



説明書



1. ゲームを始める前に

内容物

- カード：52枚
- 体力カウンタ：4枚
- 業チップ：38枚 + 予備
- 説明書（本紙）：1枚
- とりせつマンガ：1冊

カード内容

- 攻撃A・B・C：各6枚
- 追撃：5枚
- 反射：4枚
- 業の反転：3枚
- 折り・盗む・必殺攻撃・暗黒攻撃・復讐攻撃：各2枚
- その他：各1枚

ストーリー

プレイヤーの皆さんは、魔法が使える不思議な世界の住人です。最近、強い力を秘めた「瑪瑙の剣」が眠っている古代都市が発見されたため、剣を手に入れようと各地から集まってきました。苦難の果てに、瑪瑙の剣のある祭壇まで辿りつきましたが、その場に居合わせた者はことごとく剣の呪いを受けてしまいました。瑪瑙の剣の声が聞こえます。「殺し合え。殺し合い生き残った者が私を手につけてよ」呪いにかかった冒険者たちは戦いを始めました…。

ゲームの概要

このゲームはプレイヤー同士戦って、生き残ったプレイヤーが勝利します。しかし攻撃する度に、攻撃した相手から業を貰ってしまいます。業の数が増え過ぎると【瑪瑙の剣】を引いた時に脱落します。また、攻撃を反射されたり、相殺されたりする場合があります。業を増やし過ぎず上手く立ち回って、最後の一人を目指しましょう。

ゲーム内での呼び方

- 【】：説明書内のカード名称は【】で囲っています。
- 攻撃カード：【攻撃A】【攻撃B】【攻撃C】の総称。
- 特殊攻撃カード：【必殺攻撃】【全体攻撃】【暗黒攻撃】【復讐攻撃】の総称。
- 攻撃：通常攻撃カード・特殊攻撃カードを使用すること。
- カードの裏：「瑪瑙の剣」のロゴが描かれている面。

カードの見方



① アルファベット（攻撃カードのみ）

同じアルファベットの攻撃カードはまとめて使用することや、相殺することが出来ます（→詳しくは「11. タイミング別カードの使用法」）。

② カードの種類

- ACTION：アクションカード。手札にするカードです。
- EVENT：イベントカード。カードを引いたら全員に見えるよう表にします。効果は即座に適用されます。手札には出来ません（→詳しくは「10. 手番」）。

③ もう1枚

このカードを引いたら、もう1枚山札からカードを引きます。準備で手札が配られた際、この表示は無視します。

④ セリフ

カードを使う時に読み上げましょう（推奨）。

⑤ カード名称

説明書では、この名称で説明します。

⑥ 効果説明 ⑦ 効果説明要約

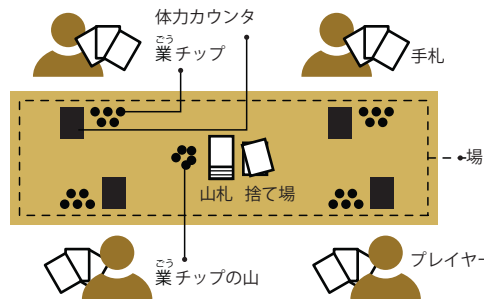
カード使用時の効果です。

⑧ タイミング

そのカードを使うことが出来るタイミングです。以下6種類のタイミングで、カードを使うことができます（→詳しくは「11. タイミング別カードの使用法」）。

- 手番
- 手番・攻撃された時
- 攻撃カード使用時
- 攻撃・反射された時
- 体力0になった時
- カードを引いた時（イベントカードのみ）

2. ゲームの準備



① 全てのカードを表にして【瑪瑙の剣】を探し、このカードを抜いておきます。

② 残りのカードを裏にしてよく切ります。裏のまま各プレイヤーに3枚配り、これを手札とします。手札は他プレイヤーに見られないようにします。

③ 配らなかったカードは裏のまま、場の中央に置きます。これを山札と呼びます。

④ 各プレイヤーは自分の手札を確認します。カード右上に「もう1枚」の表示があっても無視します。

⑤ 手札にイベントカード（上部にEVENTと書いてあるカード）が含まれていたなら、手札にイベントカードが無くなるまで、何度か山札と交換します。カード右上に「もう1枚」の表示があっても無視します。全員の交換が終わったら山札をよく切ります。

⑥ 業チップを各プレイヤーに5枚配ります。自分の業の数だけ業チップを所持します（開始時の業は5）。ゲーム中、業が増減するのに合わせて、業チップを移動させます。

⑦ 体力カウンタを各プレイヤーに1枚配ります。体力カウンタは自分の体力を記録しておくものです。開始時のプレイヤーの体力は10なので、体力カウンタを10に合わせます。ゲーム中、体力が増減するのに合わせて体力カウンタを回転させます。

⑧ 山札の最後のほうに、どこに入れたか分からないよう、①で抜いておいた【瑪瑙の剣】を挿入します。

3. ゲームの開始

業が一番深いプレイヤーから開始します（ジャンケンで決めたり、前回最初に脱落したプレイヤーでも構いません）。その後、時計回りに手番が回って来ます。

4. ゲームの流れ

ここではゲームの大まかな流れについて説明します。手番の具体的な処理は、「10. 手番」を参照してください。

① 手番が回ってきたプレイヤーは、基本的に「山札から1枚カードを引き1枚使う」という処理を行います（引いたカードの右上に「もう1枚」と書かれていたら、山札からもう1枚カードを引きます。→詳しくは「10. 手番」）。

② 手番に使えるカードは基本的に、任意のプレイヤーにダメージを与える、攻撃・特殊攻撃カードです。他にも使用できるカードはありますが、ここでは省略します（→詳しくは「10. 手番」）。カードを使用する場合、カードを表にして、捨て場に置きます。カードのセリフを読み上げ（もしくは「○○カードを使います」のように宣言）、カードの効果を実行します。

③ このとき攻撃されたプレイヤーは、タイミングに「攻撃された時」を含むカードを持っている場合、それを使うことが出来ます（→詳しくは「11. タイミング別カードの使用法」）。

④ ダメージを受けたプレイヤーはダメージ分の体力を減らし、体力に合わせてカウンタを回転させます。

⑤ 使用したカードの効果説明に従って、攻撃されたプレイヤーは攻撃したプレイヤーに業を渡します。ゲーム終盤に【瑪瑙の剣】を引いた時、業が増え過ぎていたら（業4～8）脱落します。業が0になっても脱落します。（→詳しくは「8. 業」）。

⑥ 手番を終了し、左隣のプレイヤーに手番を譲ります。

5. ゲームからの脱落

以下の2つの場合に、プレイヤーはゲームから脱落します。

- 業が0になった時
- 手札に【復活】がない状態で体力が0以下になった時（【瑪瑙の剣】の効果で体力0になる場合を含む）

6. 勝利条件

脱落せずに最後の一人になったプレイヤーが勝利となり、ゲームが終了します。

7. 山札がなくなったら

捨て場にある全てのカードを裏にして、よく切り、山札にします。「2. ゲームの準備」⑧で行ったような、【瑪瑙の剣】を探して山札の下に入れる作業は行いません。

8. 業

業の概要

攻撃・特殊攻撃カードを使用した場合、攻撃した相手から業 1 を貰います（イベントカードで業が増えることもあります）。次第に業が増えていき、ゲーム終盤に【瑪瑙の剣】を引いた時、業が増え過ぎていたら（業 4～8）脱落します。また、業が 0 になっても脱落します。

★【瑪瑙の剣】を引いたプレイヤーは業チップの山から業 4 を貰います。引いたプレイヤーの左隣から時計回りに業を確認し、業 8 以上の最初の一人が体力 0 になります（【復活】使用可）。

業が増える時

- 攻撃・特殊攻撃カードを使い、任意の相手にダメージを与えた時（攻撃した相手から貰う）
- 業の増えるイベントカードを引いた時（業チップの山から貰う）

業が増えない時

- 【反射】【追撃】でダメージを与えた時
- 攻撃したが【反射】【吸収】または相殺でダメージが 0 の時（複数枚【反射】を使い、はじめの攻撃が最終的に通った場合には、業は増えます）

業チップが足りない時

持っている業チップが足りない時は、業チップの山から貰います。山にも業チップが無い時は、それ以上の移動はありません。

プレイヤーが脱落した時の業

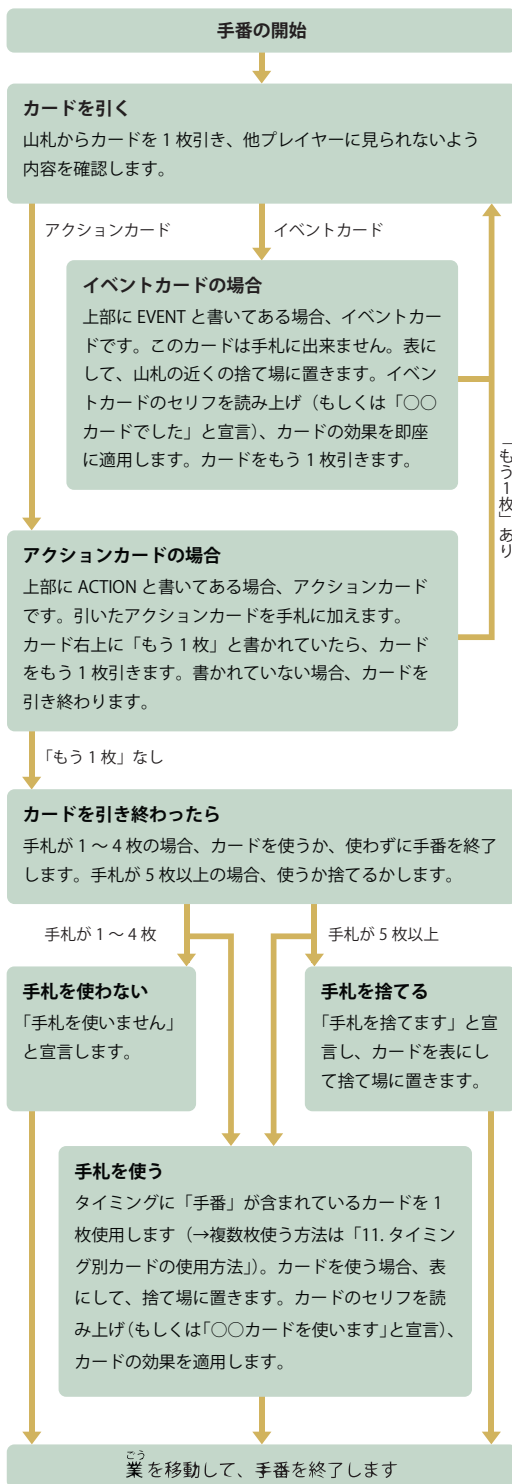
攻撃されたプレイヤーの体力が 0 になり脱落した場合、カードに書いてある業の処理を無視し、攻撃されたプレイヤーの体力がマイナスになった分だけの業を移動します。例えば攻撃されたプレイヤーの体力がピッタリ 0 になった場合、業の移動はありません。しかし、攻撃されたプレイヤーの体力がマイナス 2 になった場合は、攻撃したプレイヤーは、攻撃されたプレイヤーから業 2 を貰います。

9. 手札の多さについて

手札の少ないプレイヤーが居たら攻撃するチャンスです。自分の手札が少ない場合（手札 1～4 枚）は、自分の手番でカードを使用せず溜めることも出来ます。

10. 手番

手番のプレイヤーは、右図の流れで処理を行います。



11. タイミング別カードの使用法

手番で複数枚カードを使う

● 攻撃カードを複数枚まとめて使う

攻撃カード（【攻撃 A】【攻撃 B】【攻撃 C】）は、カード左上に書かれたアルファベットが同じであれば、任意の枚数をまとめて使うことが出来ます。複数枚まとめて使用すると、相手に与えるダメージは増えますが、貰う業も増えます。特殊攻撃カード（【必殺攻撃】【全体攻撃】【暗黒攻撃】【復讐攻撃】）は、複数枚まとめて使用することは出来ません。

● 自分の攻撃に【追撃】を使う

自分の攻撃に【追撃】を添付し、ダメージを上乗せすることが出来ます（【追撃】は何枚でも同時に使えます。単体への攻撃にのみ添付することが出来ます）。

攻撃された時

● 攻撃カードで相殺する

攻撃カードで攻撃された場合、使用されたカードと同じアルファベットのカードを任意の枚数使い、相殺することが出来ます。攻撃カードを 1 枚だけ使用された時も、相殺は可能です。

★ 相殺に使える枚数は、攻撃された枚数を上限とします。

例)

- ① プレイヤー 1 がプレイヤー 2 に【攻撃 A】を 3 枚使いました。
- ② このままだとプレイヤー 2 はダメージ 3 を受けるので、プレイヤー 2 は【攻撃 A】を 2 枚を使いました（もちろん 2 枚持っていて 1 枚しか使わない、ということも出来ます）。
- ③ 【攻撃 A】は 2 枚が相殺されました。プレイヤー 2 はダメージは 1 を受けました。プレイヤー 2 は、プレイヤー 1 に業 1 を渡しました。

● 【追撃】は相殺できない

攻撃カードを全て相殺しても【追撃】で上乗せされたダメージは相殺することが出来ません。

● 【反射】を使って跳ね返す

【反射】を使用して攻撃を跳ね返した場合、攻撃したプレイヤーにダメージが跳ね返ってきます。【反射】で相手にダメージを与えても業は発生しません。【反射】された攻撃をさらに【反射】で跳ね返すことも出来ます。

● 【吸収】を使う

受けるはずだったダメージの、半分（切り捨て）にあたる体力を回復することが出来ます。

● 【追撃】を使う

自分が攻撃された時に、ダメージを上乗せすることが出来ます。自分の体力をマイナスにすることで、マイナス分の業が攻撃したプレイヤーに移動します（→詳しくは「8. 業」）。攻撃した相手に一矢を報いるための戦法です（【追撃】は何枚でも同時に使えます。単体への攻撃にのみ添付することが出来ます）。

反射された時

攻撃された時と同様のカードを使うことが出来ます。【反射】された攻撃をさらに【反射】で跳ね返したり、【追撃】を使うことや、攻撃カードで相殺することが出来ます。

例)

- ① プレイヤー 1 がプレイヤー 2 に【攻撃 A】を 1 枚使いました。
- ② その攻撃に、プレイヤー 3 が【追撃】を 1 枚添付しました。
- ③ このままだとプレイヤー 2 はダメージ 2 を受けるので、プレイヤー 2 は【反射】を使いました。
- ④ ダメージ 2 がプレイヤー 1 に跳ね返ってきました。プレイヤー 1 は反撃できる手札がなく、ダメージ 2 を受けました。
- ⑤ 【反射】【追撃】はダメージを与えても業を貰いません。この場合、プレイヤー 1 は攻撃失敗と見なされ、この手番に業の移動はありません。

攻撃カード使用時

● 【追撃】を使う

自分や、他プレイヤーが攻撃カードを使う時、【追撃】を添付しダメージを上乗せすることが出来ます（【追撃】は何枚でも同時に使えます。単体への攻撃にのみ添付することが出来ます）。

体力 0 になった時

● 【復活】を使う

手札に【復活】がある状態で体力が 0 以下になった時、プレイヤーは【復活】を使い、体力を 2 にします。【復活】を使った時は、脱落とは見なされません。