



DOMINA
GAMES



Blade Rondo

Night Theater

GAME MANUAL

■ごあいさつ

この度は「ブレイドロンド：ナイトシアター」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	× 61
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
薔薇の使徒P.13
ソロプレイの準備P.13
カードの見方(マリア、マリアの剣)P.14
ソロプレイの場P.15
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。



旅の途中で立ち寄った、小さな村の宿屋で目を覚ます
恐ろしい夢を見ていたようだ

時は真夜中
あなたは美しい歌声を耳にする
聞こえてくるのは最近になって
この村に出来たという新しい劇場からだ
繁盛しているようだったが
どうも人々の様子がおかしい
村人たちが一様に生氣のない顔で
蠱惑的に輝く劇場に吸い込まれてゆく
もしも人に害を為すものなら
ここで見過ごす訳にはいかない

右手にもつ《薔薇の紋章》を隠して
あなたもまた劇場の中へと踏み入る――

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
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

1 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

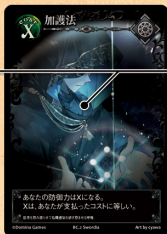
15の上に置きます。

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。(自分と相手のボルテージの合計が11以下の場合には☀️状態、12以上の場合には🌙状態とする。)
- ・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。

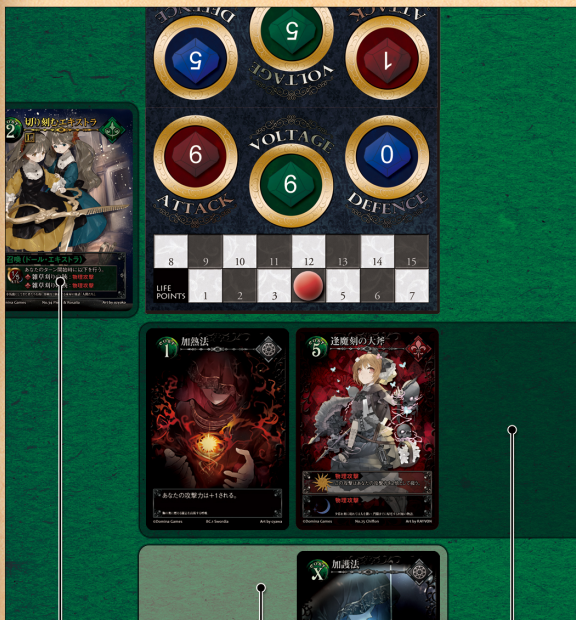
がない呼吸法カード: 自分の前に戻す。

- 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的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

開化するスケルツォ

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

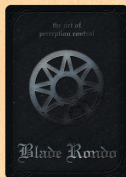
テキスト

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、ど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。



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や、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。
(ソロプレイのマリアの剣のみ)

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。

錬成


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。



テキストにこれらのアイコンがある場合、
☀️時(自分と相手のボルテージの合計が11以下)は☀️の右に書かれた効果を、🌙時(自分と相手のボルテージの合計が12以上)は🌙の右に書かれた効果を処理する。配下の場合も同様だが、攻撃力にこれらのアイコンがある場合、☀️時は☀️の右下に書かれた攻撃力を、🌙時は🌙の左上に書かれた攻撃力を持つものとして扱う。

 あなたのターン開始時に以下を行う。
☀️ 雑草刈りの鎌：物理攻撃
🌙 雑草刈りの鎌：物理攻撃

▲この配下は🌙時は攻撃力5で二回攻撃する。

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

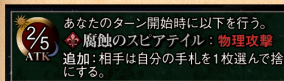
召喚(Y)の効果により、セットエリアに置かれたカードのこと。

◆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。



▲「腐蝕のスピアテイル」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进行处理すること。

◆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。

◆ドール

「召喚(ドール・～)」という記述を含むカードのこと。

召喚(ドール・ピカレスク)

▲ドールは全部で4種類。

細則

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

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「陽光導くカウンター」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「意志砕きの鈍」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、「意志砕きの鈍」で相手に与えるダメージは1になり、「意志砕きの鈍」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、その効果を処理してから別の「レスポンス(Z)」を持つカードの効果処理するか決める。

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エ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ワードローを除く)

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こ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。

- 6.5 「刻印」が付与されていても「絶命棄却のダイヤモンド」で復活することはできる。

7.配下

- 7.1 「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。

- 7.2 「指揮剣」の効果で「ドール・ミュージカル」を選ぶことはできない。
7.3 「ドール・バーレスク」の行動に対して「明滅のアレキサンドライト」でレスポンスした場合、「ドール・バーレスク」は代わりにもう一方の行動を行う。

薔薇の使徒

人々を人形に変えていた、劇場奥の巨大な女神をあなたの剣が貫く。女神の絶叫が響き渡り、悪夢の劇場は跡形もなく崩壊した。

しばし舞い降りた静寂は、突如明るい声に引き裂かれる。
「シェオルを倒しちゃったの？ 強いんだねえ。すごいすごい！
わたしも腕に自信はあるんだよ。だから……逃げないでね」

少女は高らかに宣言する。右手の甲の《薔薇の紋章》を掲げて。
「《薔薇の使徒》の名にかけて決闘を申し入れる。さあ、踊りましょう！」
幾振りもの剣を回遊させた少女が、その一本を掴んで襲い来る。

——あなたも剣を抜け。手練れのソーディアだ！

ソロプレイの準備

- 1 P3「ゲームの準備」の図のように、自分とマリアの場を準備します。但し、マリアの場には「呼吸法」カードを置きません。
- 2 15枚のマリアの剣カードを裏向きでシャッフルし「山札」とします。
- 3 40枚の剣カードを裏向きでシャッフルし、15枚引きます。その中から7枚を選んで、あなたの手札にします。
- 4 あなたが後攻です。攻撃力を1にし、「鼓動法」を受け取って戦いを始めます。あなたのライフが0になる前に、マリアのライフを0に出来れば勝利です。

小手調べ

まずは「夜想剣」、「黒の剣」、「ローズバレット」、「グリムスカビオス」、「窓辺立つミュージカル」、「明滅のアレキサンドライト」、「事象透過のアメジスト」の7枚を手にしてマリアと戦ってみましょう。

マリアはあなたを侮っており、

この戦いの最初のターンだけはカードを引かず「加熱法」も使いません！

カードの見方

ソロプレイで対戦相手となるマリアは、以下のように表示されます。



カード名称

フレーバー

マリアの台詞です。ゲームでは使用しません。

マリアの基本行動

マリアが毎ターン行う基本行動の名称です。

テキスト

マリアが毎ターン行う基本行動の効果です。

マリアの剣カードは、以下のように表示されます。



シンボル

カード名称

予備動作

この表記があるカードを引いた場合、以下の処理を順番に行います。

1. マリアの防御力にマリアのボルテージの値を代入する。
2. このカードを表向きで「山札」の上に置く。
次のマリアのターンでは「山札」からカードを引く代わりに、「山札」の上に置かれているこのカードを行動リストの末尾に加える。

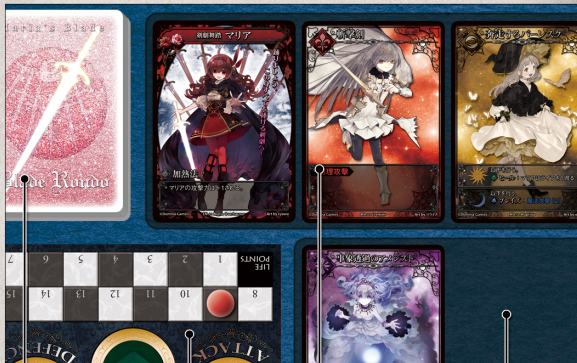
リミテッドアイコン

このアイコンが記載されているカードは、使用されるとターン終了時に捨て札になります。

テキスト

※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。

ソロプレイの場



山札

マリアのパラメータボード
(手前は自分の場) ※P6参照

行動リスト
(マリアと、マリアの布石
以外の剣カードを置く場所)

レスポンスリスト
(マリアの布石である
剣カードを置く場所)

ソロプレイルール

あなたが後攻となり、対戦相手のマリアと交互にターンを行います。ターンの流れはP4「ゲームの流れ」を参照して下さい。

■マリアに適用されるルール

- マリアの初期パラメータは攻撃力0、防御力0、ボルテージ0、ライフ15です。
- マリアは15枚の専用の「山札」と「行動リスト」を持っています。「行動リスト」には最初は「マリア」だけが置かれています。
- マリアがリミテッドアイコンを持つカードの効果処理した場合、捨て札にします。


・マリアは自分のターンに以下を順番に行います。

1. P4「ターン開始時の処理」を行います。(ボルテージ+1など)
2. 「山札」から1枚引いて、「行動リスト」の末尾(一番右)に追加します。
3. 「行動リスト」の先頭(一番左)の行動から順番に全て行います。

・「山札」から布石の剣カードを引いた場合、「行動リスト」に加える代わりに「レスポンスリスト」の末尾に置きます。プレイヤーか配下がレスポンス対象となる行動を行なった場合、「レスポンスリスト」の先頭のカードから順番に効果を処理します。

・「山札」から「予備動作」の表記があるカードを引いた場合、「行動リスト」に加える代わりに以下を順番に行います。

1. マリアの防御力にマリアのボルテージの値を代入します。
2. そのカードを表向きで「山札」の上に置きます。次のターンには「山札」からカードを引く代わりに、「山札」の上に置かれているこのカードを「行動リスト」の末尾に加えます。

・時、「絶対剣」等に「明滅のアレキサンドライト」でレスポンスした場合、その剣カードの効果は無くなりますが、リミテッドアイコンを持つため捨て札になります。

■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。

嘲笑するピカレスク

召喚(ドール・ピカレスク)



あなたのターン開始時に以下を行う。

 **腐蝕のスピアテイル：物理攻撃**

追加：「行動リスト」でマリアの右隣にある剣カード1枚は次のマリアのターン、行われない。

静寂のクリスタル

レスポンス

その行動が「行動リスト」の末尾にあるカードによるものなら、その行動を無効化する。

初めての戦い

自由奔放なマリアと規律を重んじるソーニャは、今日も意見が合わずに剣を交えています。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.21 夜想剣
- No.23 牙城崩しの槍
- No.25 逢魔刻の大斧
- No.26 ローズバレット
- No.28 ブラッディダリア
- No.30 包み込むポレロ
- No.31 高揚するカノン
- No.35 奔走するバーレスク
- No.38 事象透過のアメジスト
- No.40 静寂のクリスタル

ソーニャのカード

- No.22 黒の剣
- No.24 指揮剣
- No.27 グリムスカビオス
- No.29 フィナーリア
- No.32 開花するスケルツォ
- No.33 窓辺立つミュージカル
- No.34 切り刻むエキストラ
- No.36 嘲笑するピカレスク
- No.37 明滅のアレキサンドライト
- No.39 身代わりのトルマリン

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

前作「ブレイドロンド」をお持ちの場合、本作と混ぜて遊ぶことも可能です。

例:「ブレイドシュートルーム」(以下20種類のカードを2枚ずつ)

No.01 斬撃剣	No.14 陽光導くカンタータ	No.25 逢魔刻の大斧
No.02 舞踏剣	No.18 月光のルチル	No.31 高揚するカノン
No.03 闇黒剣	No.19 封厄のアゲート	No.33 窓辺立つミュージカル
No.04 お気の毒の刃	No.21 夜想剣	No.34 切り刻むエキストラ
No.05 意志砕きの鈍	No.22 黒の剣	No.39 身代わりのトルマリン
No.06 絶対剣	No.23 牙城崩しの槍	No.40 静寂のクリスタル
No.12 燐灯るエチュード	No.24 指揮剣	

クレジット

Game Design
Flavor Text

Pawn (Steppers' Stop)

Illustration

かずま シエラ ツグトク リウイチ
水々 asahiro cinkai
cyawa ozyako RAYVON

Translation

ACE (Domina Games)

Night Theater
Original Work

帽子屋うさぎ

Senior Tester

やべえ
mayo

Producer

Graphic Design

Y.Ohashi (Domina Games)

Publisher

Fueisha Inc.

アイデアはそれでもあなたの側に。
真実にいくつも光を当てて、
エピソードの意味はあなたが定める。

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、上記サイトをご覧ください。ご意見、ご質問も上記サイトよりお送り頂きます。