



DOMINA
GAMES



GEMINOTM

TALE OF THE ETERNAL SOULS

GAME MANUAL

■ごあいさつ

この度は「ジェミノア」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	× 66
パラメータボード	× 2
パラメータダイス	× 4
ライフストーン	× 2

■目次

ゲームの準備	P.03
ターンの流れ	P.04
ゲームの場	P.06
カードの見方	P.07
キーワード効果	P.08
細則	P.08
ソロプレイの準備	P.09
シェリオオーネのターンの流れ	P.09
クレジット	P.10

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。

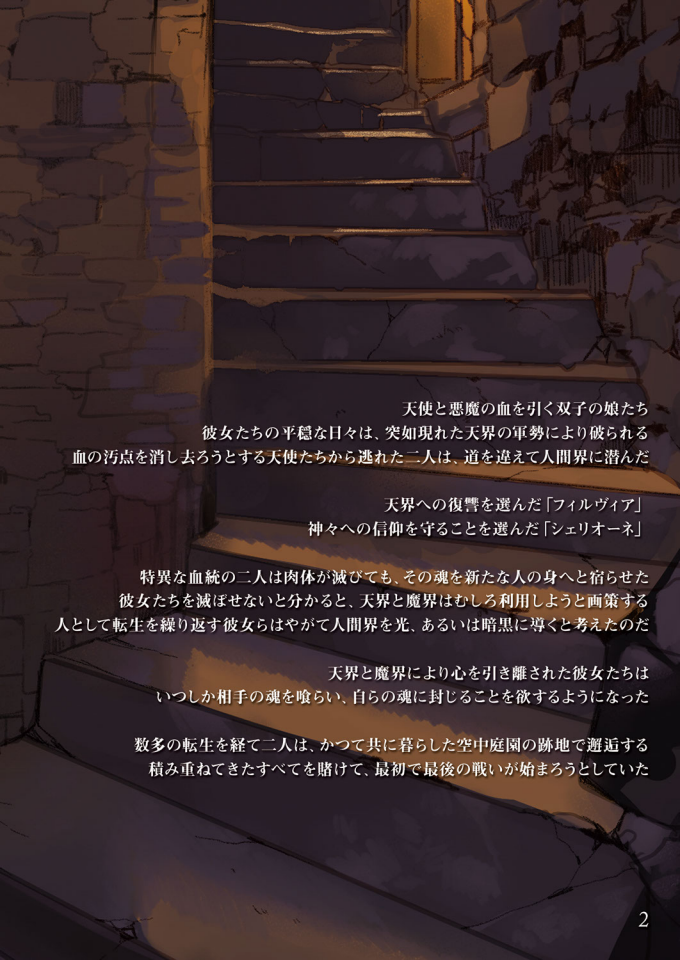
support@fueisha.co.jp

- 本品の最新情報は下記のホームページでご確認下さい。

<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。



天使と悪魔の血を引く双子の娘たち
彼女たちの平穏な日々は、突如現れた天界の軍勢により破られる
血の汚点を消し去ろうとする天使たちから逃れた二人は、道を違えて人間界に潜んだ

天界への復讐を選んだ「フィルヴィア」
神々への信仰を守ることを選んだ「シェリオーネ」

特異な血統の二人は肉体が減びても、その魂を新たな人の身へと宿らせた
彼女たちを滅ぼせないと分かると、天界と魔界はむしろ利用しようと画策する
人として転生を繰り返す彼女らはやがて人間界を光、あるいは暗黒に導くと考えたのだ

天界と魔界により心を引き離された彼女たちは
いつしか相手の魂を喰らい、自らの魂に封じることを欲するようになった

数多の転生を経て二人は、かつて共に暮らした空中庭園の跡地で邂逅する
積み重ねてきたすべてを賭けて、最初で最後の戦いが始まろうとしていた

永遠の力を求めて

あなたは度重なる転生を経て、常人より多くの知識や技を得ました。
しかし不要な力を捨てることで、あなたの強さは一層完全なものとなります。

デッキから不要なカードを取り除く「**廃棄**」

好きなカードを毎ターン使えるようにする「**昇華**」

これらを駆使して、同じく転生を繰り返してきた目の前の宿敵を打ち倒しましょう。

ゲームの準備

- 1** 各プレイヤーは自分が使用するキャラクターを選んで、対応したデッキ、ボード、ライフストーンを受け取ります。(外観以外の差はありません)



▲シェリオネに対応したセット



▲フィルヴィアに対応したセット



- 2** 各プレイヤーは下図のように自分の場を準備します。また、30枚のデッキをよくシャッフルして、自分がカードを引きやすい所に置いておきます。



ライフストーン

現在のライフを表します。
最初は20の上に置きます。

パラメータダイス

青色のダイスはシールド、緑色のダイスはマナを表します。
それぞれ対応する色の場所に置き、最初はシールドを2、マナを0にします。

- 3** コイン等で無作為に先攻と後攻を決めます。先攻は3枚、後攻は5枚のカードを自分のデッキから引き、相手に見えないように手札とします。

- 4 先攻のプレイヤーのターンから対戦を開始します。交互にターンを繰り返して、先に相手のライフポイントを0にしたプレイヤーが勝者です。

初めて遊ぶ場合は練習として、右のシンボルがあるカードはプレイも昇華もできないものとして扱ってください。



魔法



召喚

ターンの流れ

1ターンは4つのフェイズ (区分) で構成されています。各フェイズでやる事が無くなったら、次のフェイズに移行します。(前のフェイズに戻ることはできません)

1 シールド回復フェイズ

自分のシールドを2にします。

2 行動フェイズ

カードのプレイ、または昇華を好きなだけ行います。

▼ カードのプレイ

自分の手札にあるカードを1枚選んでプレイエリアに置くか、自分の昇華エリアにある縦向きカードを1枚選んで横向きにし、そのカードに書かれている効果を実行します。(プレイエリア、昇華エリア→P.6)

▼ 昇華^{しょうか}

自分の昇華エリアに空きがある場合、自分の手札かプレイエリアにあるカードを1枚選んで自分の昇華エリアに置くことができます。昇華エリアに置いたカードを昇華カードと呼びます。

- 昇華エリアには最初は空きはありません。自分の廃棄エリアのカード7枚ごとに、1枚分ずつ拡張されます。(廃棄エリア→P.6)
- 昇華エリアにカードを置く場合、手札からの場合は縦向き、プレイエリアからの場合は横向きで置きます。
- 昇華カードを廃棄する場合、廃棄エリアに置く代わりに裏向きにします。その昇華カードは以後、使用できなくなりますが、それにより昇華エリアが空くことはありません。
- 「召喚」シンボルのカードを昇華エリアに置くことはできません。

3

廃棄フェイズ

自分の手札かプレイエリアにあるカードを2枚まで選んで廃棄することができます。但し、先攻プレイヤーの第一ターンのみ廃棄できる枚数は1枚になります。

▼ 廃棄

カードを廃棄エリアに置きます。廃棄エリアに置かれたカードはこの対戦中、二度と使うことができません。

(昇華カードを廃棄する場合は代わりに裏向きにします。同じく二度と使うことができなくなりますが、昇華のための枚数に数えることはできません)

4

調整フェイズ

自分の手札とプレイエリアのカードを全て捨て札にし、新たにデッキからカードを5枚引きます。

(デッキが5枚未満の場合はデッキのカードを全て引いた後、捨て札をシャッフルして新たなデッキにし、手札が5枚になるまでカードを引きます)

その後、昇華エリアのカードを全て縦向きに戻します。

以上の処理を終えた時点で自分の手札が0枚の場合、デッキレスビートが発生します。

▼ デッキレスビート

自分のデッキと捨て札を全て無くした時にのみ解放される特別な力で、相手のライフを4減らします。

ターン終了 (相手のターンへ)

GUIDE

最初のデッキには、弱いカードや互いに相性の悪いカードが含まれています。そうしたカードを「廃棄」していくことで、欲しいカードだけが残ったデッキになります。更にカードを7枚廃棄する度、好きなカードが毎ターン使えるようになる「昇華」が可能になります。

つまり、積極的にカードを「廃棄」することが勝利の鍵となるのです。

ゲームの場



召喚エリア

自分が「召喚」効果を持つカードを使用した場合に置いておく場所です。

プレイエリア

自分が手札から使用したカードを置く場所です。

昇華エリア

自分が昇華したカードを置く場所です。昇華エリアは廃棄エリアのカード7枚ごとに、1枚分拡張されます。(最初は1枚も置けません)

廃棄エリア

自分が手札かプレイエリアから廃棄したカードを置く場所です。7枚ずつまとめて置き、昇華できるカードの枚数が分かるようにします。

カードの見方

シンボル

カードの種類を表します。

コスト

カードを使用するために消費するmanaの量を表します。記載がないカードはコストを消費しません。

(manaは特定のカードの効果により増加します)

カード名

カードの効果

フレーバー

カードのバックストーリーです。ゲームには影響しません。



カードの種類



物理

相手にダメージを与える基本的な手段である、「物理攻撃」の効果を持つカードです。
(物理攻撃→P.8)



魔法

相手のシールドを無視してダメージを与える「魔法攻撃」の効果を持つカードです。
(魔法攻撃→P.8)



補助

ライフの回復や、manaを増やすといった戦いを補助する効果を持つカードです。



召喚

プレイヤーに特別な効果を与えてくれる伝説の生物を「召喚」するカードです。このカードは昇華できません。(召喚→P.8)

「不浄録」はどの種類にも属さず、プレイも昇華もできません。

キーワード効果

以下の効果はテキストが省略されて記されています。

物理攻撃(X)

PHYSICAL ATTACK

相手にXダメージを与えます。但し、相手のシールドが1以上の場合は、先にシールドを減らします。

例：相手のシールドが2の時に「精霊斬く物理攻撃(3)」を使用した場合、相手のシールドは0になり、更に相手のライフは1減ります。

魔法攻撃(X)

MAGICAL ATTACK

相手にXダメージを与えます。物理攻撃と異なり、相手のシールドを無視します。

召喚

SUMMON

この効果を持つカードは、使用後に「プレイエリア」ではなく「召喚エリア」に置かれ、ターン終了時に捨て札になりません。以後、そのカードの効果は条件を満たした時に自動的に実行されます。

〔使用条件〕：この効果を持つカードは、特定の条件を満たさなければ使用できません。

〔瞬応〕：この効果を持つカードは、特定の条件下で相手のターン中にも使用できます。

細則

- ・自分のデッキ、自分の捨て札、及び互いの廃棄エリアの内容はいつでも確認できます。デッキの内容を確認した場合は、確認後にシャッフルしてください。
(相手のカードを確認する場合は、先に相手にその旨を伝えるようにしましょう)
(「落日の悟り」の効果でデッキの上のカードが確定している場合には、そのカードだけ別にしてシャッフルし、最後にそのカードをデッキの上に戻してください)
- ・召喚エリアに複数のカードが置かれている場合、現在のターンのプレイヤーが好きな順番で効果を実行してください。
- ・相手のターン中に使用した「ファルカタの加護」はプレイエリアに置かれ、次の自分のターン終了時までプレイエリアに残り続けます。

ソロプレイの準備

ソロプレイでは、プレイヤーはフィルヴィアとなり、シェリオオーネと対決します。

- 1 プレイヤーはフィルヴィアに対応したセット、相手はシェリオオーネに対応したセットを使用します。但し、相手はデッキの代わりにソロプレイ専用カードを使用します。カード裏に「1」、「4」、「7」と書かれたカードが2枚ずつありますので、それぞれシャッフルして脇に置いてください。



▲ソロプレイで対決するシェリオオーネのセット

- 2 P.3「ゲームの準備」の2の通りにそれぞれの場を準備してください。
- 3 この戦いではプレイヤーが必ず先攻になります。カードを3枚引いて、プレイヤーのターンから対戦を開始します。自分のライフポイントが0になる前に、シェリオオーネのライフポイントを0にすることができれば勝利です。

シェリオオーネのターンの流れ

シェリオオーネのターンの流れはプレイヤーと異なります。

- 1 シールド回復フェイズ
シェリオオーネのシールドを2にします。

- 2 レベルアップフェイズ

シェリオオーネのmanaを1上げます。このmanaは「manaレベル」と呼び、プレイヤーのmanaと異なり消費されません。「manaレベル」が初めて「1」、「4」、「7」になった場合、カード裏にその数字が書かれたソロプレイ専用カードを1枚表向きにします。

3

行動フェイズ

既にめくられているソロプレイ専用カードを、「マナレベル」が低いものから順に全て実行します。

▶ソロプレイ専用カード表の右上に記載の「マナレベル」



ターン終了 (あなたのターンへ)

Credits

Game Design

Flavor Text

Pawn
(Steppers' Stop)

Producer

Graphic Design

Y.Ohashi
(Domina Games)

Translation

ACE
(Domina Games)

Promotion

M.Hirose
(Domina Games)

Illustration

Character Illustration

ちよこ庵
ヌードル
みきさい
水々
もの久保
りっぽたい
cyawa
JIMA
kobuta
Sagiri

Background Illustration

cyawa

Senior Testers

やべえ
EINO
mayo

Testers

saktangle
utsm3

Publisher

Fueisha Inc.

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、上記サイトをご覧ください。ご意見、ご質問も上記サイトよりお送り頂けます。