデッキを1つ選び、初期セットアップに従って戦場にカードを並べます。3人ゲームでは、1人のプレイヤーは単独のチームになり、デッキを2つ選んで、別々なデッキ2つを使用し、別々な2回のターンを行います。2つのデッキを使っているプレイヤーは、プレイヤー2人が別々なターンを実行している物として扱います。
3. 全員はダイスを1個ふります。最も大きい目を出したプレイヤーが第1ターンを実行します。同点はふり直しです。
4. その後、ゲームはルールブックのP17の例に従って進行します。

3～4人ゲームでは、一方のチームの2人のプレイヤーのデッキの両方に同じユニットが入っている可能性があります。どちらのカードがどちらのプレイヤーに属するかを記録するためには、別々な色のスリーブ等を使うことをお勧めします。

3～4人ゲームのルール

3人以上で行うゲームでは、2人ゲームのルールに若干の追加が行われます。

1. 壁カードを配置する場合、戦場の自分のチームの側ならどこにでも配置できます。
2. 移動の場合、戦場マットから別な戦場マットに移動できます。これは、互いに隣り合っている辺を越えて移動するか、全体の端の辺からもう一方の端の辺に移動することで行います。P16の例を参照してください。注：外の辺から外の辺への移動は、2人ゲームにおいては認められません。
3. 複数の戦場マットを使う場合の戦闘は、移動と同様に行います。一方の戦場マットからもう一方の戦場マットに、P16の例に従って攻撃を行うことができます。
4. あるプレイヤーの召喚士が破壊された場合、そのプレイヤーは残りのカードをすべて捨て、戦場の山札等のカード置き場のカードをすべて取り除きます。

そのプレイヤーはゲームから退場になります。

5. 魔力確保フェイズ中、自分の手札のカードを取り除いて、それらをあなたの魔力パイルに置くことに加え、あなたは自分の手札のカードを取り除いて、それらをチームメイトの魔力パイルの一番上に裏向きで置くこともできます。

Credits

Lead Game Design

Colby Dauch - colby@plaidhatgames.com

Assistant Game Design

Jake Ollervides - jake@plaidhatgames.com

Illustration

John Ariosa - ariosadesign@gmail.com

Graphic Design

David Richards - dave@plaidhatgames.com

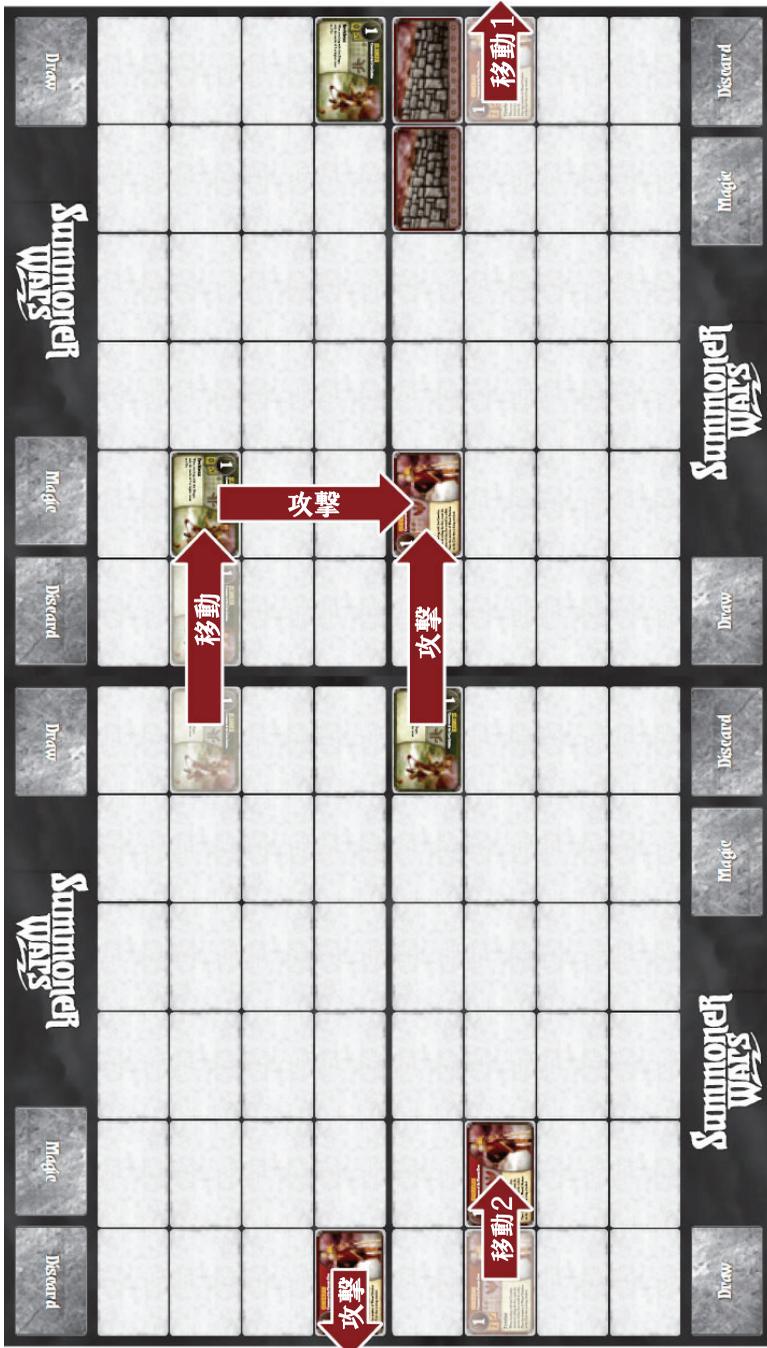
Lead Playtesters

Todd Carlson, Mr. Bistro, Jerry Hawthorne, Leo Hoffman, Mike Jeter, Jimmy Johnson, Terry Knight, Fili Martinez, Jim McMahon, W. Peter Miller, Rodney Phelps, Matt Robertson, Bryan Robles, Josh Rios, Owen Sorg, James Snyder, Sam Vollmar

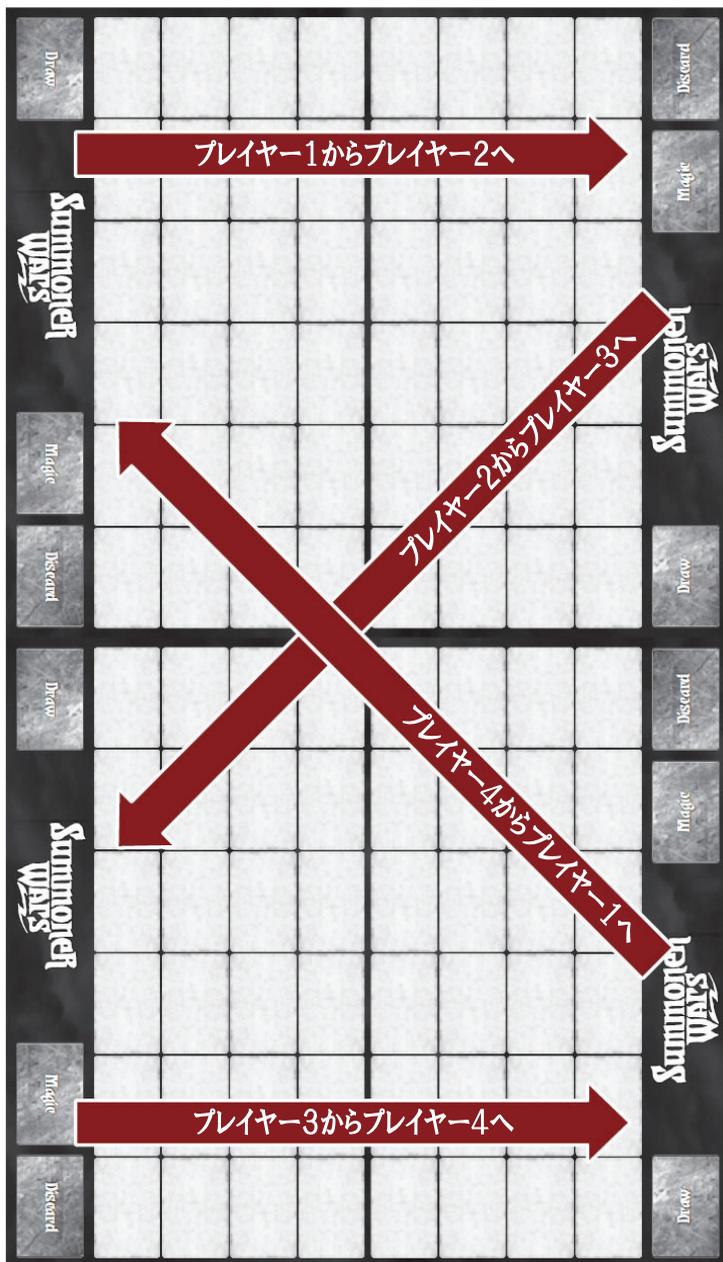
翻訳: 進藤・“みらこー”・欣也

この翻訳文書は、Plaid Hat Games のウェブサイトに掲載されている PDF 文書を元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、Plaid Hat Games 社および他の団体には一切の責任がありません。

3～4人ゲームにおける移動や攻撃の例



3～4人ゲームでのプレイ進行
プレイヤー1とプレイヤー3は同じチーム
プレイヤー2とプレイヤー4はもう一方の同じチーム





www.plaidhatgames.com

Copyright © 2009, by Plaid Hat Games LLC.