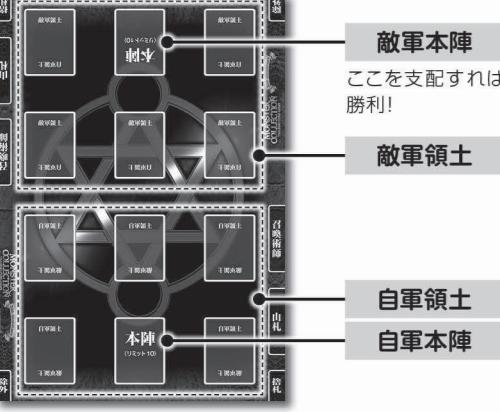


# MONSTER COLLECTION TRADING CARD GAME

## 20th Anniversary クイックリファレンス Quick Reference

### ① 戦場の図／地形配置の範囲



#### ● [New!!] 地形を配置できる場所

地形カード（および代理地形も含む）は、次の2つのどちらか条件に適合した、「本陣を除くエリア」へ配置できます。この条件に適合していれば、そこが「空き地」でも「敵軍支配地形」でも地形配置できます。

- ・自軍配置地形または「自軍支配地形」のあるエリア
- ・自軍配置地形または「自軍支配地形」に隣接するエリア

### ② ゲームの準備

#### 【1】召喚術師カードの公開

お互いに召喚術師カードの有無と、その内容を公開します。

#### 【2】山札用カードのシャッフル

自分の山札用カードをシャッフルします。その後、相手の山札用カードをシャッフルできます。

#### 【3】本陣の配置

自分の山札用カードの一番上のカードを、未公開で裏向きのまま、自軍本陣として配置します。

#### 【4】初期手札補充（マリガン）

自分の山札用カードの上から6枚を手札にします。このときユニットカードが1枚もない場合、相手に手札を見せてから、1度だけ（2~4）をやりなおし（マリガン）できます。

#### 【5】先手・後手の決定

互いにダイスを1個振り、高い値側が先手、低い値側が後手になります。同じ値なら違う値になるまで振りなおします。

### ④ 戦闘の流れ

敵軍支配地形（敵軍ユニットのいる地形）へ進軍すると、戦闘が発生します。

#### ① 即時召喚タイミング

進軍側→守備側の順で、「装備品の破棄」「即時召喚」「装備品の装備」を実行できます。

#### ② 隊列変更タイミング

進軍側→守備側の順で、「隊列の変更」「装備品の持ち替え」を実行できます。

イニシアチブ結果が異なる場合

#### ④ 先攻普通タイミング

先攻側が、次の順序で行動を処理します（その後、⑥へ）。

1. [普通] タイミングの効果の使用（任意で、可能な限り何度も）
2. 攻撃（未行動のユニット全員で、強制）
3. [普通] タイミングの効果の使用（任意で、可能な限り何度も）

#### ⑤ 後攻普通タイミング

後攻側が、次の順序で行動を処理します（その後、⑦へ）。

1. [普通] タイミングの効果の使用（任意で、可能な限り何度も）
2. 攻撃（未行動のユニット全員で、強制）
3. [普通] タイミングの効果の使用（任意で、可能な限り何度も）

#### ▶ デックの準備

ゲームを遊ぶ前に、プレイヤー1人につき1つの「デック」を用意します。  
デックは「召喚術師カード」と「山札用カード」で構成します。  
・召喚術師カード（0~1枚を任意で採用）  
召喚術師カードは山札用カードとは分けておき、ゲーム開始前に公開します。召喚術師カードをデックに組み込むかどうかはプレイヤーの任意で、使わなくともかまいません。  
・山札用カード（必ず50枚）  
山札用カードは、召喚術師カードではないカード合計50枚で構成します。  
山札用カードは、「同じカード名のカードを3枚以下」で構成します。

▶▶▶ 詳細ルールは公式Webページ (<http://mc20th.com/>) でチェック！

#### ▶ ゲームの勝利条件

次のいずれかの条件が満たされた場合、ゲームが終了します。  
①本陣陥落  
自軍ユニットが敵軍本陣への進軍に成功し、敵軍本陣を自軍支配地形にした場合、勝利となります。  
②山札切れ判定  
自軍・敵軍の両方の山札がなくなった場合、その次のターンの終了時に判定になります。  
お互いの敵軍領土にいるユニットの数が多いプレイヤーが勝利となります。  
敵軍領土のユニット数が同じ場合は、引き分けです。



#### 属性の種類



### ③ ターンの流れ

#### ① 第1手札調整フェイズ

手札が手札上限枚数（基本は6枚）以上あるなら6枚以下にしつつ、自分の手札を好きなだけ破棄した後、手札上限枚数まで山札から手札を補充します。  
※先手プレイヤーの第1ターンのみ、このフェイズは存在しません。

#### ② メインフェイズ

以下の行動を好きな順番で、可能な限り何度も行うことができます。  
・ユニットの進軍（敵軍支配地形に進軍したら戦闘が発生。進軍終了時にユニットは行動完了になる）  
・[New!!] 地形の配置（配置できる範囲に変更あり）  
・[New!!] [儀式] タイミングの効果の使用  
・装備品の持ち替え  
※先手プレイヤーの第1ターンのみ、このフェイズは存在しません。

#### ③ 通常召喚フェイズ

次の手順で、通常召喚を実行できます。  
1. 装備品の破棄  
2. 自軍本陣にユニットを通常召喚、装備品の装備、装備品の持ち替え

#### ④ 第2手札調整フェイズ

手札が手札上限枚数（基本は6枚）以上あるなら6枚以下にしつつ、自分の手札を好きなだけ破棄した後、手札上限枚数まで山札から手札を補充します。

#### ⑤ 終了宣言フェイズ

すべてのプレイヤーの行動完了のユニットと召喚術師が、未行動になります。

### ⑤ 攻撃の処理



### ⑦ 常備能力

ユニットが持つ「常備能力」には、次の種類があります。常備能力は未行動・行動完了を問わず、その内容を発揮します。

#### 「イニシアチブ：x」

そのユニットが参加している戦闘で、イニシアチブ値としてxをイニシアチブ決定ダイスの値に加えます。

#### 「チャージ：x」

そのユニットが先攻のとき、攻撃力がxの値だけ増加します。

#### 「ディフェンダー：x」

そのユニットが後攻のとき、攻撃力がxの値だけ増加します。

#### 「アイテム：x」[New!!]

ユニットがアイテムを使用するかどうかを示します。xには「火炎」や「津波」や「ALL」などのダメージ属性が入ります。耐性を持つユニットは、該当するダメージ属性のダメージを適用される際、n点だけダメージを軽減されます。

#### 「弱点：x (n減)」[New!!]

xには「火炎」や「津波」や「ALL」などのダメージ属性が入ります。弱点を持つユニットは、該当するダメージ属性の1点以上のダメージを適用される際、n点だけダメージが増加します。

※ダメージ属性／「ダメージ属性：ALL」

「耐性」と「弱点」は、「ダメージ属性のあるダメージ」に対してのみ有効なルールです。ダメージ属性とは、「火炎」や「津波」など、「ダメージの数値の前に何かが示されているもの」です。

【】内に数値のみ記されてダメージ属性の記されていない「無属性ダメージ」や、攻撃で発生する「攻撃ダメージ」は、ダメージ属性を持たず、「耐性」や「弱点」が効きません。

また、「耐性」や「弱点」において「ALL」が記されている場合、それは「すべてのダメージ属性」を表します。「無属性ダメージ」や「攻撃ダメージ」は含まれません。

※鎌金弾——「鎌金弾」は、装備品、消耗品にならぶ新たなアイテムの分類です。「鎌金弾」のアイテムは、コストが異なる点を除けば消耗品と同じ手順で使用します。つまり戦闘スペルや消耗品と同じく、使い捨てで使用するカードです。「鎌金弾」のアイテムのコストは、専用のアイテム枠である「」でなければ支払えません。

### ⑥ 効果の時期と使用タイミング

#### [New!!] 有効時期「Deck / Battle / Field」

ゲームに影響を与えるカードテキストには、「Deck / Battle / Field」という3つの「有効時期」があります。

#### Deck

ゲーム開始前のデック構築時点で有効なカードテキストで、デックの枚数制限を表します。

#### Battle

戦闘中に有効な効果です。Battleの効果は、「戦闘中の地形と、その地形に存在するユニットと装備品、その戦闘中に使用された戦闘スペル・消耗品・鎌金弾、互いのプレイヤー」にのみ影響を与えます。つまりBattleの効果は、戦闘していない地形・ユニット・装備品には、影響を与えません。

#### Field

「Deck」にも「Battle」にも該当しない、戦闘中ではない場合に有効な効果です。

#### 効果のタイミング表記

効果の使用タイミングは、次の5種です。

#### 【普通】／【普通】対抗不可

戦闘時、使用するプレイヤーの普通タイミングにのみ使用できます。【普通】対抗不可と示されている場合には、その効果に対しては「対抗」で割り込めません。

#### 【対抗】

戦闘時、自分や相手の【普通】や攻撃に割り込んで使用できます。

#### 【儀式】[New!!]

「メインフェイズの1つの行動」としてのみ使用できます。

#### 【条件】／【条件】（強制）[New!!]

カードテキストに発揮時期（「発揮：～」というテキスト。「～」が発揮時期）が必ず併記されるタイミングです。示されている発揮時間が訪れたときに使用できます。

#### ・【条件】の使用回数――

【条件】の効果を使用できる回数は、「1度の発揮時期につき、【条件】の効果1つごとに1回だけ」です。

#### ・【条件】（強制）は自動強制発動――

【条件】とだけ表記されている場合、その効果を使用するかどうかは、そのカードのプレイヤーの任意です。【条件】と記されている場合、発揮時間が訪れると自動的かつ強制的に効果が発揮されます。

#### ・複数の【条件】効果を使用する場合――

複数の【条件】／【条件】（強制）の特殊能力が、同時に発揮時期を迎える場合があります。この場合、その1度の発揮時間の間に、任意の順序で1つずつ【条件】の効果を使用し、処理します。また、敵軍と自軍の両方が同じ発揮時間で【条件】／【条件】（強制）の効果を処理する場合、先に進軍側を処理した後、守備側を処理します。

#### 【常時】[New!!]

「Battle / Field」の条件を満たした上で、カードが戦場に公開されれば、常に効果を発揮します（カードが戦場から離れると効果を失います）。ユニット・地形・装備品が持つ効果で、「ユニットカードなら戦場にユニットとして存在している間」「地形カードなら戦場に地形として存在している間」「装備品のアイテムカードなら装備品として戦場に存在している間」にだけ効果を発揮・適用されます。

### ⑧ その他のアイコン・特殊能力

これまでにまだ示していないアイコンの内容と、特殊能力についてのルールです。

#### 【】完了型特殊能力

アイコンを持つユニットまたは召喚術師を、未行動から行動完了にすることをコストとしている特殊能力です。特殊能力を2つ以上持つ場合は一度にはそのうちの1つしか使用できず、行動完了のユニットや召喚術師は使用できません。

#### 【】宣言型特殊能力

指定されたコストを支払う限り、何度も使用できる特殊能力です。行動完了のユニットや召喚術師でも使用できます。【】アイコンがない特殊能力は、「1戦闘の間に1度しか使用できない」とおぼえとよいでしょう。

#### 【】手札型特殊能力or使い捨ての効果

【】アイコンは、「手札から公開するときにだけ効果を発揮する」という意図です。ユニットカードが持っている場合には、そのユニットカードを公開して召喚するときにだけ効果を発揮します。アイテムカードや戦闘スペルに示されている場合、コストを支払って手札から公開することで、その効果を発揮することができます。

#### 【】条件型特殊能力

タイミング表記が【条件】／【条件】（強制）の効果です。「効果の時期と使用タイミング」を参照してください。

#### 【】常時型特殊能力

タイミング表記が【常時】の効果です。「効果の時期と使用タイミング」を参照してください。