



遊び方マニュアル

目次

対戦を始める前に知っておくこと

ゲーム概要 勝利条件	3
カードの種類	
ハンターカード	4
ギルドモンスターカード	5
ターゲットモンスターカード	6
イベントカード	7
クエストカード	8
オトモカード	9
プレイシート	10
メインデッキとサブデッキ	12

対戦の進め方

ゲームの準備	13
ゲームの流れ	14
①支給フェイズ ②-1準備フェイズ	15
②-2準備フェイズの詳細	16
③狩りフェイズ	18
④準備フェイズ ⑤終了フェイズ	22

困った時は - カードとカードの能力について -

ハンターカードについて	23
ギルドモンスターカードについて	24
ターゲットモンスターカードについて	25
イベントカードについて	26
クエストカードについて オトモカードについて	27
部位破壊について	28
<古龍出現>について	29
2頭討伐について	30
カードの特殊能力について	32
FAQ	33

デッキ構築のアドバイス

デッキ構築のアドバイス	35
-------------	----

ゲーム概要

この「モンスターハンター ハンティングカード(MH HC)」はモンスターハンターの世界観を再現した2人で対戦するトレーディングカードゲームです。

モンスターを狩りまくって、ハンターを強化！

次々とクエストをクリアしてギルドポイントを獲得していきましょう。また、ある条件を満たすことでモンスターを味方にして一緒に狩りを行うこともできます。

勝利条件

相手より先にギルドポイント(GP)を2000ポイント以上獲得する。



カードの種類

MH HCには次の6種類のカードがあります。

ハンターカード



ターゲットモンスターを狩ることができるカードです。

- ①カードタイトル このカードの名前です。
- ②パワー このカードの強さです。
- ③ランク このカードのランクです。
- ④武器系統 このカードが身につけている武器の系統です。
- ⑤派生元 このカードをキャンプに出すために必要な武器系統です。派生元がない場合もあります。
- ⑥必要素材 このカードをキャンプに出すために必要な素材です。必要素材が「0」のハンターカードや必要素材が複数あるハンターカードもあります。
- ⑦防具 このカードが身につけている防具です。
- ⑧テキスト このカードの能力です。能力がない場合もあります。

ギルドモンスターカード



ハンターと一緒にターゲットモンスターを狩ることができる強力なカードです。

- | | |
|-----------------|------------------------------|
| ①カードタイトル | このカードの名前です。
「※」はギルドと読みます。 |
| ②パワー | このカードの強さです。 |
| ③ランク | このカードのランクです。 |
| ④必要防具 | このカードをキャンプに出すために必要な防具です。 |
| ⑤テキスト | このカードの能力です。能力がない場合もあります。 |

ターゲットモンスターカード



狩りの対象となるカードです。

- ① カードタイトル このカードの名前です。
- ② パワー このカードの強さです。
- ③ ランク このカードのランクです。
- ④ 報酬 このカードを討伐したときに獲得できる報酬です。
報酬が「0」のターゲットモンスターカードもあります。
- ⑤ 素材 このカードを討伐した時に獲得できる素材です。
- ⑥ フィールド このカードが生息しているフィールドです。
フィールドがない場合もあります。
- ⑦ テキスト このカードの能力です。能力がない場合もあります。

イベントカード



一度だけ能力を使用できる、強力なカードです。

- ①カードタイトル** このカードの名前です。
- ②必要素材** このカードのイベント能力を使用するために必要な素材です。必要素材が「0」のイベントカードもあります。
- ③テキスト** このカードの能力です。

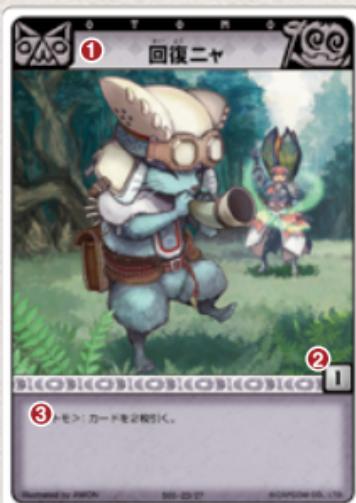
クエストカード



条件を満たすと、表向きにしてGPを獲得することができるカードです。

- ① カードタイトル このカードの名前です。
- ② GP 表向きにすることで獲得できるGPです。
- ③ テキスト 条件とその条件を満たして表向きにすることで使用するこのカードの能力です。能力がない場合もあります。

オトモカード



表向きのクエストカードの数だけプレイヤーを助けてくれるお助けカードです。

- ①カードタイトル** このカードの名前です。
- ②必要素材** このカードのオトモ能力を使用するために必要な素材です。必要素材が「〇」のオトモカードもあります。
- ③テキスト** このカードの能力です。

※すべてのオトモアイルーカードはオトモカードとして扱います。
テキストに「オトモアイルー」と書かれてある場合、その部分は
「オトモ」とします。

プレイシート



自分のプレイ



メインデッキとサブデッキ

メインデッキは以下のルールに従って、好きなカードを自由に組み合わせて作ることができます。

- ・メインデッキの枚数は40枚
- ・同じカードタイトルのカードは4枚まで
- ・ハンターカード、ギルドモンスターカード、ターゲットモンスターカード、イベントカードのみを使用する
- ・必要素材が「〇」のハンターカードを2枚以上使用する

サブデッキは以下のルールに従って、好きなカードを自由に組み合わせて作ることができます。

- ・サブデッキの枚数は10枚
- ・同じカードタイトルのカードは4枚まで
- ・クエストカードのGPの合計は2000ポイント以上にする
- ・クエストカード、オトモカード（オトモアイルーカード）のみを使用する

ゲームの準備

ゲームを始める前にあなたが使用するメインデッキとサブデッキを準備し、1~7を順に行います。

1. メインデッキから必要素材が「〇」のハンターカードを2枚選び、キャンプに裏向きで出します。
2. 残りのメインデッキをよくシャッフルし、裏向きで所定の場所に置き、これを山札にします。
3. サブデッキを裏向きで所定の場所に置きます。
4. ジャンケンをして勝ったプレイヤーが先攻、後攻を決定します。
5. 山札から初期手札として、カードを6枚引きます。
6. 手札が気に入らない場合、1回だけ引き直しをすることができます。引き直す場合、手札をすべて山札に戻してよくシャッフルしてから、新しくカードを6枚引きます。
7. お互いのプレイヤーが準備できたら、ハンターカードを表向きにしてゲームを始めます。

ゲーム中は以下のことに注意しましょう

- ・山札の表を見て内容を確認することはできません。
- ・あなたの手札はあなただけが表を見て内容を確認することができます。また、相手にあなたの手札の内容がわからないようにしましょう。
- ・あなたの裏向きで置いているサブデッキはあなただけが、いつでも表を見て内容を確認することができます。また、相手にあなたの裏向きで置いているサブデッキの内容がわからないないようにしましょう。
- ・捨場のカードの表を見て内容を確認することができます。
- ・「捨てる」と書いてある場合は、捨場にカードを置くという意味です。

ゲームの流れ

ゲームはお互いのプレイヤーがターンを交互に繰り返すことで進行します。1つのターンは5つのフェイズで構成されます。

ゲームの準備

先攻プレイヤーのターン

①支給フェイズ



②準備フェイズ



③狩りフェイズ



④準備フェイズ



⑤終了フェイズ



後攻プレイヤーのターンへ

- どちらかのプレイヤーが勝利条件を達成したら、その時点でゲーム終了となります。

① 支給フェイズ

支給フェイズでは、以下の1～2を順番に行います。2が終わると、次の「②準備フェイズ」に進みます。

1. あなたのキャンプにある横向きのハンターとギルドモンスターをすべて縦向きにします。
2. あなたの山札からカードを1枚引き、手札に加えます。

- ・先攻プレイヤーの第1ターンのみ支給フェイズは行わず、「②準備フェイズ」からスタートします。
- ・ゲームの途中で山札が0枚になった場合、すぐに捨場にあるすべてのカードをよくシャッフルし、これを新しい山札にします。

②-1 準備フェイズ

準備フェイズでは、以下のA～Eを可能なら好きな順番で好きなだけ行うことができます。行いたいことをすべて行った後、次の「③狩りフェイズ」に進みます。

- A. ハンターカードをキャンプに出す
- B. ギルドモンスターカードをキャンプに出す
- C. イベントカードを使用する
- D. カードを準備ゾーンに出す
- E. キャンプか準備ゾーンにあるカードを捨てる

- ・カードを捨てる時は、捨場に表向きで置きます。

②-2 準備フェイズの詳細

A ハンターカードをキャンプに出す

あなたの手札か準備ゾーンにあるハンターカードを1枚選び、あなたのキャンプに表向きの縦向きで出すことができます。ただし、必要素材のあるハンターカードは、キャンプに出す際に必要素材に書いてある素材と派生元に書いてある武器系統のハンターカードを、それぞれあなたの素材置場とキャンプから捨場に捨てなければなりません。なお、必要素材が複数あるハンターカードはすべての必要素材を素材置場から捨場に捨てなければなりません。

B ギルドモンスターカードをキャンプに出す

あなたの手札か準備ゾーンにあるギルドモンスターカードを1枚選び、あなたのキャンプに表向きの縦向きで出すことができます。ただし、そのギルドモンスターカードに書いてある必要防具と同じ防具のハンターカードが、あなたのキャンプになければなりません。また、テキストに「<古龍出現>」と書いてあるギルドモンスターカードはこの方法でキャンプに出すことはできません。

(29ページ参照)

- ・キャンプにはハンターカードとギルドモンスターカードを合計で4マスまで出すことができます。ハンターカードは1マス、ギルドモンスターカードは2マスとして扱います。
- ・キャンプにすでに4マスのカードがある場合には、必要素材のあるハンターカードだけをキャンプに出すことができます。それ以外のカードは、Eを行いキャンプにあるカードを捨場に捨ててからでなければ出すことはできません。
(ギルドモンスターカードを出す場合、まず、2マス以上の空きをキャンプに作らなければなりません)
- ・準備ゾーンにあるハンターカードやギルドモンスターカードは、それが表向き、裏向きに関係なくキャンプに表向きで出すことができます。

C | イベントカードを使用する

あなたの手札にあるイベントカードを1枚選び、使用することができます。ただし、必要素材のあるイベントカードは、使用する際に必要素材に書いてある素材をあなたの素材置場から捨場に捨てなければなりません。

使用するイベントカードはあなたの準備ゾーンに表向きで出します。表向きのイベントカードはそのターンの終了フェイズに捨場に捨てます。

また、必要素材に「×」と書いてあるイベントカードは、準備ゾーンに表向きで出して使用することができません。

D | カードを準備ゾーンに出す

あなたの手札にあるカードを1枚選び、あなたの準備ゾーンに表向きか裏向きで出すことができます。ただし、イベントカードだけはこの方法で表向きで準備ゾーンに出すことはできません。

- ・準備ゾーンにはカードを5枚まで出すことができます。
- ・準備ゾーンに5枚のカードがある場合には、準備ゾーンのカードを4枚以下にしてからでなければ、CやDを行なうことはできません。
- ・ゲーム中、準備ゾーンのカードの位置を入れ替えることはできません。
- ・ゲーム中、あなたの裏向きで置いている準備ゾーンのカードは、あなただけがいつでも表を見て内容を確認できます。ただし、相手にあなたの裏向きで置いている準備ゾーンのカードの内容がわからないようにしましょう。

E | キャンプか準備ゾーンにあるカードを捨場に捨てる

あなたのキャンプか準備ゾーンにあるカードを1枚選び、あなたの捨場に捨てることができます。ただし、準備ゾーンにある表向きのイベントカードだけはこの方法で捨場に捨てることはできません。

③ 狩りフェイズ

ターゲットモンスターカードを討伐して、報酬を獲得したり、クエストカードの条件を満たせば、GPを獲得することができるフェイズです。狩りフェイズでは、以下の1~8を順番に行います。狩りフェイズは行わないこともできます。その場合、なにもせずに次の「④準備フェイズ」に進みます。また、8が終わった後、あなたが望むならば狩りフェイズの1~8を再び繰り返すことができます。繰り返さない場合、次の「④準備フェイズ」に進みます。

1 討伐するターゲットモンスターカードを狩場に出す

あなたの準備ゾーンにあるターゲットモンスターカードを表向き、裏向きに関係なく1枚選び、あなたから見て狩場の左側に表向きで出します。2頭討伐の時は対応するターゲットモンスターカードを2枚同時に出します。(30ページ参照)

裏向きのターゲットモンスターカードを選んだ場合、そのカードは表向きになりますが、オープン能力は使用できません。また、フィールドを持つターゲットモンスターの狩りを行う時は、そのフィールドで狩りを行っていることになります。

2 狩りに参加するあなたのハンターカードとギルドモンスターカードを選ぶ

あなたのキャンプにある縦向きのハンターカードとギルドモンスターカードを合計1枚以上選び、狩場のターゲットモンスターカードの右側に好きな順番で並べていきます。この時、ターゲットモンスターカードに1番近いハンターカード(ギルドモンスターカード)を先頭と呼び、それより右側のハンターカードは順番に2番目、3番目、4番目と呼びます。また、ターゲットモンスターカードに近いカードは「前」、遠いカードは「後ろ」とします。

- ・ギルドモンスターカードが狩りに参加する場合、必ず先頭で参加させなければなりません。また、ハンターカードが狩りに参加していなければギルドモンスターカードは狩りに参加できません。

3 お互いにカードの能力を使用する

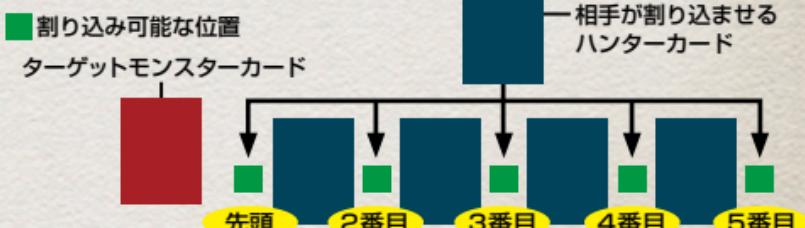
あなたは以下のA～Eの中から1つを選び、行います。

- A. B～Eを行わず、パスを宣言する。
 - B. 表向きのカードのアクティヴ能力を使用する。
 - C. オトモカードを使用する。
 - D. 裏向きのカードのオープン能力を使用する。
 - E. 裏向きのカードの古龍出現能力を使用する。
- オープン能力、アクティヴ能力については32ページ参照。
 → オトモカードについては27ページと32ページ参照。
 → <古龍出現>については29ページ参照。

次に相手は上記のA～Dの中から1つを選び行います。以降、あなたと相手が連続してパスを宣言するまで、能力の使用を交互に繰り返します。ただし、相手はターゲットモンスターカード1枚の狩り1回につき、Dを1回だけ行えます。A～Cは何度でも行えます。連続してパスが宣言された場合、4へ進みます。

4 相手のハンターカードが狩りに参加する

相手は自分のキャンプにある縦向きのハンターカードを1枚選び、好きな位置に割り込ませることができます。



5 お互いにカードの能力を使用する

3と同様です。

相手が3すでにDを行っていた場合、相手はDを行えません。
 連続してパスが宣言された場合、6へ進みます。

6 バトル!! (討伐判定)

初めに部位破壊判定を行います。(28ページ参照)

その後、狩場のハンターカード(ギルドモンスターカード)のパワーを先頭から順番に足していきます。足したパワーがターゲットモンスターカードのパワー以上になったハンターカード(ギルドモンスターカード)のところでターゲットモンスターカードを討伐したことになり、討伐成功となります。

討伐成功の場合、ターゲットモンスターカードをあなたの素材置場に上下を逆さにして表向きで置きます。テキストに「古龍出現」と書かれたギルドモンスターカードが狩りに参加していた場合、ゲームから取り除きます。(捨場には捨てません)

また、相手のハンターカードと、ターゲットモンスターカードを討伐したハンターカードよりも前に並んでいるすべてのハンターカード(ギルドモンスターカード)を横向きにして、それ以外のハンターカード(ギルドモンスターカード)は縦向きのまま、それぞれのキャンプに戻します。ただし、ターゲットモンスターカードのパワーと討伐したハンターカード(ギルドモンスターカード)のところまでのパワーの合計が同じ場合、そのハンターカード(ギルドモンスターカード)が討伐したことになりますが、そのハンターカード(ギルドモンスターカード)は横向きでキャンプに戻します。

狩場のハンターカード(ギルドモンスターカード)すべてのパワーを合計してもターゲットモンスターカードのパワー以上にならない場合には、討伐失敗となります。

討伐失敗の場合には、ターゲットモンスターカードを表向きであなたの準備ゾーンに戻します。テキストに「古龍出現」と書かれたギルドモンスターカードが狩りに参加していた場合、ゲームから取り除きます。(捨場には捨てません)

ただし、そのターゲットモンスターカードが部位破壊されている場合、準備ゾーンに戻さず、捨場に捨てます。また、すべてのハンターカード(ギルドモンスターカード)を横向きにして、それぞれのキャンプに戻します。討伐判定をした後、7へ進みます。

1700 討伐成功 素材置場に	500 横向き	討伐したハンター 1200 横向き	400 縦向き	300 横向き 相手の割り込んだ バシタニは横向き
3300 討伐失敗 準備ゾーンに	600 横向き	500 横向き	600 横向き	300 横向き

7 報酬を獲得する

6の結果を以下の3つに分けて、報酬を獲得します。

○討伐失敗

報酬は獲得できません。何も行わず8へ進みます。

○討伐成功 = あなたのハンターカード(ギルドモンスターカード) が討伐

あなたはターゲットモンスターカードの報酬に書いてある数、あなたの山札からカードを引き、手札に加えます。

その後、あなたのサブデッキに条件を満たした裏向きのクエストカードがあるなら、1枚だけ表向きにしてGPを獲得することができます。

(表向きにしないことも選べます) その後、8へ進みます。

○討伐成功 = 相手のハンターカードが討伐

あなたも相手もターゲットモンスターカードの報酬に書いてある数、山札からカードを引き、手札に加えます。

あなたも相手もサブデッキのクエストカードを表向きにすることはできません。その後、8へ進みます。

8 狩りの終了

「狩りの終了時まで」と書いてあるすべてのカードの効果を取り除きます。(増減したパワーなどを元に戻します)

あなたのキャンプに縦向きのハンターカードがあるなら、1に戻って狩りを続けることができます。ただし、7でクエストカードを表向きにした場合、狩りフェイズを終了します。

また、先攻プレイヤーの第1ターンは討伐成功、失敗に関わらず、1度しか狩りを行えません。

狩りを続けない場合、次の「④準備フェイズ」に進みます。

④ 準備フェイズ

「②準備フェイズ」と同様です。

⑤ 終了フェイズ

終了フェイズでは、以下の1～4を順番に行います。4が終わった後、相手のターンへと進みます。

1. 「ターンの終了時まで」と書いてあるすべてのカードの効果を取り除きます。(増減したパワーなどを元に戻します)
2. あなたと相手の準備ゾーンにある表向きのイベントカードをそれぞれの捨場に捨てます。
3. あなたの手札が7枚以上ある場合、6枚になるように手札を選び、捨場に捨てます。
4. あなたの素材置場に置かれている素材の枚数が6枚以上ある場合、5枚になるように素材を選び、捨場に捨てます。

ハンターカードについて

- ・ハンターカードはメインデッキに入れて使用するカードです。
- ・ハンターカードには必要素材が「〇」のハンターカードと必要素材のあるハンターカードがあります。
- ・必要素材が「〇」のハンターカードは無条件であなたのキャンプに出すことができます。
- ・必要素材のあるハンターカードをあなたのキャンプに出すためには必要素材に書いてある素材と派生元に書いてある武器系統のハンターカードを、それがあなたの素材置場とキャンプから捨場に捨てなければなりません。なお、必要素材が複数あるハンターカードはすべての必要素材を素材置場から捨場に捨てなければなりません。
- ・キャンプには4マスまでカードを出すことができますが、ハンターカードは1枚につき1マスとして扱います。
- ・キャンプで横向きのハンターカードは狩りに参加することができません。
- ・ハンターカードのパワーは「〇」より小さくなりません。カードの能力などによって、狩場のハンターカードのパワーが「〇」になっても、狩場から取り除かれずその場に残ります。
- ・狩場にあるハンターカードが横向きになった場合、即座に狩場から横向きでキャンプに戻します。
- ・あなたのハンターカードが相手のターンの狩りに参加した場合、必ず横向きであなたのキャンプに戻します。

ギルドモンスターカードについて

- ・ギルドモンスターカードはメインデッキに入れて使用するカードです。
- ・ギルドモンスターカードをあなたのキャンプに出すには、そのギルドモンスターカードに書いてある必要防具と同じ防具のハンターカードが、あなたのキャンプになければなりません。例えば、「S・ソルZシリーズ×2」が必要防具の場合、S・ソルZシリーズを装備したハンターカードが2枚キャンプに出ている必要があります。
- ・キャンプには4マスまでカードを出すことができますが、ギルドモンスターカードは1枚につき2マスとして扱います。
- ・キャンプで横向きのギルドモンスターカードは狩りに参加することができません。
- ・ギルドモンスターカードだけを狩場に出して、狩りをすることはできません。最低1枚以上のあなたのハンターカードと一緒に狩場に出さなければなりません。
- ・ギルドモンスターカードが狩りに参加する場合、必ず先頭に並べなければなりません。
- ・ギルドモンスターカードのパワーは「0」より小さくなりません。カードの能力などによって、狩場のギルドモンスターカードのパワーが「0」になってしまっても、狩場から取り除かれずその場に残ります。
- ・狩場にあるギルドモンスターカードが横向きになった場合、即座に狩場から横向きでキャンプに戻します。テキストに＜古龍出現＞と書かれたギルドモンスターカードの場合、即座にゲームから取り除きます。
- ・あなたのギルドモンスターカードが狩りに参加している最中に、一緒に狩りに参加しているあなたのハンターカードが狩場から1枚もなくなってしまった場合、即座に横向きであなたのキャンプに戻します。テキストに＜古龍出現＞と書かれたギルドモンスターカードの場合、即座にゲームから取り除きます。
- ・あなたのギルドモンスターカードは相手のターンの狩りに参加することはできません。
- ・古龍出現能力を持つ、特殊なギルドモンスターカードがあります。
→<古龍出現>については29ページ参照。

ターゲットモンスターカードについて

- ・ターゲットモンスターカードはメインデッキに入れて使用するカードです。
- ・狩りフェイズに、あなたの準備ゾーンにあるターゲットモンスターカードを狩場に出して、あなたのハンターカード（ギルドモンスターカード）で討伐することができます。
- ・あなたのターゲットモンスターカードは討伐されるとあなたの素材置場に置かれて素材となります。相手のハンターカードがあなたのターゲットモンスターカードを討伐しても、相手の素材にはなりません。
- ・あなたのハンターカード（ギルドモンスターカード）が、あなたのターゲットモンスターカードを討伐した場合、あなただけがターゲットモンスターカードの報酬に書いてある数、山札からカードを引き、手札に加えます。また、あなたのサブデッキに条件を満たした裏向きのクエストカードがあるなら、1枚だけ表向きにしてGPを獲得することができます。（表向きにしないことも選べます）
- ・相手のハンターカードがあなたのターゲットモンスターカードを討伐した場合、あなたも相手もターゲットモンスターカードの報酬に書いてある数、山札からカードを引き、手札に加えます。あなたも相手もサブデッキのクエストカードを表向きにすることはできません。
- ・討伐失敗の場合、ターゲットモンスターカードを表向きで準備ゾーンに戻します。ただし、そのターゲットモンスターカードが部位破壊されている場合、準備ゾーンに戻さず、捨場に捨てます。
- ・ターゲットモンスターカードのパワーは「0」より小さくなりません。カードの能力などによって、狩場のターゲットモンスターカードのパワーが「0」になってしまっても、狩場から取り除かれずその場に残ります。
- ・2頭討伐能力を持つ、特殊なターゲットモンスターカードがあります。
→<2頭討伐>については 30 ページ参照。
- ・フィールドを持つターゲットモンスターが狩場にある場合、狩場にあるすべてのカードはそのフィールドで狩りを行っていることになります。

イベントカードについて

- ・イベントカードはメインデッキに入れて使用するカードです。
- ・イベントカードは準備フェイズにあなたの手札から表向きであなたの準備ゾーンに出してイベント能力を使用します。
→ イベント能力については32ページ参照。
- ・使用したイベントカードは表向きで準備ゾーンに残ります。表向きで残っているイベントカードは使用したターンの終了フェイズに捨場に捨てます。
- ・準備フェイズの「キャンプか準備ゾーンにあるカードを捨場に捨てる」という行為で、準備ゾーンに表向きで置かれているイベントカードを捨場に捨てることはできません。
- ・準備ゾーンに裏向きで置かれているイベントカードがカードの能力で表向きになった場合、そのイベント能力を使用することはできません。また、この場合、表向きのイベントカードはそのターンの終了フェイズに捨場に捨てます。
- ・必要素材のあるイベントカードを使用するには、必要素材に書いてある素材をあなたの素材置場から捨場に捨てなければなりません。

クエストカードについて

- ・ クエストカードはサブデッキに入れて使用するカードです。
- ・ サブデッキに入るクエストカードのGPの合計は必ず2000ポイント以上にしなければなりません。
- ・ あなたのハンターカード(ギルドモンスターカード)があなたのクエストカードの条件となっているあなたのターゲットモンスターカードを討伐した場合、あなたのサブデッキからクエストカードを表向きにしてGPを獲得することができます。(表向きにしないことも選べます)
- ・ あなたの表向きにしているクエストカードのGPの合計が、あなたのGPになります。相手より先にGPを2000 ポイント以上獲得するとゲームに勝利します。
- ・ 表向きにしたクエストカードはすべてのプレイヤーが確認できるようにサブデッキに置きます。

オトモカードについて

- ・ オトモカードはサブデッキに入れて使用するカードです。
- ・ オトモカードは狩りフェイズにあなたのサブデッキから表向きにして使用することができます。
 - 使用タイミングについては19ページ参照
- ・ 使用したオトモカードはすべてのプレイヤーが確認できるようにサブデッキに表向きで置いておきます。
- ・ オトモカードはあなたが表向きにしているクエストカードの数と同じ枚数まで、表向きにして使用することができます。
 - (クエストカードが2枚表向きで、すでにオトモカードが1枚表向きなら、あと1枚オトモカードを表向きにして使用することができます)
- ・ 必要素材のあるオトモカードを使用するには、必要素材に書いてある素材をあなたの素材置場から捨場に捨てなければなりません。

部位破壊について

「<部位破壊/○○>」を持つターゲットモンスターカードは「<部位破壊/○○>」を持つハンターカードで部位破壊することができます。部位破壊は、狩りフェイズの「6.バトル!!(討伐判定)」の1番最初に処理します。討伐成功、討伐失敗を確認する前です。

→「6.バトル!!(討伐判定)」については20ページ参照。

カードのテキストに「<部位破壊 / ○○>」と書いてあるターゲットモンスターカードが狩場にある時、カードのテキストに「<部位破壊 / ○○>」と書いてあるハンターカードが狩場にある場合、○○が一致しているならば、そのハンターカードが部位破壊をします。部位破壊をした場合、部位破壊をされたターゲットモンスターカードと部位破壊をしたハンターカードのテキストに書いてある「<部位破壊 / ○○> :」の後に書いてある効果を処理します。

○○が一致する部位破壊を持つハンターカードが複数枚、狩場にある場合、ターゲットモンスターカードに1番近いハンターカードだけが部位破壊をします。



- ・部位破壊をしたターゲットモンスターカードの討伐に失敗した場合、ターゲットモンスターカードは準備ゾーンに戻さず、捨場に捨てます。
- ・「<部位破壊/○○(△属性)>」を持つターゲットモンスターカードの部位破壊をするためには同じ属性の部位破壊を持つハンターカードが必要です。また、「<部位破壊/○○(△属性)>」を持つハンターカードは「<部位破壊/○○>」を持つターゲットモンスターカードの部位破壊をすることができます。
- ・部位破壊の判定とカードの能力の処理を終了した後、続いて通常の討伐判定を行います。

＜古龍出現＞について

カードのテキストに「＜古龍出現＞」と書いてあるギルドモンスターカード（以下“古龍”とします）は通常のギルドモンスターカードと異なり、準備フェイズにキャンプに出すことができません。

“古龍”的使用方法

1. 準備フェイズに“古龍”を裏向きで準備ゾーンに出しておきます。
2. あなたのターンの狩りフェイズの「3.(5.)お互いにカードの能力を使用する」（19ページ参照）であなたがオープン能力やアクティヴ能力を使用する時に準備ゾーンに出しておいた“古龍”を表向きにできます。ただし、以下のA～Dの条件をすべて満たしていなければ“古龍”を表向きにすることはできません。
 - A. キャンプと狩場にあるあなたのハンターカードの枚数が2枚以下である。
 - B. キャンプと狩場にあなたのギルドモンスターカードがない。
 - C. “古龍”に書いてある必要防具と同じ防具のあなたのハンターカードがキャンプか狩場にある。
 - D. 狩場にあなたのハンターカードが最低1枚ある。
3. 「2.」であなたが“古龍”を表向きにした場合、その表向きにした“古龍”を狩場の先頭に出し、狩りに参加させます。
4. 狩りフェイズの「6. バトル!! 討伐判定」（20ページ参照）の時、狩場にあるターゲットモンスターカードを討伐成功の場合には素材置場に置いた後（討伐失敗の場合は準備ゾーンに戻した後）、狩りに参加した“古龍”をゲームから取り除きます。（捨場には捨てません）

2頭討伐について

カードのテキストに「<2頭討伐(カードタイトル)>」と書いてあるターゲットモンスターカードは、狩りフェイズの「1. 討伐するターゲットモンスターカードを狩場に出す」(18ページ参照)時、そのカード1枚と、指定されているカードタイトルのカード1枚を組み合わせて、2枚同時に1枚のターゲットモンスターカードとして、表向きの縦向きで狩場に出すことができます。

2枚同時に狩場に出す場合、カードタイトルに【L】と書いてあるターゲットモンスターカードを左側、カードタイトルに【R】と書いてあるターゲットモンスターカードを右側に配置してください。このように、狩場に2枚のターゲットモンスターカードがある狩りを2頭討伐と呼びます。

2頭討伐をしている時、ターゲットモンスターカードが両方とも縦向きの場合、2頭討伐のターゲットモンスターカードのパワーは、それぞれのカードに書いてあるパワーの合計ではなく、ターゲットモンスターカード【L】のテキストに書いてある数になります。

ターゲットモンスターカード【R】が横向きになった場合、2頭討伐のターゲットモンスターカードのパワーはターゲットモンスターカード【L】のパワーになります。



ターゲットモンスターカード【R】は横向きになつても、狩場から取り除かれずその場に残ります。また、その狩りは狩りの終了時まで2頭討伐として扱います。

両方のターゲットモンスターカードが縦向きの間、2頭討伐のターゲットモンスターカードのパワーをカードの能力によって増減した後、ターゲットモンスターカード【R】が横向きになった場合、増減したパワーの数の修正は、そのままターゲットモンスター【L】に引き継ぎます。

あなたのターンに、2頭討伐のターゲットモンスターカードを討伐成功した場合、ターゲットモンスターカードを両方ともあなたの素材置場に上下を逆さにして表向きで置きます。

また、あなたのハンターカードが討伐した場合はあなただけが、相手のハンターカードが討伐した場合はあなたも相手も両方のターゲットモンスターカードの報酬に書いてある合計数、山札からカードを引き、手札に加えます。

あなたのターンに、2頭討伐のターゲットモンスターカードを討伐失敗した場合、ターゲットモンスターカードを両方とも表向きであなたの準備ゾーンに戻します。準備ゾーンに2枚以上の空きが無い場合、ターゲットモンスターカードを両方とも捨てます。

部位破壊に成功した2頭討伐のターゲットモンスターカードを討伐失敗した場合、ターゲットモンスターカードは準備ゾーンに戻さず、両方とも捨てます。

カードの特殊能力について

オープン能力

テキストに「<オープン> [コスト]:～」と書いてあります。

([コスト]の部分はコストがない場合、省略されます)

狩りフェイズ中に使用することができます。このカードが準備ゾーンに裏向きである場合に、使用を宣言し、このカードを表向きにしてコストを支払い能力を使用します。

アクティヴ能力

テキストに「<アクティヴ/場所> [コスト]:～」と書いてあります。([コスト]の部分はコストがない場合、省略されます)

狩りフェイズ中に使用することができます。このカードが表向きで指定された場所にある場合に、使用を宣言し、コストを支払い能力を使用します。

オート能力

テキストに「<オート/場所>:～」と書いてあります。

このカードが表向きで指定された場所にある場合に、自動的に能力が発揮されます。

イベント能力

テキストに「<イベント>:～」と書いてあります。

イベントカード専用の能力です。あなたの準備フェイズ中に使用することができます。使用を宣言し、このカードを手札から準備ゾーンに表向きで置き能力を使用します。

オトモ能力(オトモアイルー能力)

テキストに「<オトモ> [コスト]:～」、「<オトモアイルー> [コスト]:～」と書いてあります。オトモカード専用の能力です([コスト]の部分はコストが無い場合、省略されます)。狩りフェイズ中に使用することができます。使用を宣言し、サブデッキからこのカードを表向きにして能力を使用します。

クエストカードやオトモカードがアクティヴ能力やオート能力を持つ場合があります。その場合、場所の指定はありません。そのカードを表向きにしたあとに、能力が発揮されます。

F A Q

Q.この遊び方マニュアルに書いてあることと、カードのテキストに矛盾がある場合、どちらに従えばよいのでしょうか？

A.カードのテキストに従ってください。

Q.必要素材に書いてある「1」や、コストに書いてある「素材①」はどういう意味ですか？

A.あなたが自分の素材置場にある素材を1枚選び、自分の捨場に捨てるという意味です。数が2なら、2枚捨場に捨てます。書いてある数と同じ枚数の素材を捨場に捨てなければなりません。

Q.コストに書いてある「手札①」はどういう意味ですか？

A.あなたが自分の手札を1枚選び、自分の捨場に捨てるという意味です。数が2なら、2枚捨場に捨てます。書いてある数と同じ枚数の手札を捨場に捨てなければなりません。

Q.山札の残り枚数が1枚の時に「カードを2枚引く。」という能力のオトモカードを使用しました。どうなりますか？

A.まず山札から1枚だけカードを引きます。次に捨場のカードをすべてシャッフルして新しい山札にした後、もう1枚カードを引いてください。

Q.カードのテキストに「カードを1枚引く。」、「あなたの手札を1枚選んで。」と書いてある場合、誰がカードを引いたり、選んだりしますか？

A.プレイヤーの指定がない場合は、この能力を使用したプレイヤーがカードを引いたり、自分の手札を1枚選びます。

Q.自分のクエストカードが2枚表向きになっていて、自分のオトモカードはすでに2枚表向きになっています。オトモカードを使用することはできますか？

A.いいえ、できません。自分の表向きになっているクエストカードの枚数分までしか、オトモカードは表向きにすることはできません。

Q.「リオレウス ※」と「リオレウス」は同じカードタイトルなのですか？

A.いいえ。ギルドモンスターカードのカードタイトルに書いてある「※」は「ギルド」と読み、ターゲットモンスターとは違うカードタイトルになります。

また、カードタイトルに「[L]」や「[R]」と書いてあるカードについても、それぞれ違うカードタイトルになります。

Q.ターゲットモンスターカードを討伐した時にクエストカードを表向きにしないことを選びました。その後の狩りで、以前に討伐していたターゲットモンスターカードの分としてクエストカードを表向きにすることはできますか？

A.いいえ。クエストカードを表向きにできるのは、指定されたターゲットモンスターカードを討伐した時だけです。クエストカードを表にしないを選んだ場合、再度同じターゲットモンスターカードを討伐しなければそのクエストカードを表向きにすることはできません。

困った時は - カードとカードの能力について -

Q. カードの効果によって、自分の準備ゾーンで裏向きのカードが表向きになりました。自分のそのカードにオープン能力がある場合、自分はオープン能力を使うことはできますか？

A. いいえ。オープン能力は、自分が宣言をしてから、自分の準備ゾーンにあるカードを自分で表向きにした時に使用することができます。他のカードの効果でカードを表向きにされた場合、オープン能力を使用することはできません。

Q. 狩りの時、自分の準備ゾーンで裏向きのカードを表向きにして、そのカードのアクティヴ能力を使用することはできますか？

A. いいえ。表向きにすることはできません。「<アクティヴ/準備ゾーン>:～」と書いてあるカードのアクティヴ能力を使用するためには、そのカードが狩りの時に、準備ゾーンで表向きになっていなければなりません。準備フェイズに、そのカードを表向きで準備ゾーンに出しておくか、カードの能力によって、そのカードを表向きにしましょう。

Q. 準備フェイズに、自分の準備ゾーンで裏向きのイベントカードを表向きにしてそのカードのイベント能力を使用することはできますか？

A. いいえ。裏向きのカードを表向きにして、イベント能力を使用することはできません。イベント能力を使用するためには、準備フェイズにそのカードを表向きで手札から準備ゾーンに出さなければなりません。

Q. イベントカードにオープン能力がついているのですが、どのように使用するのですか？

A. そのイベントカードが準備ゾーンで裏向きになっていて、狩りでカードの能力を使用するタイミングの時、オープン能力として使用します。そのカードを表向きにして、コストがあるなら、コストを支払い、能力を使用してください。

Q. 「バトル!!(討伐判定)」から「狩りの終了」までの詳しい効果の処理手順を教えてください。

A. 1. 部位破壊の判定（部位破壊によって発生する効果の処理）
2. 討伐判定（討伐成功の場合に発生する効果の処理）
3. 討伐成功の場合、ターゲットモンスターカードを素材置場に置きます。
 討伐失敗の場合、ターゲットモンスターカードを準備ゾーンに戻します。
4. 狩りに参加した<古龍出現>能力を持つギルドモンスターカードをゲームから取り除きます。
5. 狩りに参加したカードがキャンプに戻ります。
6. 討伐成功の場合、報酬に書いてある数、カードを引きます。
7. 裏向きのクエストカードの条件を満たしていた場合、クエストカードを表向きにします。
8. 狩りの終了（狩りの終了時に発生する効果の処理）

Q. カードの能力によって、狩場にあるカードのパワーは0より小さくなりますか？

A. いいえ、カードのパワーは0より小さくなりません。最低0です。パワーが0になっても、すぐに狩場から取り除かず、その場に残しておきます。
また、パワーを増減する効果を受けたカードに対し、さらにパワーを増減する効果がかかった場合、合算してひとつのパワー増減効果として計算します。
(例えば、パワー600のハンターカードがパワー-700の効果を受けた後、パワー+500の効果を受けた場合、ハンターカードのパワーは400になります。)

デッキ構築のアドバイス

強いデッキを作るためにはハンターカードとハンターカードをランクアップさせるための素材を落とすターゲットモンスターカードをバランス良く入れる必要があります。

以下に紹介するのはギルドモンスターカードを使用するデッキの最も基本的なバランスです。

ギルドモンスターカードを使用する メインデッキの基本的なバランス

必要素材が「0」のスタート用ハンターカード	2枚
★3～4の中盤用ハンターカード	4枚
★5～6の終盤用ハンターカード	2枚
ギルドモンスターカード	2枚
★4までのターゲットモンスターカード	16枚
★5～6のターゲットモンスターカード	4枚
GPを獲得するためのモンスターカード	6枚
イベントカード	4枚

合計 40枚

★3～4のハンターカードと★5～6のハンターカードに強化するために必要な素材は、それぞれ1種類ずつにまとめると良いでしょう。

★3～4の中盤用ハンターカードがまったく必要ないデッキや、ギルドモンスターカードを使用せず★1～2のハンターカードの枚数を増やしたデッキなど変則的なデッキ構築も可能です。

用語解説

「GP」

ギルドポイントです。ゲームに勝つために必要です。合計2000ポイント以上獲得すると勝ちです。

「討伐」

ハンターカードかギルドモンスターカードでターゲットモンスターカードを倒すことです。

「報酬」

ターゲットモンスターカードを討伐したとき、あなたはターゲットモンスターカードの報酬に書いてある数、山札からカードを引き、手札に加えます。

「狩り」

狩りフェイズでターゲットモンスターカードを狩ることです。

「シャッフル」

カードの順番が無作為になるようにカードの束を切り直すことです。

「コスト」

そのカードを使用するために必要なもの(素材や手札や条件など)です。

素材の名称

	: 皮 (緑)
	: 鱗 (黄)
	: 甲殻 (黄)
	: 皮 (赤)
	: 袋 (赤)
	: 肉

	: 爪 (緑)
	: 蟹 (黄)
	: 虫 (黄)
	: 甲殻 (赤)
	: 虫 (赤)

	: 袋 (緑)
	: 皮 (黄)
	: 蟹 (赤)
	: 天鱗 (赤)
	: 宝玉 (紫)

ゲーム開発
イラストディレクション
デザイン
制作・発売

有限会社 遊宝洞
株式会社 工画堂スタジオ
株式会社 工画堂スタジオ
株式会社 ピラコチャ
株式会社 カブコン