



M I D R A S H

M I D R A S H

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。

©Fueisha Inc. FCG-MW023B

M I D R A S H G A M E M A N U A L



死の海を越えて、恐るべき悪魔の軍勢がこの国に迫りつつある。
 彼らの闇の力によって既に数多の国々がこの世から消え去ったという事実を考えれば、
 悪魔というものが人の身で抗える存在でないことは明らかであろう。

失意の果てに王と腹心たちは聖山に登り、救いを求めて神に祈りを捧げた。
 すると突如、雲間から一筋の光と共に金色の髪をなびかせた美しい天使が現れたのである。

「人間の王よ。主の命により、この指輪を与えます。
 あなたたちが指輪に刻まれた文字を読み解いた時、墮落したもたちは必ず降伏するでしょう。」

そう言い残すと天使は消え去り、後には金色に輝く指輪だけが残されていた。

目次

キャラクター紹介	04	ソロブレイの流れ	15
ゲームの目的	06	エンディング	16
ゲームの準備	06	カードリスト	17
ゲームの場	08	細則	18
ゲームの流れ	10	クレジット	19
ソロブレイの準備	14		

内容物

賢者カード	4枚		賢者カード
設備カード	86枚		設備カード
魔導書カード	80枚		魔導書カード
ソロブレイ用悪魔カード	3枚		
ソロブレイ用災厄カード	12枚		
サマリーカード	4枚		
manaカウントカード	4枚		manaカウントカード
魔術レベルマーカー	4個		魔術レベルマーカー
manaカウントマーカー	4個		manaカウントマーカー
説明書	1冊		説明書
			ソロブレイ用悪魔カード
			ソロブレイ用災厄カード
			サマリーカード

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ください。
- 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。

キャラクター紹介

四賢人

王の命を受けて天界の文字の解読に挑む4人の賢者たち。

ダイナ

数年前から悪魔の襲来を
予見していた預言者。

ファラ

天使と悪魔の血を引くものと
人間の間に生まれた娘。

リマ

沈みゆく島から祖父が持ち出した
遺物を研究していた少女。

シーリーン

動物や精霊の言葉を理解できる
聡明な王女。

悪魔

神に仇なし天界を追われた墮天使たち。

アル

魔王の右腕であり、元大天使。
雷を操る力を持つ。

ロノ

悪戯好きな悪魔。
人を唆すのが得意。

モニア

魔王に忠誠を尽くす悪魔の軍団長。
美しい女性に見えるが…。

ソロモン

優れた知恵を持ち、神の加護を受けたという伝説の王。
天使から悪魔に従える力を持つという指輪を譲り受ける。



ゲームの目的

王はあなたたち四賢人に聖なる言葉の解説を命じました。
古の魔導書から神話の存在を召喚し、彼らの持つ天界の英知を習得していきましょう。
他の賢人たちに先駆けて解説を成功させることが出来れば、
その優れた英知は神の寵愛を受けることになるでしょう。

本作は1~4人用の対戦カードゲームです。
手札は存在せず、自分が持つ5箇所の場所の中にカードを置くことで出来るが増えていきます。
最も早く自分の場所に英知、即ち勝利点を10点集めたプレイヤーが勝者となります。

まずは2~4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ください。

ゲームの準備

1 | 設備カードの準備

以下の6種類10枚ずつの設備カードの山札を、枠が白い面を上にして並べます。
これらを「設備カードのサブライ」と呼びます。



魔導鉱石

実験室

書齋

祭壇

ゴレム

悪魔の像

2 | 魔導書カードの準備

以下の4種類の魔導書カードの山札をそれぞれよくシャッフルし、裏向きにして並べます。
その後、その上に対応したサマリーカードを表向きにして置きます。



レベル1 (24枚)

レベル2 (24枚)

レベル3 (20枚)

レベル4 (12枚)

3 | キャラクターカードの準備

各プレイヤーは4枚のキャラクターカードから好きな1枚を選んで受け取り、表向きで自分の前に置きます。そして下図のように、キャラクターカードと魔術レベルマーカーを準備します。



魔術レベルマーカーはそのプレイヤーの魔術レベルの現在値を表します。ゲーム開始時の魔術レベルは0ですので、カード左側にあるトラックの0の数字の上にマーカーを置いてください。

キャラクターによる性能の差はありません。4人プレイ以外では余ったキャラクターカードと魔術レベルマーカーは使いませんのでパッケージに戻してください。

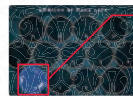
4 | 「屋敷」カードの準備

各プレイヤーは「屋敷」カードを5枚受け取ります。「屋敷」カードの裏は「荒地」カードになっていますので、下図のように自分のキャラクターカードの右側に並べて置きます。



5 | マナカウントカードの準備

各プレイヤーはマナカウントカードを1枚受け取り、手元に置きます。
そして下図のように、マナカウントカードとマナカウントマーカーを準備します。



マナカウントマーカーはそのプレイヤーのマナの現在値を表します。ゲーム開始時のマナは0ですので、カード左下の0の数字の上にマーカーを置いてください。

4人プレイ以外では余ったマナカウントカードとマナカウントマーカーは使いませんのでパッケージに戻してください。

6 | スタートプレイヤーの決定

最近荒地に関わったプレイヤーがスタートプレイヤーです。2番手以降のプレイヤーは、自分の手番に応じて下図のように自分の「屋敷」の上に「補給物資」を置きます。その後、スタートプレイヤーからターンを始め、時計回りにターンを交代してゲームを進行してください。



2番手のプレイヤー
(中央の「屋敷」の上に「補給物資」を置きます)



3番手のプレイヤー
(中央を除く「屋敷」の上に「補給物資」を置きます)

4番手のプレイヤー (全ての「屋敷」の上に「補給物資」を置きます)

4人プレイ以外では余った「補給物資」は使いませんのでパッケージに戻してください。

以上の準備ができれば、ゲームを開始します。

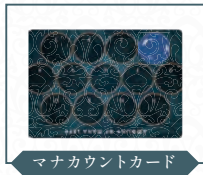
ゲームの場



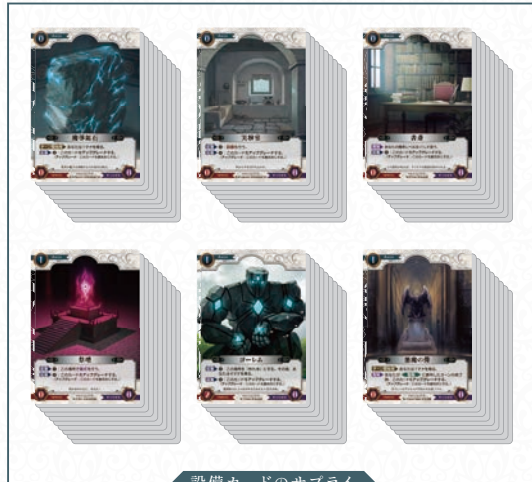
2番手のプレイヤーの場



3番手のプレイヤーの場



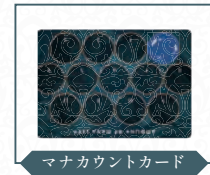
mana count card



装備カードのサブライ



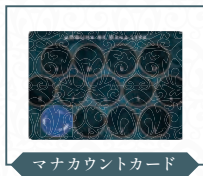
サマリーカード



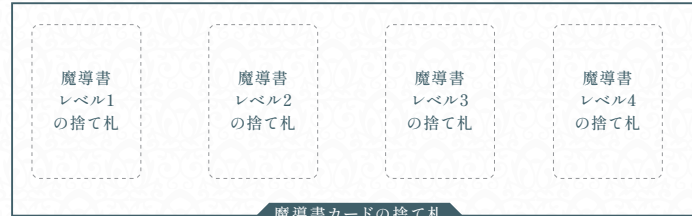
mana count card



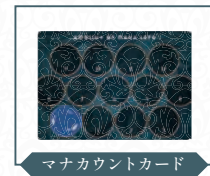
魔導書カードの山札



mana count card



魔導書カードの捨て札



mana count card



スタートプレイヤーの場

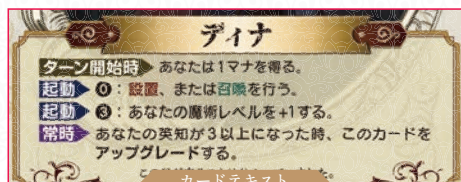


4番手のプレイヤーの場

ゲームの流れ

1 | ターン開始時の処理

自分のターンが始まったら、自分の場のカードのテキスト欄に書かれている **ターン開始時** の効果を好きな順番で処理します。



ターン開始時 はターン開始時に好きな順番で処理する効果です。

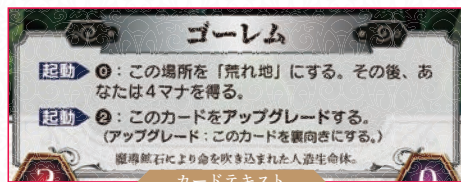
起動 は1ターンに1度だけ、manaを支払うことで使用できる効果です。

常時 は常に発生している効果や、特定のタイミングで処理される効果です。

登場 はそのカードが自分の「領地」に置かれた時に1度だけ処理される効果です。

2 | 起動効果の使用

自分の場のカードのテキスト欄に書かれている **起動** の効果を指定のmanaを支払って好きな順番で使用できます。1つの **起動** の効果は1ターンに1度しか使用できません。また、このターン自分の場に置かれたばかりのカードの **起動** の効果は使用できません。

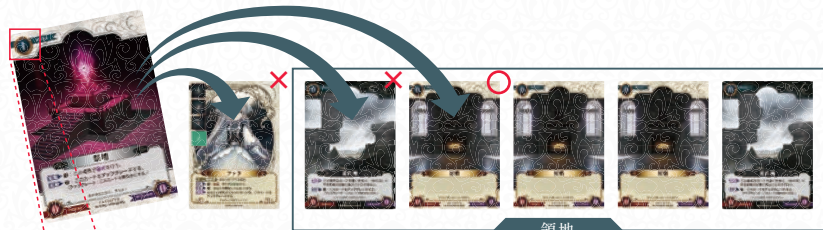


このカードの場合、上の効果はmanaを支払わずに使用できます。下の効果を使用するには2manaを支払わなければなりません。

主に起動効果の中においては、一部の効果が以下の通りキーワードとして省略されています。(右上に血のマークが付いているカードは他のプレイヤーに害を加える効果を持っています)

設置

「領地」(キャラクターカードの右側に並んでいる5枚のカード)の中から「荒地」以外の1箇所を選び、その上に「設備カードのサプライ」から選んだ1枚を置きます。設置の効果自体にはmanaを必要としませんが、選んだカードのコストに等しいmanaを支払わなければなりません。



このカードを置く場合には1manaを支払わなければなりません。
(後述する **憑依** の効果を持つカードを除いて) 何らかの効果でカードを置いた場合、そのカードより下のカードの情報(コスト、戦闘力、英知、テキスト)は失われます。

召喚

カード裏の数字が自分の魔法レベル以下の「魔導書カードの山札」1つの上のカードを3枚公開し、その中の1枚を選んで「荒地」以外の自分の「領地」の上に置くことができます。気に入ったカードがなければ何も選ばなくても構いません。選ばなかったカードは捨て札にします。捨て札は山札ごとに区別して管理し、山札をめくる時に山札がない場合はその魔導書の捨て札を全て裏向きにしてシャッフルし、再度山札にします。召喚の効果自体にはmanaを必要としませんが、選んだカードを「領地」に置く場合はそのカードのコストに等しいmanaを支払わなければなりません。「魔導書カードの山札」に含まれるカードのコストは(後述する **聖戦** の効果を持つカードを除いて) カード裏の数字と一致します。



自分の魔法レベルはキャラクターカード左側のトラックと魔法レベルマーカーで管理します。魔法レベルはキャラクターカード自身が持つ **起動** の効果で上げることが出来ますが、ゲーム開始時点では魔法レベルを4まで上げることは出来ません。

聖戦

レベル2以上の魔導書カードから **召喚** を行った場合、**聖戦** という効果を持ったカードが公開される場合があります。これはプレイヤーを妨害してくる敵であり、**召喚** の効果で置くことが出来ません。自分の場のカードの戦闘力の合計値が敵の戦闘力と同値以上であれば撃退することが出来ますが、そうでなければその敵のコストに等しいmanaを失ってしまいます。敵が複数公開された場合は、好きな順番で1枚ずつ処理します。勝敗に関わらず、敵も他の選ばなかったカードと同様に捨て札にします。公開した3枚のカードが全て敵であった場合には1度だけそれらのカードをその山札に戻してシャッフルしてから再度3枚を引き直すことが出来ます。**聖戦** の効果は **召喚** の効果で公開された場合のみ処理されることに注意して下さい。



上記の例の場合、左の **聖戦** (戦闘力5) には勝利することが出来ましたが、右の **聖戦** (戦闘力7) には敗北しました。そのため、右のカードのコストに等しい4manaを失います。

憑依

魔導書カードの中には「憑依」という効果を持つカードがあります。この効果を持つカードは「領地」に置いた時、1枚下のカードが持つコスト、戦闘力、英知、テキストを継承します。下のカードの情報が見えるよう、右斜め上にずらして置いてください。この効果は重複しません。既に「憑依」されているカードの上に更に「憑依」する場合、一番下のカードの情報は削除されます。



この場合、「シールド」はコスト3、戦闘力3、英知1。ターン開始時に2マナを発生し、設置を行うことが出来るカードということになります。



左の例の「シールド」の上に「マリド」を置くと一番下にあった「賢者の石」の情報は失われます。

儀式

魔術レベルを無視して好きな「魔導書カードの山札」1つの上のカードを1枚だけ公開し、公開したカードのコストが儀式を実行したカード自身のコストと一致する場合、そのカードの上に置きます。召喚とは異なり、コストが一致した場合は必ず置かなければなりません。コストが一致しなかった場合は、公開したカードを捨て札にします。

「憑依」の効果を持つカードが公開された場合は儀式を実行したカードの上に置かれ、1枚下のカードが持つコスト、戦闘力、英知、テキストを継承します。同じ場所で再度儀式を行う場合はコストが変化していることに注意してください。



コストが一致



魔術レベル0

「荒地」にする

その「領地」から「屋敷」のカードを抜き出して一番上に置き、裏向きにします。その「領地」にあった置かれていたカードの情報は失われますが、それらのカードは捨て札にしません。



注意

一度「荒地」になってしまうと以前に置かれていたカードに戻すことは出来ません。再び「屋敷」に戻してから、新しいカードを置いていきましょう。

アップグレードする

カードを裏返します。アップグレードは自分の場に新たにカードを置くこととは異なるため、アップグレード前後で「起動」の効果を持つカードの場合、アップグレード前後でそれぞれ「起動」の効果を使用することが出来ます。アップグレードされていない設備カードが「憑依」された場合、アップグレードする効果は無効になります。



アップグレードするとコストが上昇し、カードの効果も強力なものとなります。更に、1ターンの間にアップグレードの前後でそれぞれ「起動」の効果を使用することも出来ます。



アップグレードされていない設備カードに「憑依」した場合、アップグレードすることが出来なくなります。

功績にする

「聖戦」の効果を持つカードを自分の脇に置きます。このカードは自分の「領地」の外に置かれ、そのカードの英知を自分自身が持つものとして扱います。



領地

領地の合計英知2
功績の合計英知2



功績

3 | ターン終了時の処理

使用出来る起動効果がなくなったり、使用したい起動効果がなくなった場合、ターンを終了します。自分のマナカウンターを0にしてターンを終了し、次のプレイヤーのターンに移行します。残ったマナを次のターンに繰り越すことは出来ません。

4 | ゲームの終了

いずれかのプレイヤーの「領地」と「功績」にある英知の合計値が10に到達した時点でそのプレイヤーが勝者となり、ゲームは終了となります。

ソロプレイの準備

悪魔の軍勢がついに国内に侵入してきた。
彼らの人智を越えた力により、この国が滅亡するのは時間の問題だ。
もはや一刻の猶予も残されていない。
この国……否。人類の命運は私の力に懸かっている。

ソロプレイモードでは悪魔たちと直接対決します。
基本的な準備は2~4人用ルールと同じです。P.6~P.7の手順1~5の通り準備を行ってください。
但し、この時点ではプレイヤーの場は自分の場だけを用意します。以降は以下の手順に従ってください。

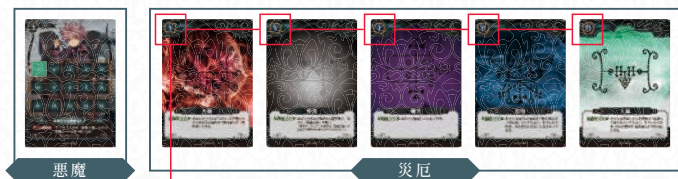
対戦する悪魔の準備

3枚の悪魔カードを裏向きにしてシャッフルし、1枚を表向きにします。これが、今回対戦する悪魔となります。魔術レベルマーカーを、悪魔カード上にあるトラックの1の位置に置いてください。（対戦相手が「アル」の場合は2の位置に置きます）



災厄カードの準備

12枚の災厄カードを裏向きにしてシャッフルし、5枚を表向きにします。これが、悪魔の行動となります。悪魔カードの右側に、カード左上の数字が小さい順に並べてください。



数字が小さい順に並べます。余った災厄カードは使いませんのでパッケージに戻してください。

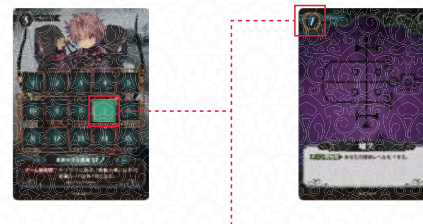
プレイヤーは後攻となります。中央の「屋敷」の上に「補給物資」を置いてください。
（2人~4人用ルールにおける2番手のプレイヤーの場と同じ状態です）
その後、悪魔カードのテキスト欄に書かれている**ゲーム開始時**の効果を処理します。

以上の準備ができたら、ゲームを開始します。

ソロプレイの流れ

1 | 悪魔のターン

災厄カードの中に、左上の数字が現在のターンと一致するカードがある場合、その効果を処理します。該当するカードがない場合、悪魔はそのターンは何もしません。処理を終えたカードは便宜上、裏向き（「荒地」）にすると分かりやすいです。



現在のターンと災厄カード左上の数字が一致

注意 「災厄カード」の効果を処理できない場合には、処理を終えたものとみなします。例えば上記の「嘲笑」の場合、プレイヤーの魔術レベルが0の場合は何も起こりませんが処理を終えたものとし、今後その効果が発生することはありません。

2 | プレイヤーのターン

2~4人用ルールと同様に、自分の場のカードの中で出来ることを好きなだけ行います。ターンを終了したら、悪魔カード上のマーカーを1マス進めます。

注意 「災厄カード」はプレイヤーにとっての「領地」と同じように扱います。従って、プレイヤーの使用したカードの効果によって「荒地」にしたり、他のカードで上書きすることが可能です。「災厄カード」が「荒地」やその他のカードに変化した場合、その「災厄カード」の効果は処理されなくなります。
悪魔が処理の順番や、複数の選択肢から1つを選ぶ場合、必ず「災厄カード」の処理よりも優先して自分の場所を「荒地」にする効果を選択するものとします。その際、「荒地」にする場所はプレイヤー自身が決定してください。

3 | ゲームの終了

悪魔カード上のマーカーが15を超える前、即ちプレイヤーが15ターン目を終了する以前にプレイヤーの英知が10に到達したなら、プレイヤーの勝利となります。次ページのエンディングを御覧ください。

アセンションモード

このソロプレイモードを簡単にクリア出来てしまう方は、クリアするたびに「災厄カード」を1枚ずつ増やして挑戦してみてください。あなたはどこまで強い敵に立ち向かうことが出来るでしょうか。

細則

書齋 (No.08)

「書齋」の効果ではキャラクターの魔術レベルマーカーは移動しません。

「書齋」の効果でキャラクターがアップグレードする前に魔術レベルを4にすることは可能です。

「書齋」の効果でキャラクターの魔術レベルを5以上にすることは可能です。

祭壇 (No.10)

儀式の効果で **聖戦** の効果を持つカードが公開された場合、コストが一致していれば上に置きます。**聖戦** の効果は領地に置かれている場合は意味を持ちません。

悪魔の像 (No.14)

ソロプレイモードで15ターン目の終了時に「悪魔の像」がアップグレードし、「天使の像」の英知を加えて英知が10になる場合、勝利したものとします。

「悪魔の像」に他のカードが **憑依** している場合、「悪魔の像」は条件を満たしてもアップグレードしなくなります。

天使の像 (No.15)

「天使の像」が複数ある状態で、一度の召喚で複数の **聖戦** に勝利した場合、複数のカードを功績にすることが出来ます。

「天使の像」の効果で功績を獲得して英知が3以上になったが、英知が低い他のカードを場に置いたことで召喚終了時には英知が2以下になったという場合、キャラクターはアップグレードされます。

ルフ (No.17)

「ルフ」の効果で「悪魔の像」をアップグレードすることは可能です。

マリード (No.18)

召喚や儀式によって「祭壇」の上に「マリード」が置かれた場合、「マリード」のコストは2になります。この状態で儀式を行う場合、コスト2のカードを上に乗けることになります。

シラ (No.20)

ソロプレイモードでは「災厄カード」の効果よりも先に「シラ」の効果処理します。このターン処理されるはずだった「災厄カード」を「荒地」にした場合、その「災厄カード」の効果は処理されなくなります。

クリルトゥ (No.26)

「クリルトゥ」の効果で「クリルトゥ」の効果を使用することは可能です。

「クリルトゥ」の効果で「ズー」の効果を使用した場合、「クリルトゥ」の場所が「荒地」になります。

「クリルトゥ」の効果で「ヤム・ナハル」と「悪魔の軍団」が同時に捨て札に置かれたとき、「ヤム・ナハル」の効果で今捨て札に置かれた「悪魔の軍団」を功績にすることは可能です。

オノスケリス (No.30)

「オノスケリス」の効果で宣言した設備カードが他のプレイヤーの人数に足りない場合は次のターンプレイヤーから時計回りに1枚ずつ置いていき、足りなかったプレイヤーはその設備カードを置けません。

アフアロト (No.31)

「アフアロト」の効果で **聖戦** の効果が無効にした場合、召喚によって **聖戦** を持つカードが公開されても戦闘力の比較を行わず、他のカードと同様にコストを支払って領地に置くことも可能です。

細則 (ソロプレイ用カード)

悪魔の親衛隊長 アル

「アル」の **ゲーム開始時** の効果は、プレイヤーは「領地」の中央の「補給物資」を残し、他の「領地」は全て「荒地」の状態から始まることを意味します。

悪魔の軍団長 モニア

「モニア」の **ゲーム開始時** の効果は、プレイヤーが何らかの設備カードを設置しようとする場合、先に「悪魔の像」を1枚設置しなければならないことを意味します。

「オノスケリス」の効果で「悪魔の像」が上に置かれている種類の設備カードの名称を宣言した場合、「悪魔の像」の下から宣言した設備カードを抜き出して「災厄カード」の上に置きます。

「オノスケリス」の効果で「悪魔の像」を宣言した場合、好きな「悪魔の像」を選んで「災厄カード」の上に置きます。

ゲームデザイン

Y.Ohashi

プロデューサー

Y.Ohashi

パッケージデザイン

サカイマサトシ(MORYARTI Inc.)

コンポーネントデザイン、ストーリー

Y.Ohashi

英文監修

Samuel J Allen

アシスタントプロデューサー

EINO

ルールブックマテリアルデザイン

サカイマサトシ(MORYARTI Inc.)

広報

M.Hirose

発売元

株式会社風栄社

イラストレーター

cyawa
Hasumi Yuki
kobuta
kokitune
kz7
sachi

RiE
yumo
らぎ
瓜綱
茶ごま
虎尾

鳥橋Den
茄子乃
獺狗
福之内
山田maya

テスター&アドバイザー

Antony Wyatt
BakaFire
EINO

T.Suzuki
zaki
だるお

ポーン(Steppers' Stop)