

ドミニオン

【アダマスの騎士】

ウォーリアーズ

ルール解説リプレイ

居眠りの街

物語

「空から大地が降ってくる」と女王が予言したその年。精霊と魔法と共存するこの地に星が落ちた。

しかし、星がどこに落ちたのか誰も知らない。

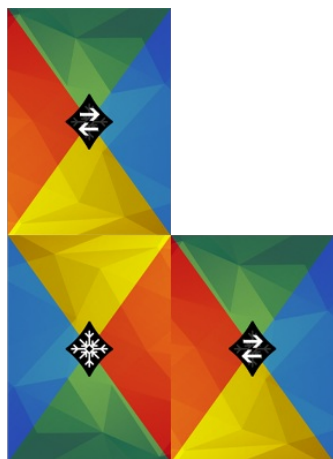
国を司る4つの名家「風織り」「光礼」「龍滴」「創湖」から、古き精霊騎士を従わせる「観測者」達を派遣した。

彼らの目的は他の名家の「観測者」を打倒し、星を探し出す事である。君も「観測者」の1人である。

アダマスの騎士？

自分の手札の状況で、相手よりも早く図形パズルを完成させること。そうすれば、能力の強いユニットを先にチョイスできる。2枚のカードで創り出される、"不屈の意味を授かった精霊騎士"が勝利をたぐり寄せるだろう。

特徴①：相手よりも早く、図形パズルを組み立てよう



自分の手札の状況で、相手よりも早く図形パズルを完成させること。そうすれば、能力の強いユニットを先にチョイスできる。2枚のカードで創り出される、"不屈の意味を授かった精霊騎士"が勝利をたぐり寄せるだろう。

特徴②：2枚で1体の精霊騎士になる



本作の特徴その2は「1ユニット制」です。自分の組み立てた戦略に見合う多彩なユニットをコントロールするのではなく、想いが詰まった1体の、"不屈の意味を授かった精霊騎士"に勝負を預けます。果たして、誰の精霊騎士が一番強いのでしょうか？

ゲームを始める前に

居眠	はい、どうも。同人サークル「居眠りの街」と申します。今回は、テーブルトークRPGのリプレイのような形式でカードゲームの遊び方を紹介できたらと思います。
PC1	それで最初のイントロダクションを読み上げたのか
居眠	プレイヤー達は同時に手札を使ってユニットを召喚するソースを素早く用意し、使役するユニット【アダマスの騎士】を組み立てて行きます。
PC2	なるほど、ターンが経過すれば強いユニットを召喚できるわけではないのですね？
居眠	その通り。運よりイマジネーションが必要になってきます。さて、ゲームの説明をしていきましょう。
PC1	はい。
居眠	本ゲームは、大きく3つのフェイズ『Ⅰ.マナの構築』『Ⅱ.ユニットの構成』『Ⅲ.決戦』に分けられています。
居眠	『Ⅰ.マナの構築』では、騎士を召喚するように必要な【マナ】を構築し、必要条件を揃えて場に並べられた【ユニットカード】を取得します
PC2	その説明を聞く限りでは、ごく普通のトレーディングカードゲームみたいな印象ですね
居眠	しかし、本作ではプレイヤーが同時に【マナ】の構築を行ってその早さを競う事になります
PC1	早く組み立てる利点は？
居眠	相手より早くユニットを選ぶことができ、相手が途中でも【マナ】の構築を強制的に終了させることができます。そうすることで、相手にペナルティを与えることも可能になります
PC2	自分の場を手早く整えることと、相手への妨害がセットになっているんですね
居眠	そうです。で、これが【マナカード】になります。カードを何枚か場に出して、ダイヤの形を1つ〜2つ創り出せば【ユニットカード】を選ぶことができます
PC2	カードを置くルールと動かすルールはどんな感じなのでしょう？
居眠	カードの出し方は、場に出すまでは向きは自由です。ただし、場に出したらカードの効果以外では向きを変えられません。
居眠	カードを置く際は、直前に置いたカードの上下左右どこか一辺に接するように置きます。すでにカードが置いてあるところには置けません。
PC1	真ん中のマークは何？
居眠	直前に置いたカードの真ん中にあるマークが【カード効果】で、カードを置いたときに適用されるアクションになります。
居眠	マークは4種類あり、上下移動、左右移動、180度回転、何もしません。上下左右の移動に関しては、カード1枚分だけ1回動かすことができます。

手札の確認

居眠

その際、別のカードの一边もしくは四隅に接することができれば、移動できます。移動の結果、カードが重なってしまうのは問題ありません。

PC2

何となくイメージは掴めました。

居眠

まあ、デモンストレーションも兼ねて私がやってみましょう。

PC1

おお、それは良いっすね

居眠

【マナカード】を一山に集めてシャッフルし、手札が6枚になるように配ります。



居眠

これが今回の私の手札です。配られたら手札を確認し、どうやって動かすかをイメージしてください。推奨時間は約1分間程です

PC1

ストップウォッチ、必要？

居眠

LoopBGMの1曲に掛かる演奏時間が1分8秒なので、一曲分を再生するとしましょう。

PC2

変なコンポーネントまで用意されるんですね（笑）

曲の再生が完了しました。

『I.マナの構築』

居眠

では、手札から1枚選んで場に出します。カードが置かれる場所を【マナ場】、最初に置いたカードを【スタート札】と呼びます



スタート札

PC2

本番では、お互いが【マナ場】に【スタート札】を1枚置く事で、ゲームの準備が完了するわけですね。

居眠

そうです。前回の勝者、もしくはカードゲームプレイ歴の長い方が『スタート』と言ってゲーム開始です。

PC1

では、ゲームスタート！（笑）

PC2

そんな事を言うと思いましたよ（笑）

居眠

進めますね（笑）。まず、【スタート札】の右側にカードを置きます。スタート札のカード効果は『効果なし』なので何も置きません。

PC2

緑の菱形が完成してますね。

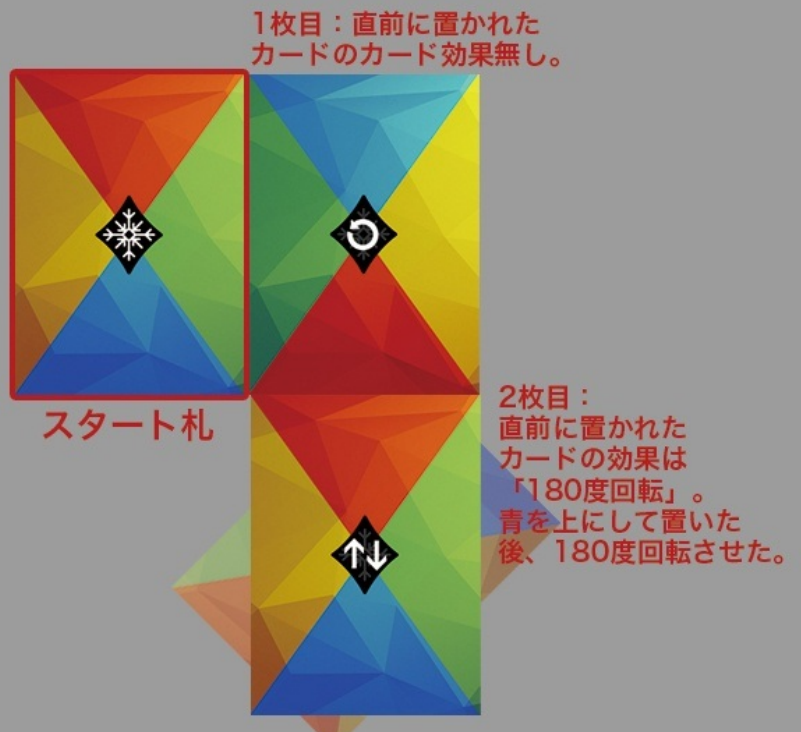
居眠

今置いたカードは左側にもうカードがあるので、上・右・下のどこかに置くことができます。今回は下に置きます。直前のカード効果は『180度回転』。カードを回転させて「召喚！」を宣言して、ユニット効果もしくはパワーセットの取得が発生します。

PC1

緑と赤の菱形が完成したのね。同色で2つは創れないかな

『I.マナの構築』



居眠 『直前に置いたカードに接するようにカードを置き、直前に置いたカードのカード効果を受ける』これを忘れないでください

PC達 は一い。

居眠 私の【mana場】は赤と緑の『mana2』となり、その状態で取得できるユニットカードはこの2枚です。

【ユニットカードの表面】

* テキストが黒文字なのが表面

カードの上半分(黄枠)が『ユニット効果』
カードの下半分(青枠)が『パワーセット』
↑
カードの裏面も構造は一緒

ユニット効果

1	2	3	4	5	6	7	8
1	龍涙の護衛者	2					
自分と相手が置いたユニット効果を使用したら、自分のUPは4になる。				【これ】が1stにいるとき、相手のUPを-1する。			
1		4					
自分の1stと2ndが裏向き配置なら、相手のUPを-1する。				自分の1stと2ndが裏向き配置なら、相手のUPを-2する。			
1			2				
怒りの模範							

パワーセット

mana1

1	2	3	4	5	6	7	8
1	風織りの体現者	2					
相手と裏向き配置して置いたら、自分の最後のmana効果を相手の最後のmanaに与える。				相手が「先攻」と言っていたなら、相手は早口言葉を唱えずに3回言えないとパワーセットが無効になる。			
1		4					
コインを回して相手が置いたユニットのUPを+1する。				自分の指を相手ユニットの上へ放つ、それを指で押さえるとき、それを指で押さえるとゲームに勝利する。			
1			2				
優位の詠唱							

mana2

【ユニットカードの裏面】

* テキストが白文字なのが表面
* 効果が冗談めいている

カードの左半分(白枠)が『mana1』
カードの右半分(黒枠)が『mana2』
↑
カードの表面も構造は一緒

PC1 うわっ、両面だ（笑）カード背景と中央のマークが色指定なのか

居眠 色に関してどちらかが優先というわけでもありません。私の【mana場】は『mana2』なので、カードの右半分の効果が選択できます。

『I.マナの構築』

居眠 ユニットカードを獲得する際は『ユニット効果』か『パワーセット』のどちらかを必ず宣言し、キューブをカードの上に乘せる事で能力の利用予約をします。

居眠 では、私は「龍涙の護衛者」のユニット効果を選択します。これが最初に宣言するユニット効果のため、初期ユニットパワー(UP)が「4」に確定します。

【一番最初に取得したカード】

* マナ場の下、左側に置く。これを【1st】と呼ぶ。

* もし、ユニット効果を初めて取得した場合、初期ユニットパワー（大きく表示された数字）が適用される。

UPゲージの対応する場所にキューブを置く。

1st

2nd

【二番目に取得したカード】

* マナ場の下、右側に置く。これを【2nd】と呼ぶ。

* 1stでユニット効果を取得していたら、2ndでユニット効果を取得しても初期ユニットパワーは追加されない。

PC2 『I.マナの構築』を2回繰り返して、カードを2枚必ず取得するんですね。マナ1の場合は、背景と真ん中のマークどちらの色を目安にすれば良いのでしょうか？

居眠 色の優位は無いので、どちらでも大丈夫です。

居眠 さて、マナを構築して2枚目の取得は「光礼の改宗者」にします。さっきの説明通り、すでにユニット効果を取得しているため、UPの3は無効となります。

【一番最初に取得したカード】

* マナ場の下、左側に置く。これを【1st】と呼ぶ。

* もし、ユニット効果を初めて取得した場合、初期ユニットパワー（大きい数字）が適用される。

UPゲージの対応する場所にキューブを置く。

1st

2nd

【二番目に取得したカード】

* マナ場の下、右側に置く。これを【2nd】と呼ぶ。

* 1stでユニット効果を取得していたら、2ndでユニット効果を取得しても初期ユニットパワーは追加されない。

PC1 裏面、やっぱりアングルード（ジョーク技能）なんだ……。

居眠 いつも通りでしょ？（ニヤリ）

PC2 『I.マナの構築』で、菱形を1つも作れずに終わってしまった場合はどうなりますか？

居眠 場に並べられている【ユニットカード】の中でUPが一番低いカードを取得します。ユニット効果として取得する場合は『効果なし』に変更となります。パワーセットの場合も『効果なし』に変更となります。

PC1 相手より構築が遅くても菱形が1つでも完成していたら、まだ選択の余地があるわけか。

『Ⅱ.ユニットの構成』・『Ⅲ.決戦』

居眠	では、【ユニットカード】を2枚取得したので、『Ⅱ.ユニットの構成』に入ります。この手順で行う事は『ユニット効果』と『パワーセット』を適用させて、ユニットのUPを確定させます。
PC達	はい。
居眠	適用のさせ方は、2ndに置く【ユニットカード】を先に取得したプレイヤーから行います。 1stの『ユニット効果』→2ndの『ユニット効果』→1stの『パワーセット』→2ndの『パワーセット』の順にキューブが置いてある箇所の効果が発動します。
※ 先攻（2ndに置くユニットカードを先に取得した方）のプレイヤーから、①～④の順に能力を処理してきます。 1st 2nd	
PC2	この場合は、1stの『ユニット効果』と2ndの『ユニット効果』ですね。
居眠	そうです。効果を適用させると.....『相手のUPを-1し、相手プレイヤーより身長が高ければ自分のUPが+2される、UP4のユニット』になります。
PC1	トレーディングカードゲームのクリーチャー(ユニット)っぽくなった（笑）
PC2	効果適用時の注意点はありますか？
居眠	まず、UPゲージの最小値は1、最大値は8です。ボーナスやペナルティを累積しても1未満にならず、8を越えることはありません
居眠	効果によって1stと2ndが入れ替わった場合、再計算が発生します。手順としては【先攻のユニットの構成】→【後攻のユニットの構成】→【先攻のユニットの構成】→【後攻のユニットの構成】となります。
PC1	効果の打ち消しは？
居眠	おっと、そうでした。文中に「すべて」と記載されていない限り、打ち消す効果は効果使用者が1つだけ選択するとします。
PC2	そうすると、『Ⅲ.決戦』は？
居眠	もう、やる事はたった1つ！ お互いのUPを比べて大きい方が勝利です！！
PC達	ですよねぇ（笑）

デモプレイ：手札の確認

居眠 では、お二人には【アダマスの騎士】を遊んでもらいます。まずは、今回の【ユニットカード】を場に出します。並べる時に1枚目と3枚目は表、2枚目と4枚目は裏で配置します。



PC1 さっきの組み合わせがあるね。んー、緑の能力がヒドい（笑）
「マナ」って言葉は手札のカードの事で良いの？

居眠 はい、その通りです。では、手札を配りますよー。

PC2 これは、組み合わせに悩みますね。

PC1さんの手札



PC1 ふーむ、なるほど。

PC2さんの手札



居眠 では、音楽が鳴り終わるまでに手札の展開を検討してください。

曲の再生が完了しました。

デモプレイ：『I.マナの構築』

居眠

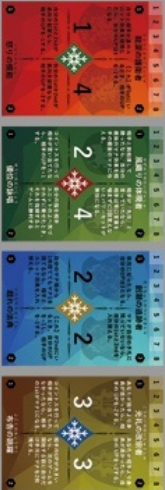
二人とも、【スタート札】を場に出してください。

PC2さんのマナ場



PC1さんのマナ場





PC2

おや、何だか似たような展開をお互いやろうとしてるのかしら？

PC1

それは、どうかな？ 僕の冴えた作戦の前に屈するが良い！

居眠

.....PC1さんが昂ると、出落ち感とか小物臭が容赦ないですね。

PC2

.....同感です。

PC1

ちょっと！？ ただのネタだよ（汗）

居眠

はい、もう始めますよ。今回は私がゲームを開始する合図を出しますので、それで構築を開始してください。

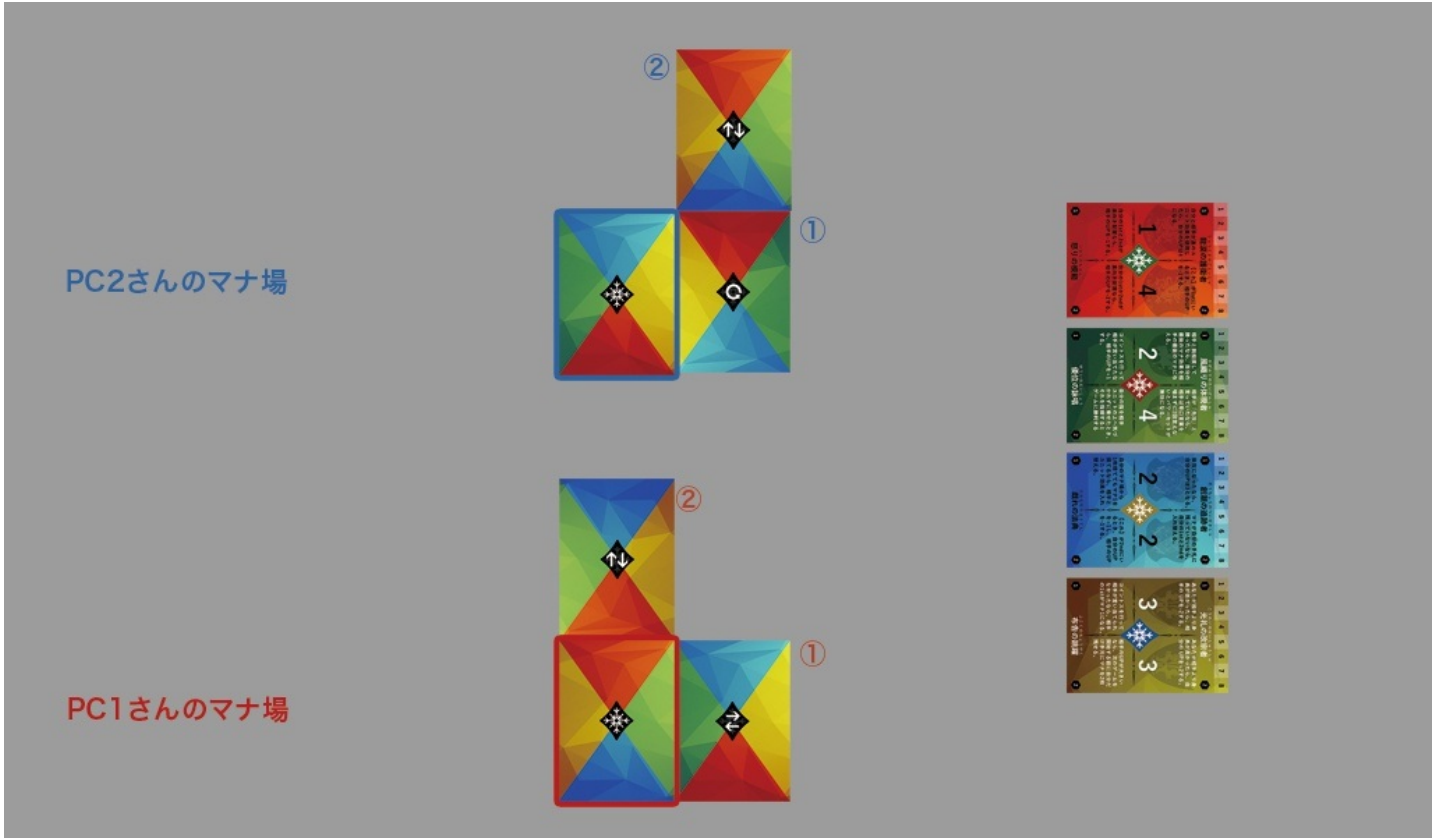
PC1

はいー。

居眠

では、いきますよ。
.....
.....
...
スタート！！

デモプレイ：『I.マナの構築』



PC1	召喚！！（緑のカードを指差す）
PC2	ああー！？
居眠	はい、そこで『I.マナの構築』を終了します。PC2さんは.....2枚目の『カード効果』が適用できなかったんですね。どんな順番にカードを出したかは画像に数字を振っておきます。
PC2	録音データに自分用メモ（笑）
居眠	PC1さん、効果の宣言をどうぞ？
PC1	『パワーセット』 マナ2ね。
PC2	やっぱり、そうなりますよね.....。私は、黄のカードを『ユニット効果』 マナ1で取得します。
居眠	PC2さんのマナ場に黄色の菱形が完成しているので問題ありません。しかし、まさかジョーク効果が先に売り切れるとは（笑）
PC2	PC1さんが緑を取るのは判ってましたから！（PC1の指を叩く）
PC1	イタっ！？
居眠	はいはい、効果の処理はまだ先ですよ。2回目の『I.マナの構築』を始めます。

2回目の『I.マナの構築』が行われました。

デモプレイ：『Ⅱ.ユニットの構成』『Ⅲ.決戦』

居眠 2回目の『Ⅰ.マナの構築』はPC2さんの圧勝でしたね。

PC1 あの手札は悩むって！居眠が編集という強権を使ったに違いない！！

居眠 そんな馬鹿な。さて、2回を経て、二人のユニットは.....

PC1さんのユニット

1st

12345678

1風織りの体現者2

相手と隣相隣して勝ったなら、自分の最後のマナ効果を相手の最後のマナに与える。

2

4

相手が「先攻」と言っていたなら、相手は口言葉を唱えずに3回買えないとパワーセットが無効になる。

自分の陣を相手ユニットが来ずたとき、それをゲームに勝利する。

1ゆういのえいしょう優位の詠唱2

2nd

12345678

1龍涙の護衛者2

自分と相手が互のユニット効果を適用したなら、自分のUPは4になる。

1

4

【これ】が1stにいるとき、相手のUPを-1する。

自分の1stと2ndが両向き配置なら、相手のUPを-1する。

自分の1stか2ndが両向き配置なら、相手のUPを-2する。

1いかりのほらね怒りの模範2

PC2さんのユニット

1st

12345678

1光礼の改宗者2

あなたが相手より身長が低かったら、相手のUPを-2する。

3

3

あなたが相手より身長が高かったら、自分のUPを-2する。

相手のUPが大きいなら、次のゲームを開始する前に自分の1stがマナ1になる。

相手のUPが大きいなら、次のゲームを開始する前に自分の1stがマナ2枚残せる。

1ふくこのちようやく布告の跳躍2

2nd

12345678

1烈潮の追跡者2

後次になったなら、自分のUPは3となる。

2

2

マナが自分の手札に残っていないなら、自分の1stと2ndを入れ替える。

自分のマナ場から1枚捨ててもマナ1を減てるなら、相手とユニット効果を交換する。

【これ】が2ndにいるとき、自分のUPを-1し、相手のUPを-1する。

1たねをのほらてん戯れの法典2

PC2 こちらは、順当ですね

PC1 まだ、勝負は判らないじゃないか

居眠 では、『Ⅱ.ユニットの構成』をPC2さんから処理していきましょう。

PC2 『ユニット効果』、『パワーセット』を順番に適用させると、『PC1さんの方が背が高いので相手のUPを計-3点できるUP4のユニット』になりました。

居眠 では、PC1さんの『Ⅱ.ユニットの構成』をどうぞ

PC1 僕は『ユニット効果』が条件を満たしていないので発動せず.....

指置きの攻防が続いたため、省略します。

デモプレイ：『II.ユニットの構成』『III.決戦』

居眠	ええい、やめんか！（笑）
PC1	PC2さんの特殊効果もあって変わらず『UPが1のユニット』です。
居眠	まったく！ さて、お互いのユニットが構成されましたので、『III.決戦』になります。 結果は、PC2さんの勝利！！
PC1	この指が、PC2さんのユニットの上に置ければ！！
PC2	気付かれずに...という前提条件を完全に忘れてますよね（笑）
PC1	ちなみに、この効果って『パワーセットの効果』を発動させてからが有効なの？
居眠	そうです。後は勝敗が確定するまでに、やり終えればOK
PC2	まだ.....こだわるんですか、そこ？
居眠	えーと、1ゲーム大体こんな感じです。
PC1	もっとユニットが欲しいね。2人対戦でも、この2倍は並んでいても良いかも
PC2	それは、マナにも言えそうですね。1分のシンキングタイムは絶妙ですけど、あの音源はやめてください（笑）
居眠	ヒドい！ まあ、毎度珍妙なゲームばかり作ってますが、【アダマスの騎士】を含め、よろしくお願いします。