

DOMINA
GAMES



Blade Rondo

Grim Garden

GAME MANUAL

■ごあいさつ

この度は「ブレイドロンド：グリムガーデン」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
ライフケース	× 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
魔女の剣	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
混成プレイ	P.18
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。

《ローズ》——人間と魔法使いが手を取り世界秩序を守る為の組織
あなたもかつてはその下で《薔薇の使徒》として従事していたが
活動の真の目的が魔法使いたちの人間支配と知り離反した

あなたは決闘で下したマリアに真実を告げるが
《ローズ》に忠誠を誓う彼女はそれを信じられない
しかし心当たりもあるのか内部から調べてみると云う

マリアと別れたあなたはヴェロニカの屋敷に潜入する
《ローズ》は本拠地も盟主も公にされていないが
重鎮たる彼女からなら手掛けりを得られるだろう

色とりどりに整えられた花々や木々
いくつもの彫像が並ぶ美しい庭園
そこで戯れる者たちは人間ではないようだ…

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
伝承から成る「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。自身が選んだ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。
- ・自分のセットエリアにある任意の数の \bigcirc と、自分の手札にある、それ以下の数の \bigcirc を交換しても良い。(1ターンに1度だけ)
- ・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。

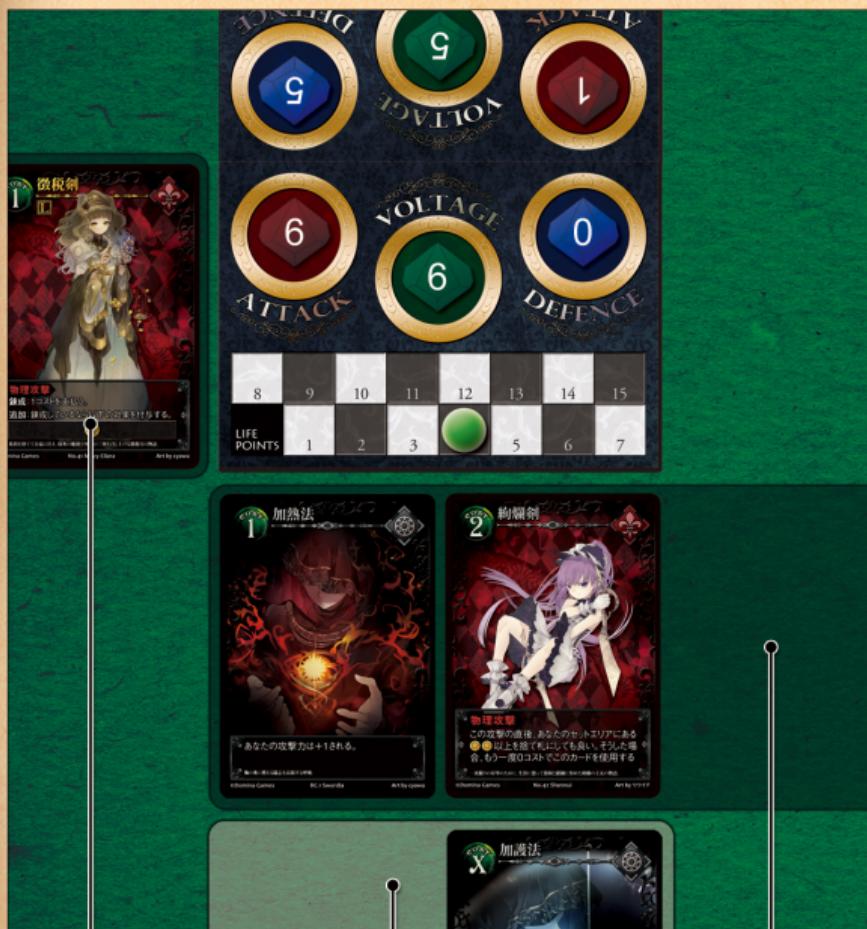
がない呼吸法カード: 自分の前に戻す。

- ・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。

バラメータやライフが変化したら

バ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。各バラメータの上限は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。この場合はバ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

本作は呼吸法カードと剣カードを用いて対戦を行います。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。



剣



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。



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、配下を呼ぶ「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。



特殊

型破りの特殊行動

複数の異なる効果を持つカードです。

キーワード能力

カード内的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ず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、自分のセットエリアに置かれる。

- ・攻撃力を持つ場合、この配下Yが物理攻撃を行う時に、その値を参照する。
- ・防御力を持つ場合、自分が相手(または相手の配下)から物理攻撃を受ける時に自分の防御力の代わりに、その値を参照してもよい。

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、表向きにしても良い。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。

鍊成

このカードを使用する場合、コストを支払う前にこの効果を処理しても良い。
※任意なので処理しなくても良い。

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。



自分のセットエリアにこのアイコンを持つカードがある場合、自分のターン開始時に自分のセットエリアにある任意の数のと、自分の手札にある、それ以下の数のを交換しても良い。これによってセットエリアにカードを置くことは行動として扱わず、これに対してレスポンスを行うことはできない。

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。

【古漢(ヘルリサイタル)

あなたのターン開始時に以下を行う。

△ヘルリサイタル：魔法攻撃（1）

代償：あなたは1ダメージを受ける。

▲「ヘルリサイタル」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」とことは区別する。

◆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ヤ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。

◆以下を行う(行っても良い)

以下に記載された行動を行うこと。コストの記載がない場合は0コストで行える。

追加：この攻撃の直後、以下を行っても良い。

△ ダズル：魔法攻撃（3）

▲「魔導剣」の「ダズル」を行うには1コストが必要。

細則 Ver1.01

このページには本作の細かなルールを細則より抜粋して記載しております。最初に読む必要はありませんので、ゲームを遊んでいて解らないことが生じた場合に適時ご参照ください。なお、細則は必要に応じ更新される場合がございます。最新の細則の全文や、個別カードのQ&Aは公式サイトよりご確認ください。

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、及びプレイエ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

パラメータを変化させる効果に「ターン終了時まで」、「このカードが場にある間」といった期間の指定がある場合、パラメータダイスの値は変化させない。この効果では一時的に上限である各パラメータの上限である9を超えることがある。

3.ダメージ

- 3.1 ダメージを与える効果を使用したにも関わらず、防御力による軽減など、無効化以外の要因で相手プレイヤーに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。
- 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出来ない。

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出来ない。
- 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出来ない。
- 4.4 「レスポンス(Z)」を持たないカードを裏向きでプレイエリアに置くことは出来ない。(ソロプレイ時におけるアウタードローを除く)

5.カードの使用

- 5.1 プレイヤーは呼吸法カード、または手札の剣カードをプレイエリアに出すことでそれらを使用できる。但し、カードの効果によって、プレイヤーがカードを使用したものとして処理を実行することがある。

5.2 「攻撃」が行われた場合、以下の順で処理を行う。

1. 「錬成」があるなら、その効果を処理しても良い。
2. コストを支払う。「代償」があるなら、その効果を同時に処理する。
3. 持続中の効果によりこの攻撃が無効化されるなら以降の処理は行わない。
(「迷い道のトバーズ」など)
4. 非ターンプレイヤーは裏向きの「レスポンス」があるなら、表向きにしてその効果を処理しても良い。(この時点では「攻撃終了後」、「ダメージ補正」の効果は処理されない)
5. 攻撃前の効果を処理する。(「フィナーリア」など)
6. ターンプレイヤーの攻撃力を確定する。(「陽光導くカンタータ」など)
7. 非ターンプレイヤーの防御力を確定する。(「月光のルチル」など)
8. 基礎ダメージを計算する。(物理攻撃、魔法攻撃(X))
9. ターンプレイヤーのダメージ補正を適用する。(「クロウリーシラン」など)
10. 非ターンプレイヤーのダメージ補正を適用する。(「事象透過のアメジスト」など)
11. ターンプレイヤーが「燐光」を使用する。
12. 非ターンプレイヤーが「燐光」を使用する。
13. 非ターンプレイヤーはここまで確定したダメージに等しいライフを減らす。
14. 「追加」の効果を処理する。
15. 「攻撃終了後」、「行動終了後」の効果を処理する。(「封厄のアゲート」など)
16. 「この攻撃の直後」の効果を処理する。(「舞踏剣」など)

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、召喚されたカードが正常な場所に置かれていない場合、その効果は処理されず種類や枚数を参照することも出来ない。
- 6.3 付与された効果が無効にされても、数値や記述を参照することは可能である。
例:「聖域のフローライト」で配下の効果が全て無効化された。
例の場合でも「絢爛剣」でそれらを捨て札にことができる。

7.配下

「相手」という記述は配下ではなくプレイヤーを指す。

- 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「霧紡ぎのバール」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。

8.金貨

ターン開始時にセットエリアにある「金貨」を持つカードを手札に戻し、手札から「金貨」を持つ別のカードをセットエリアに置くことはカードの使用とはみなさず、それに対して「レスポンス」の効果を処理することも出来ない。

魔女の剣

「久方ぶりの顔ですね。心配しましたよ」

あなたが館に踏み込むと、主人が階段を降りてくる。

秘術により幾度も死を超えた伝説の魔女ヴェロニカ。唯一存命するイデアだ。

『ローズ』を用いて人間を支配する謀略に、彼女は確実に加担している。

「主人に逆らう不届き者には、お仕置きをしなければなりません」

階段に落ちたヴェロニカの影から、いくつもの異形が姿を表す。

立ち塞がるイデアたちを退けて、ヴェロニカの元へと駆け上がり!

ソロプレイの準備

- 裏面に「LEVEL 1」、「LEVEL 2」、「LEVEL 3」と書かれたカードをそれぞれ裏向きでシャッフルし、3つの「イデアの山札」とします。
- 40枚の剣カードから布石のカード8枚を抜き出します。抜き出したカード4種1枚ずつを「護符」とし、残り4枚は脇に置きます。
- 残り32枚の剣カードを裏向きでシャッフルし、「剣の山札」とします。
- 「剣の山札」から10枚引きます。その中から4枚を選んで、あなたの手札にします。残り6枚はゲームから取り除きます。
- 全5戦の内、最初の2戦は「LEVEL 1」、次の2戦は「LEVEL 2」、最後の1戦は「LEVEL 3」の「イデアの山札」から1枚引きます。引いた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。
- 戦いを始めます。勝利したら以下に対応した報酬を得てから再度上記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。

「LEVEL 1」：「剣の山札」から3枚引く。そのうち1枚か、倒したイデアを得る。

「LEVEL 2」：「剣の山札」から4枚引く。そのうち2枚か、倒したイデアを得る。

カードの見方

ソロプレイで対戦相手となるイデアカードは、以下のように表示されます。



▲イデアカードの裏面

レベル

起動ターン

イデアが行動を開始するターンです。

カード名称

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。金色の枠のテキストは勝利後、このイデアを報酬に選んだ場合に自分が得る効果です。最後の一戦となる「LEVEL 3」のイデアには金色の枠のテキストはありません。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。

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「ルーニャ」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つ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、「満ち溢れるキャロル」の「渦動」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「フェルシー」は、毎ターン「エグゾースト」、「紋章剣」、「ブレイズ」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に戻り、捨て札にした剣カードも手札に戻ります。
- ・「プローディア」の常在効果は、自分のセットエリアと手札のを交換する場合には処理されません。



▲立ち塞がるイデアを倒し、新たな力を手に入れよう。



▲「ネーデ」は同じ行動を3回行う。



▲レベル3のイデアを倒せば勝利。

■あなたに適用されるルール

・あなたが使用する剣カードと護符の一部の効果は以下のように変更されます。

骨響きの鉈

物理攻撃

追加：イデアのライフが5以下なら、イデアが行える最初の行動を選ぶ。次のイデアのターンの間、その行動は行われない。

ディスペルワイス □

魔法攻撃(4)

鍊成：Xコストを支払う。

追加：イデアのレベルが1以下、鍊成しているならイデアのレベルが $1+X$ 以下なら、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。

聖域のフローライト □

レスポンス ♦ 春

現在のターンの値がイデアのレベル+2以上なら、ターン終了時まで、全ての攻撃を無効化する。

- ・報酬として倒したイデアを得た場合、「イデアの残光」の効果が使用できるようになります。それにより戦闘中に生じる効果は、自分の行動として扱います。
- ・報酬として選ばなかった剣カードはゲームから除外します。報酬を得た結果、手札が7枚を超える場合は7枚になるまで選んでゲームから取り除きます。
- ・イデアの行動に対し、あなたは「護符」を使用することが出来ます。

護符

ゲーム開始時に抜き出した「迷い道のトバーズ」、「聖域のフローライト」、「断絶のラピスラズリ」、「因果検閲のサファイア」の4枚の布石。これらのカードは0コストとして扱い、更に「布石」とは違い事前に伏せておく必要もありません。但し、使用後はゲームから取り除かれ再び使用することは出来ません。

初めての戦い

全く相容れないマリアとソーニャは、模擬戦と称し互いの抹殺を試みるのを日課にしています。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.42 級爛剣
- No.44 魔導剣
- No.45 骨響きの鉄
- No.48 クロウリーシラン
- No.52 駆り立てるマーチ
- No.54 残響するノクターン
- No.55 振り撒くラプソディー
- No.56 存在穿つスクリーム
- No.57 迷い道のトバース
- No.60 因果検閲のサファイア

ソーニャのカード

- No.41 徵税剣
- No.43 紋章剣
- No.46 重撃剣
- No.47 ルミノブーケット
- No.49 ディスペルワイス
- No.50 バイロガーランド
- No.51 満ち溢れるキャロル
- No.53 喚き立てるファルセット
- No.58 聖域のフローライト
- No.59 断絶のラピスラズリ

- 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。

混成プレイ

「プレイドロンド」をお持ちの場合、本作と混ぜて遊ぶことも可能です。

- 1 「プレイドロンド」と「プレイドロンド：グリムガーデン」の剣カード全40種1枚ずつで構成された束を2つ作ります。
- 2 各プレイヤーはそれぞれ40枚の束を受け取り、その中から相手に使われたくない剣カードを5枚選んで抜き出し、残りの35枚を相手に渡します。
- 3 抜き出した5枚を同時に公開し、相手から渡された35枚から7枚を選んで手札にします。その後、ゲームの準備(P3)の1、4を行い対戦を開始します。

クレジット

Game Design

Flavor Text

Pawn (Steppers' Stop)

Translation

ACE (Domina Games)

Producer

Graphic Design

Y.Ohashi (Domina Games)

Illustration

リウイチ 白ゆりね 水々

cinkai cyawa ozyako

RAYVON

Senior Tester

帽子屋うさぎ

やべえ

mayo

Publisher

Fueisha Inc.

イデアはしばしあなたの影に。
乱立する解釈をかき分けて、
立ち上る未来はあなたが選ぶ。

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。