

DOMINA
GAMES



Blade Rondo

GAME MANUAL

■ごあいさつ

この度は「ブレイドロンド」をお買い上げ頂き誠にありがとうございます。ゲームを始める前にこの説明書をお読み頂き、正しい遊び方でお楽しみ下さい。なお、この説明書は再発行致しませんので大切に保管して下さい。

■内容物

説明書	× 1
カード	× 65
パラメータボード	× 2
パラメータダイス	× 6
ライフストーン	× 2

■目次

ゲームの目的	P.03
ゲームの準備	P.03
ゲームの流れ	P.04
ゲームの場	P.06
カードの見方(剣、呼吸法)	P.07
カードの種類	P.08
キーワード能力	P.09
用語集	P.10
細則	P.11
イデアの世界	P.13
ソロプレイの準備	P.13
カードの見方(イデア)	P.14
ソロプレイルール	P.15
初めての戦い	P.17
クレジット	P.18

お問い合わせ

- 本品に関するご質問がございましたら、下記のメールアドレスよりご連絡下さい。
サポート専用アドレス:support@fueisha.co.jp
- 本品の最新情報は下記のホームページでご確認下さい。
ホームページ:<https://www.dominagames.com>

△ご注意

- 本品には小さな部品が含まれております。
誤飲を防止する為に小さなお子様の手の届かない場所に保管して下さい。
- 本品の仕様、及び外観は予告なく変更される場合があります。



七振りの剣が、あなたの魂となる

あなたは伝承に登場する人物たちの
技や術を具現化できる「ソーディア」の1人です
「ソーディア」によって具現化されるものは
どのようなものでも「剣」と呼ばれ
伝承上の人物の姿で戦場に降り立ち
様々な力を持った武器となります

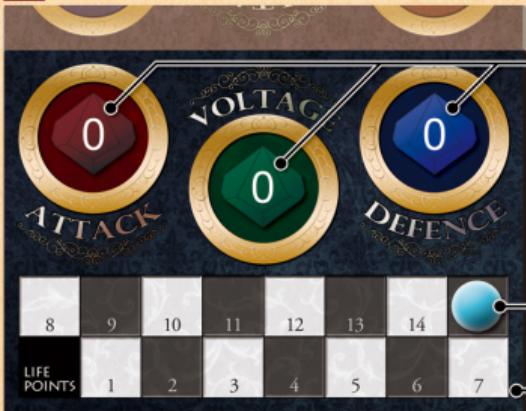
「剣」は鳥が歌うことを望むように
戦いの場所を求めています
「剣」たちを束ね、数多の敵を打ち倒すことが
「ソーディア」に与えられた使命です

ゲームの目的

本作は1~2人用の対戦カードゲームです。自分が選んだ7本の「剣」を手札にして戦い、敵のライフを0にすればあなたの勝利です。まずは2人用ルールから説明しますが、ソロプレイを行う場合もこちらから順にお読み下さい。

ゲームの準備

- 各プレイヤーは下図のように、自分の場を準備します。



パラメータダイス

各ダイスの0の面を上にして、それぞれ対応する色の円の中に置きます。

※ATTACKの上のダイスは攻撃力、VOLTAGEの下のダイスはボルテージ、DEFENCEの上のダイスは防御力を表します。

ライフストーン

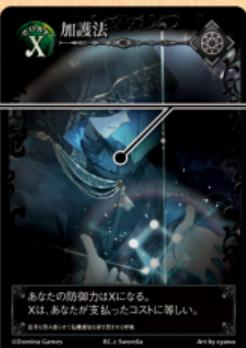
15の上に置きます。

パラメータボード

お互いのプレイヤーが見やすいように、相手のボードの上端と繋げて置きます。

呼吸法カード

「加熱法」と「加護法」を1枚ずつ、自分の前に表向きで置きます。



初めて遊ぶ場合は
P17「初めての戦い」を
先にお読み下さい。

2 40枚の剣カードを裏向きでシャッフルし、各プレイヤーに15枚ずつ配ります。残り10枚は使いませんので、非公開のまま脇に置きます。

3 各プレイヤーは配られた15枚の中から、7枚を選んで手札にします。残り8枚は使いませんので、非公開のまま脇に置きます。

4 先攻、後攻を運命の導きに従って決めます。後攻プレイヤーは「鼓動法」を受け取り、自分の前に置き、更に**攻撃力を1**にします。以上の準備が出来たら、対戦開始です。

好きな剣で戦いたいなら…

各プレイヤーが本作を1個ずつ持っている場合、各プレイヤーが予め用意しておいた7枚の手札を用いて対戦することも出来ます。同名のカードは2枚まで手札にすることが出来ます。この場合、上記の2と3の手順はスキップされます。



▲剣カードの裏面



▲「鼓動法」

ゲームの流れ

何れかのプレイヤーが勝利するまで、先攻のプレイヤーと後攻のプレイヤーが交互に以下の流れでターンを行います。

ターン開始時の処理

- ・自分のボルテージを1増やす。ボルテージは10以上にならず、既に9の場合は**<バースト>**し、ライフを1失う。
- ・自分に付与されたカードのターン開始時効果を処理する。
- ・自分の配下のターン開始時効果を処理する。

行動

- ・合計コストが自分のボルテージを越えない範囲で任意の枚数のカードを使用する。

カードを使用するには

自分の前にある呼吸法カードか、手札にある剣カードを1枚選んで場に出します。そのカードが「レスポンス(Z)」を持つなら裏向きで、持たないなら表向きで出します。この時、カード左上に書かれたコスト(「レスポンス(Z)」を持つカードの場合は1コスト、「加護法」の場合は自分で決めたコスト)を消費したことになります。コストを消費してもボルテージ自体が減ることはありません。その後、表向きで出したカードの効果を処理します。使用したカードを置く場所をプレイエリアと呼びます。

ターン終了時の処理

- ・プレイエリアに置かれた表向きの自分のカードに、それぞれ以下の処理を行う。



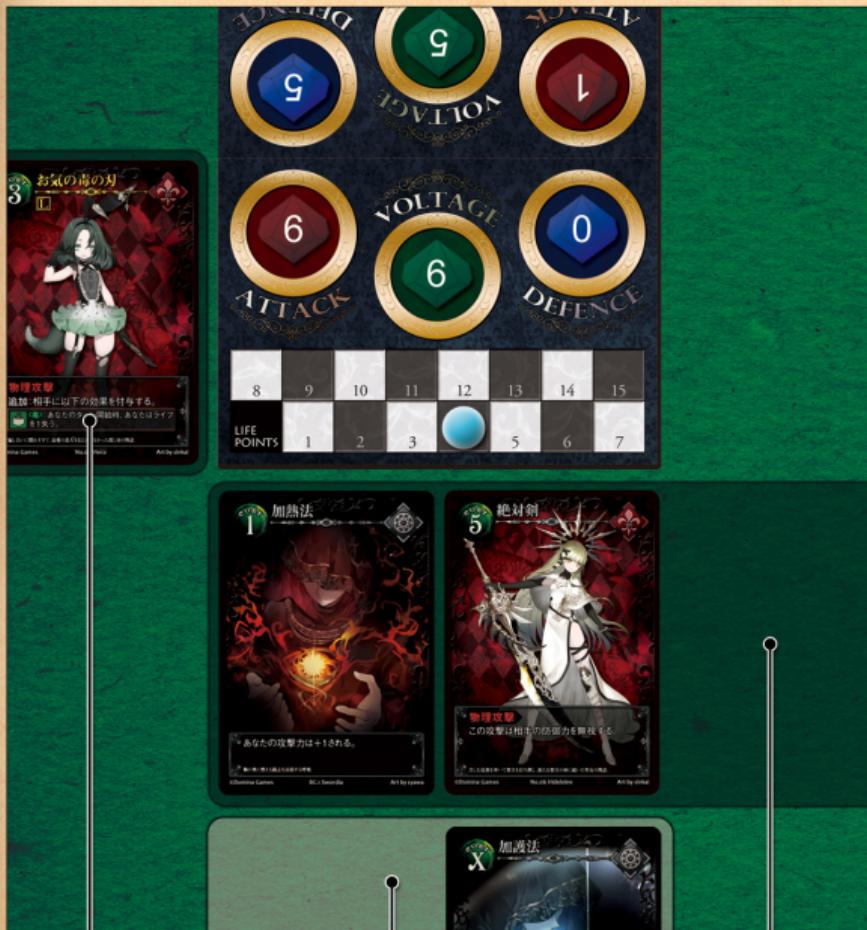
があるカード: 捨て札にする。
がない剣カード: 自分の手札に戻す。
がない呼吸法カード: 自分の前に戻す。

- ・相手のプレイエリアに裏向きのカードがあるなら、相手はそれを手札に戻す。

パラメータやライフが変化したら

パラメータダイスの上の面、またはライフストーンの位置をその値の箇所に変更します。各パラメータの上限は9、ライフの上限は15です。但し、攻撃力と防御力は剣カードの効果により一時的に上限を超えることがあります。この場合はパラメータダイスの上の面を変更する必要はありません。

ゲームの場



セットエリア
(配下や付与されたカードを置く場所)

自分の呼吸法カード
を置いておく場所

プレイエリア
(使用したカードを置く場所)

カードの見方

呼吸法カードと剣カードは、以下のように表示されます。

カード名称

コスト

このカードを使用する為に必要なコストです。

リミテッドアイコン

このアイコンが記載されているカードは、使用するとターン終了時に捨て札になります。(ターン終了時にプレイエリアにある場合に限る。)

シンボル

テキスト

このカードを使用した時の効果です。

フレーバー

物語や伝承の概要です。ゲームでは使用しません。

※カード下部にはその他に、カードナンバーやイラストに描かれている人物の名前等が記載されていますが、何れもゲームのプレイには関係ありません。



▲呼吸法カードの裏面



▲剣カードの裏面

カードの種類

本作は5種類のカードで対戦を行います。これらの分類によりカードの使用に条件が課せられるといったことはありません。



呼吸法



呼吸法

自分自身を高める術

自分のパラメータを上昇させるカードで、自分の前に置かれます。「加熱法」と「加護法」は必ず所持しており、「鼓動法」は後攻のプレイヤーが得ます。



剣



物理

攻撃の基本形

自分の攻撃力によって威力が変化する、「物理攻撃」の効果を持つカードです。



魔法

防御無視の必殺攻撃

相手の防御力を無視してダメージを与える、「魔法攻撃(X)」の効果を持つカードです。



補助

戦闘を有利にする支援効果

ライフ回復やパラメータ上昇のサポート、下僕を呼ぶ「召喚(Y)」の効果を持つカードです。



布石

敵の攻撃への備え

相手の行動に反応して使用できる、「レスポンス(Z)」の効果を持つカードです。

キーワード能力

カード内の一
部の効果は省略して、キーワードで表示されています。

物理攻撃

相手に、自分(または配下)の攻撃力から相手の防御力を引いたダメージを与える。

魔法攻撃(X)

相手にXダメージを与える。

召喚(Y)

このカードは使用後に以下に記載されたパラメータとテキストを持つ配下Yとなり、あなたのセットエリアに置かれる。リミテッドアイコンを持っていてもターン終了時に捨て札にならない。

レスポンス(Z)

このカードを使用する場合、相手に表側が見えないように裏向きでプレイエリアに置く。このカードは自分のターン終了時には手札に戻らず、捨て札にもならない。相手のターン中にZのシンボルを持つ行動が行われた場合、表向きにしてもよい。そうした場合、その効果を処理する。同時に条件を満たした複数の「レスポンス(Z)」を使用する場合、好きな順番で表向きにして処理する。効果を処理したカードは相手ターンの終了時に捨て札になる。相手のターン終了時まで処理されずに裏向きのまま残っていたカードは手札に戻る。

追加

このカードの効果で相手に1以上のダメージを与えた場合にのみ、この効果を処理する。

代償

このカードを使用する場合、コストの支払いと同時にこの効果を処理する。
※強制なので処理しなければならない。

用語集

◆あなた

そのカードを使用したプレイヤー、またはそのカードを付与されているプレイヤーのこと。

◆配下

召喚(Y)の効果により、セットエリアに置かれたカードのこと。

◆行動

カード、及びカード中に記載されたシンボルを持つ効果の総称。

◆攻撃

行動の中でも特に物理、魔法のシンボルを持つものの総称。

アクション

あなたのターン開始時に以下を行う。



牛豪腕：物理攻撃

▲「牛人」による「牛豪腕」は行動であり攻撃。

◆無効化する

そのカード、または行動の「代償」以外の効果を打ち消すこと。効果を打ち消されたカードのコストは戻らず、リミテッドアイコンを持つカードであれば、ターン終了時に捨て札になる。

◆無視する

対象のパラメータの数値を0として扱うこと。または対象の効果を無効化すること。

◆ダメージを与える(受ける)

対象のプレイヤーのライフを減らすこと。「ライフを失う」こととは区別する。

◆レスポンスする

相手のターン中、Zのシンボルを持つカード（または配下などが持つZのシンボルを持つ行動）が使用された場合にあなたが裏向きでプレイエリアに置いておいた「レスポンス(Z)」を持つカードを表向きにし、相手のカードよりも先にその効果を処理すること。

◆付与する

このカードを対象のプレイヤーのセットエリアに置くこと。置かれている間、対象のプレイヤーは以下に記載されたテキストの効果を受ける。付与されたカードはリミテッドアイコンを持っていてもターン終了時に捨て札にならない。

◆復活する

対象のプレイヤーのライフが0になった時、そのプレイヤーが敗北する代わりにライフを所定の値に変更すること。

細則

このページには本作の細かなルールが記載されています。最初に読む必要はございませんので、ゲームを遊んでいるときに解らないことが生じた場合に適時ご参照ください。

1. 手札

手札とは手に持っている剣カードのみを指す。呼吸法カード、及びプレイヤーリアに置かれているカードは手札とはみなさない。

2. パラメータ

攻撃力と防御力はカードの効果により、上限である9を超える場合がある。

例:攻撃力が9のプレイヤーAが「陽光導くカンタータ」を使用

例の場合、プレイヤーAの攻撃力はターン終了時まで11になる。

3. ダメージ

3.1 ダメージが与えられない場合には、0ダメージを与えたものとみなす。

例:1.攻撃力が0のプレイヤーAが「意志碎きの鉈」を使用

2.防御力が2のプレイヤーBが、0ダメージを受ける

3.プレイヤーAが「燐光」の効果を使用

例の場合、「意志碎きの鉈」で相手に与えるダメージは1になり、「意志碎きの鉈」の「追加」の効果が処理される。

3.2 ライフを失うことはダメージと同一ではない。「バースト」や「毒」によりライフを失うことに対して「燐光」の効果を使用することはできない。

4. レスポンス

4.1 裏向きで置かれた「レスポンス(Z)」を持つカードの効果を処理する場合は一枚ずつ表向きにして行い、その効果を処理をしてから別の「レスポンス(Z)」を持つカードの効果を処理するか決める。

4.2 「レスポンス(Z)」を持つカードの効果の処理は、相手のターン中にしか行なうことができない。

4.3 特別な記述がない限り、行動に対して「レスポンス(Z)」を持たないカードで割り込んで、先に処理することはできない。

4.4 「レスポンス(Z)」を持たないカードを裏向きでプレイヤーリアに置くことはできない。(ソロプレイ時におけるアウトドローを除く)

5.効果使用を選択できる効果の処理順

- 5.1 「燐光」はダメージが発生するごとに使用するかを決める。レスポンスされた行動でダメージが発生する場合、「燐光」を使用するかを決めるのはレスポンスの処理をすべて終えた後になる。
- 5.2 両プレイヤーが同時に効果使用を選択できる効果を有する場合、ターンプレイヤーから順に選択を行う。

例:1.プレイヤーAが「お気の毒の刃」を使用
2.プレイヤーBが「月光のルチル」でレスポンス
3.プレイヤーAが「燐光」の効果を使用
4.プレイヤーBが「燐光」の効果を使用

例の場合、プレイヤーAはプレイヤーBが「燐光」の効果を使用しないことを確認してから「燐光」の効果を使用することはできない。

6.付与される効果

- 6.1 同名の効果を複数付与することは可能である。
- 6.2 付与された効果が正常な場所に置かれないと場合がある。その場合も付与された効果は処理される。

例:プレイヤーAが使用した「お気の毒の刃」にプレイヤーBが「封厄のアゲート」でレスポンスした。プレイヤーBは「お気の毒の刃」の効果で1ダメージを受けた。

例の場合、「お気の毒の刃」は「封厄のアゲート」の下に置かれるが、プレイヤーBには「毒」が付与されたものとみなす。

- 6.3 「封厄のアゲート」の下に置かれたカードは直後から使用できなくなる。

例:1.プレイヤーAが「舞踏剣」を使用
2.プレイヤーBが「封厄のアゲート」でレスポンス

例の場合、「舞踏剣」の効果で「舞踏剣」を再使用することはできない。

- 6.4 配下Yの攻撃に「封厄のアゲート」の効果が処理された場合、配下Yは攻撃終了後に「封厄のアゲート」の下に置かれ、同じプレイヤーに付与されている同名の配下も含めて一切の行動ができなくなる。

7.配下

「相手」という記述は配下を指さない。

例:1.プレイヤーAの「牛人」が「牛豪腕」を使用
2.プレイヤーBが「霧紡ぎのパール」でレスポンス

例の場合、プレイヤーAが1コストを支払えば「牛豪腕」は無効化されなくなる。

イデアの世界

気がつくとあなたは物語の中にいた。イデアたちの裏切りの物語。イデアとは伝承に生きる理想の化身。本来なら剣として世界に影を落とす、ソーディアたちの味方でもある。悲劇の定めをかわすため、強大なイデアたちに挑まねばならない。幸いにも馴染みの剣たちは元の世界から呼び出せるようだ。必要なら、物語に居合わせたソーディアの力を借りることもできる。ただそう何度もは頼れないし、何が与えられるかも巡り合わせ次第だ。

ソロプレイの準備

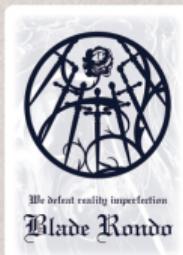
- 1 P3「ゲームの準備」の図のように、自分の場を準備します。
- 2 40枚の剣カードを裏向きでシャッフルし「剣の山札」、20枚のイデアカードを裏向きでシャッフルし「イデアの山札」とします。
- 3 「剣の山札」からカードを15枚引き、7枚を選んで手札にします。残り8枚は「剣の山札」と合わせ、裏向きでシャッフルします。
- 4 「剣の山札」の上の15枚を裏向きのまま脇に置きます。以後、この15枚のカードを「アウターパイル」と呼びます。
- 5 「イデアの山札」から1枚引き、カードの初期パラメータに従ってイデアのパラメータボードを準備します。但し、イデアにボルテージはありませんのでボルテージのダイスは置きません。
- 6 戦いを始めます。勝利したら再度上記5の手順を行い、次の戦いを始めます。5連勝できればクリアですが、1度でも敗北するとゲームオーバーです。

クレミエールの洗礼

まずは「斬撃剣」、「闇黒剣」、「フレアビスカス」、「マナティックルピナス」、「絶命棄却のダイヤモンド」、「封厄のアゲート」、「霧紡ぎのパール」の7枚を手札にして原初のイデア「クレミエール」と戦ってみましょう。
この緒戦、「アウタードロー」の力を使わずに勝てるでしょうか？

カードの見方

ソロプレイ専用のイデアカードは、以下のように表示されます。



▲イデアカードの裏面

カード名称

起動ターン

イデアが行動を開始するターンです。

初期パラメータ

イデアの攻撃力と防御力の初期値です。

フレーバー

イデアの台詞です。ゲームでは使用しません。

テキスト

銀色の枠のテキストはイデアの行動です。下部に黒色の枠のテキストがある場合は、以下の条件で処理されます。

開始効果

対戦開始時に、自動的に処理されます。

常在効果

対戦中、永続的に発生している効果です。

※カード下部にはその他に、カードナンバー やイラストに描かれている人物の名前等が記載されていますが、何れもゲームのプレイには関係ありません。

ソロプレイルール

原則としてあなたが先攻となり、対戦相手のイデアと交互にターンを行います。但し、イデアは起動ターンになるまで行動しません。ターンの流れはP4「ゲームの流れ」を参照して下さい。

■イデアに適用されるルール

- ・イデアは「鼓動法」を使用しません。
- ・イデアは起動ターンになるまでは行動しません。
(例えば「シャンヌイ」は、あなたの3ターン目が終了すると行動を始めます。通常は自分のボルテージがイデアの起動ターンと同値以上になった次のターンからイデアが行動すると考えて差し支えありませんが、「加速するロンド」を使用した場合にはズレが生じます。)
- ・イデアは毎ターン、左上に書かれている行動から順に全て行います。全ての行動を行うとイデアのターンは終了します。
(例えば「ヴェロニカ」は、毎ターン「守護法」、「フレアビスカス」、「イグノコスマス」の順に全て行います。)
- ・イデアの行動にはコストがありませんが、「代償」があればその効果は受けます。
- ・イデアがリミテッドアイコンを持つ行動を行った場合、以後、その行動は行われません。
- ・同名の行動が連続する場合は、テキストが省略されています。この場合、記載されている行動名の回数だけ、その行動を行います。
- ・イデアが「レスポンス(Z)」を持つ場合、可能であれば条件を満たすたびに1回ずつ、効果を処理します。
- ・イデアを1人倒すたび、自分の攻撃力、防御力、ボルテージは0、ライフは15、手札は最初に選んだ7枚に戻ります。
- ・稀に、背景が金色のイデアに遭遇します。それは伝承が広く普及されたイデアで、特に強大な力を持ちます。



▲「スター・リィ」戦はイデアが先攻。



▲「ヴェロニカ」は、この世界の誰もが知る伝説の存在。



▲「メルティア」は同じ行動を4回行う。

■あなたに適用されるルール

・あなたが使用する剣カードの一部の効果は以下のように変更されます。

意志碎きの鉈 L

物理攻撃

追加：イデアの行動から一つ選ぶ。次のイデアのターンの間、その行動は行われない。

封厄のアゲート L

レスポンス ♦♣

その名前の攻撃は、次のイデアのターンの間、行われない。

霧紡ぎのパール L

レスポンス ♦♣

その攻撃がそのターン最後の攻撃なら、その攻撃を無効化する。

・イデアとの戦いの間、あなたは2コストを支払って「アウタードロー」を行うことが出来ます。

アウタードロー

「アウタードロー」を行なった場合、プレイヤーは「アウターパイル」から3枚を公開し、1枚を「アウターカード」として呼吸法カードの横に置きます。残り2枚は横向き、かつ裏向きでプレイエリアに置き2コストの使用表示とします。この2枚はターン終了時にゲームから取り除きます。「アウターカード」は通常の剣カードと同様に扱いますが、更に以下の性質があります。

- ・コストは0として扱う。（「舞踏剣」の再使用におけるコストは0にならない。）
- ・自分のボルテージが本来のコスト以上の時ののみ使用できる。
- ・その戦闘中でのみ使用でき、使用したかどうかに関わらず、戦闘終了後にゲームから取り除く。
- ・リミテッドアイコンを持つカードの場合、使用したターンの終了時にゲームから取り除かれる。リミテッドアイコンを持たないカードの場合、使用したターンの終了時に呼吸法カードの横に戻し、次のターン以降も使用できる。
(配下、付与、封印されたカードはリミテッドアイコンを持っていても戦闘終了時まで場に残る)

初めての戦い

犬猿の仲のマリアとソーニャは日々、伝承の剣を手に戦いを繰り広げています。まずは、彼女たちのお気に入りの剣を借りて戦ってみませんか？

- 1 プレイヤーAはマリア、プレイヤーBはソーニャのカードを10枚受け取ります。

マリアのカード

- No.01 斬撃剣
- No.03 閻黒剣
- No.04 お気の毒の刃
- No.07 イグノコスマス
- No.08 ガウラミアズマ
- No.09 フレアビスカス
- No.10 マナティックルピナス
- No.12 燐灯るエチュード
- No.17 絶命棄却のダイヤモンド
- No.18 月光のルチル

ソーニャのカード

- No.02 舞踏剣
- No.05 意志碎きの鉄
- No.06 絶対剣
- No.11 トリビュートリリィ
- No.13 慈しむウィスパー
- No.14 陽光導くカンタータ
- No.15 加速するロンド
- No.16 猛り狂うカデンツァ
- No.19 封厄のアゲート
- No.20 霧紡ぎのパール

- 2 各プレイヤーはその10枚をシャッフルし、無作為に選んだ7枚を手札にします。残り3枚は非公開のまま脇に置きます。
- 3 ゲームの準備(P3)の1、4を行い、対戦を開始します。
- 4 決着がついたら、今度は2で受け取った10枚のカードから、自分で7枚のカードを選んで戦ってみましょう。

クレジット

Game Design

Flavor Text

Pawn (Steppers' Stop)

Producer

Graphic Design

Y.Ohashi (Domina Games)

Translation

ACE (Domina Games)

Illustration

かづま

シエラ

リウイチ

水々

asahiro

cinkai

cyawa

ozyako

RAYVON

Publisher

Fueisha Inc.



イデアはいつもあなたの側に。
無数のエピローグをくぐり抜けて、
新しい物語はあなたが作る。

発売元：株式会社風栄社

DOMINA GAMES 公式サイト

<https://www.dominagames.com>

本品に関する情報は、上記サイトをご覧下さい。ご意見、ご質問も上記サイトよりお送り頂けます。