

モンスター・コレクションTCG 20th Anniversary ターンと戦闘の基礎手順 & ルール変更概要

ver.20170512

この文書は、すでに『モンスター・コレクションTCG』のルールをご存知の方に向けて書かれた、「20th Anniversary」版のルール変更概要です。ここに示していない部分については、ほぼ従来版のルールと同様とお考えください。

また、あくまで変更概要であり、ルールの詳細を示すものではありません。ご了承ください。

■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(基本は6枚)まで山札から手札を補充します。

※先手プレイヤーの第1ターン目のみ、このフェイズは存在しません。

②メインフェイズ

次の行動を好きな順序で、可能な限り何度でも実行できます。

・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(ルール変更あり)

・装備品の持ち替え

・【New!!】儀式タイミングの効果の使用

※先手プレイヤーの第1ターン目のみ、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(基本は6枚)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。

■戦闘の流れ

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。

③イニシアチブ決定タイミング

双方のプレイヤーが「イニシアチブ決定ダイス」を1個振り、その値に自軍ユニットの「イニシアチブ値」を加え、「イニシアチブ結果」を確定します。互いのイニシアチブ結果が異なる値なら高い側が先攻となって「④先攻普通タイミング」に移ります。互いが同じ値なら「⑥同時攻撃タイミング」に移ります。

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、「⑤後攻普通タイミング」に移ります。

1. [普通]タイミングの効果の使用(任意で、可能な限り何度でも)
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、可能な限り何度でも)

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戦闘終了タイミング」に移ります。

1. [普通]タイミングの効果の使用(任意で、可能な限り何度でも)
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、可能な限り何度でも)

⑥同時攻撃タイミング

互いが同時に攻撃を処理します。このとき、[普通/対抗]の効果は使えず、他のあらゆる効果は失われ、ユニットカードの「基本攻撃力/基本防御力」だけで計算します(装備品は破棄されませんが、その数値や効果は考慮しません)。その後、「⑦戦闘終了タイミング」に移ります。

⑦戦闘終了タイミング

戦闘中に発揮されたすべての効果(付与された内容)が失われます。その後、戦闘が終了し、進軍結果が確定します。進軍側ユニットのみ生存しているなら進軍成功、そうではない場合には進軍は失敗し、進軍側ユニットは元の地形に戻ります。

■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。

■地形配置

□地形配置ルールの変更

メインフェイズの行動である「地形の配置」について、「地形カードを配置できる場所」が変更されます。

□地形カードを配置できる場所

手札の地形カードは、次の2つの条件にあった、本陣を除くエリアへ配置できます。

▽「自軍配置地形」に隣接するエリア

▽「自軍支配地形」に隣接するエリア

①「自軍配置地形」に隣接するエリア

「自軍配置地形(自軍が配置した地形)」の、上下左右に存在する「地形が配置されているエリア(本陣を除く)」と「空き地」へ、地形カードを配置できます。

②「自軍支配地形」に隣接するエリア

「自軍支配地形(自軍ユニットが存在する地形)」の、上下左右に存在する「地形が配置されているエリア(本陣を除く)」と「空き地」へ、地形カードを配置できます。

□地形配置の補足

つまり地形カードを配置できるのは、「自軍のカード(自軍ユニットまたは自軍配置地形)の存在するエリアの、隣のエリア」ということです。

地形配置について、他には変更ルールはありません。代理地形のルールも変わりありません。

■召喚術師

□召喚術師カードとデッキ構築

召喚術師は、「召喚術師カード」で表わされます。召喚術師はデッキの「51枚目」のカードです。召喚術師カードを除く「山札用カード50枚」は従来の「デッキ」に当たる部分で、この部分に変更点はありません。

召喚術師カードを採用するかどうかは任意です(召喚術師カードを使うことによるデメリットはないため、この任意採用のルールは「シールド戦やドラフト戦などのリミテッド環境」や「大会などイベントごとの特殊構築ルール」での活用がメインとなるでしょう)。



①カード名(アーニャ)

②二つ名(金竜姫)

③アルカナ(THE SUN)

④タイプ(ウィザード/サモナー)

⑤特殊能力

□召喚術師の公開

召喚術師は、ゲーム開始前から「山札用カード50枚」とは分けて裏向きにしておき、お互いのデッキのシャッフルが終わった後に公開して、召喚術師置き場(山札近辺)に未行動で置きます。

□召喚術師の状態

召喚術師は、ユニットと同様に「未行動」と「行動完了」の2つの状態があります。

召喚術師はゲーム開始時は未行動です。行動完了の召喚術師は、ユニットと同様に終了宣言フェイズに未行動になります。

■常備能力関連

□常備能力関連の変更点

次の常備能力の表現や内容に、変更や追加の要素があります。



▽「アイテム」


▽「耐性:x」


▽「弱点:x」


□「アイテム」

従来のものに加え、新たなアイコンと分類、ルールが追加されています。

 (マルチ枠):従来のアイテム枠です。装備品の装備と、消耗品のコストの支払いに用いることができます(カードテキスト内の〈コスト:〉の支払いも可能です)。

 (消耗品枠):消耗品専用のアイテム枠です。消耗品のコストの支払いにのみ用いることができます。

 (錬金弾枠):錬金弾(後述)専用のアイテム枠です。錬金弾のコストの支払いにのみ用いることができます。


・**錬金弾**:「錬金弾」は、装備品、消耗品にならぶ新たなアイテムの分類です。「錬金弾」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。「錬金弾」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。

□「耐性:x(n減)」

従来の「耐性:x」では、「耐性を持っているユニットは、該当するダメージを適用されても死亡しない」というルールでしたが、属性ダメージを軽減するという内容に変更されました。「弱点」のプラスマイナスが逆転した表現になったと考えれば、わかりやすいでしょう。

▽「ダメージ属性」に対してのみ有効

「モンコレ20th」では、「耐性」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」が効きません。

▽属性ダメージを軽減

「耐性:x(n減)」を持つユニットは、「x」に該当するダメージを適用された場合、適用されるダメージを「n」点だけ軽減されます。

□「弱点:x(n増)」

「弱点」の表現が変更されました。

従来の「弱点:x(n)」の「n」の部分は「+1ダメージ」といった表現でしたが、「ダメージ」が省略され、「弱点:火炎(1増)」のように表現されるようになりました。

□「ダメージ属性:ALL」

「耐性」や「弱点」において「ALL」と記されている場合、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」は含まない点にご注意ください。

■効果の表記の変更

□効果の表記と扱い

「特殊能力/アイテム/戦闘スペル/地形」などゲーム内容に関連するカードテキスト全般について、変更が加わっています。

▽有効時期「Deck/Battle/Field」

▽タイミング表記[儀式/条件/常時]

▽効果の持続時間の補足

□有効時期「Deck/Battle/Field」

ゲーム内容に関わるすべてのカードテキストについて、「Deck/Battle/Field」という3つの「有効時期」が設定されます。

▽Deck

ゲーム開始前、デッキ構築時点でのみ意味を持つカードテキストであることを表しています。主にデッキの枚数制限を表します。

▽Battle

戦闘中に有効な効果であることを表しています。Battleの効果は、「戦闘中の地形と、その地形に存在してい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・錬金弾、そして互いのプレイヤー」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やユニットや装備品には、一切影響を与えません。

▽Field

戦闘中ではない場合に有効な効果であることを表しています。「Deck」にも「Battle」にも該当しない場面で効果を発揮するものに、このFieldが用いられています。

□タイミング表記 [儀式／条件／常時]

[儀式／条件／常時]という、3つのタイミング表記が追加されています。これにともない、ゲーム開始以降に発揮されるすべての特殊能力には、タイミング表記が表記されています。

▽[儀式]

[儀式]は、「メインフェイズの1つの行動(進軍や地形配置と並列する行動選択肢)」として使用できることを表します。

[儀式]の効果は、進軍や地形配置がメインフェイズに複数回実行できるのと同様に、1ターンの間に複数回使用できます。

▽[条件／条件(強制)]

[条件]は、カードテキストに「発揮時期(〈発揮:〜〉)というように表記されるテキスト。「〜」が「発揮時期)」が併記されるタイミングで、示されている発揮時期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。

・複数の[条件]効果を使用する場合

複数の[条件]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度の発揮時期の間に、任意の順序で1つずつ[条件]の効果を使用し、処理することになります。

また、敵軍と自軍の両方が同じ発揮時期で[条件]の効果処理する場合、先に進軍側のすべての[条件]の効果処理した後、守備側のすべての[条件]の効果処理します。

・[条件]=任意／[条件(強制)]=自動強制

[条件]と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(強制)]と記されている場合、発揮時期が訪れると自動的に効果が発揮されることを表しています。

強制の有無にかかわらず、同時に発揮時期を迎えた場合、[条件]と[条件(強制)]の効果は任意の順序で効果を発揮します。

▽[常時]

[常時]は、「Battle／Field」の条件を満たした上で、カードが戦場に公開されているならば、常に効果を発揮していることを表しています(カードが戦場から離れると効果を失います)。

[常時]は、ユニット、地形、装備品が持つ効果です。そのため「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。

□効果の持続時間の補足

従来のルールから変更されているわけではありませんが、カード表記の変更によって疑問の出やすい「効果の持続時間」について補足します。

▽一時的な効果

一時的な効果とは、「ユニットにダメージまたは致死効果を与えること」と「現在存在する場所から移動すること(戦場・手札・捨札・エリアなど、ゾーンが変わること)」と「効果を消失させること(エフェクトゾーンから効果を取り除くこと)」です。一時的な効果には持続時間がありません。

▽常時

常時の効果とは[常時]タイミングの効果のことで、カードが戦場で公開されている限り常に効果を発揮し続けています。[常時]の効果を持つカードが戦場から離れると、[常時]の効果は失われます。

各種常備能力も、処理内容としては常時と同様に扱われます。

▽戦闘中の持続効果

戦闘中の持続効果とは、戦闘中に使用された、前述の「一時的な効果」でも「常時」でもない効果すべてです。ほとんどのカードテキストには「付与する」と書かれています。

戦闘中の持続効果は、「戦闘終了タイミング」に効果が失われます。

▽非戦闘時の持続効果

非戦闘時の持続効果とは、非戦闘時に使用された、前述の「一時的な効果」でも「常動」でもない効果すべてです。ほとんどのカードテキストには「付与する」と書かれています。

非戦闘時の持続効果は、「その効果が使用されたフェイズの終了時」に効果が失われます。

▽同時攻撃タイミング発生による効果消失

同時攻撃タイミングが発生した場合、同時攻撃タイミングの間は「常時の効果」と「持続時間を持つ効果」が、すべて失われ、その内容が同時攻撃タイミングの間はゲームに影響を与えなくなります。

■用語変更

□用語変更

次の用語変更を行っています。「変更前の用語→変更後の用語」です。

▽普通召喚→通常召喚

▽捨て山→捨札