

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、狩場のあなたから見て左側に表向きで出します。

このとき、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。

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好きな枚数選び、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。このとき、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～Dの中から1つを選び、行います。

- A. 裏向きのカードのオープン能力を使用する。
- B. 表向きのカードのアクティブ能力を使用する。
- C. オトモアイルーカードを使用する。
- D. A～Cを行わず、パスを宣言する。

→ オープン能力、アクティブ能力については28ページ参照。

→ オトモアイルーカードについては27ページと28ページ参照。

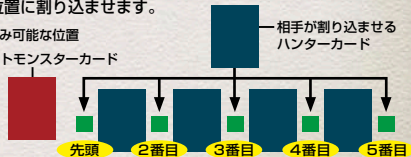
次に相手は上記のA～Dの中から1つを選び行います。以降、あなたと相手が連続してパスを宣言するまで、能力の使用を交互に繰り返します。ただし、相手はターゲットモンスターカード1枚の狩り1回につき、Aを1回だけ行えます。B～Dは何度でも行えます。連続してパスが宣言された場合、4へ進みます。

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ます。

■ 割り込み可能な位置

ターゲットモンスターカード



5 お互いにカードの能力を使用します

3と同様です。

相手が3ですでにAを行っていた場合、相手はA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)

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。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。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。



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。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) 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、この狩り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イベントカードをそれぞれの捨て場に捨てます。
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、捨て場に捨てます。
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、捨て場に捨てます。

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「0」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「0」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、それぞれあなたの素材置場とキャンプから捨て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「0」より小さくなりません。カードの能力などによって、狩場のハンターカードのパワーが「0」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。
- ・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。
- ・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。

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。
- ・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」になっても、狩場から取り除かれずその場に残ります。

イベントカードについて

- ・イベントカードは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 28 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。

オトモアイルーカードについて

- ・オトモアイルーカードはサブデッキに入れて使用するカードです。
- ・オトモアイルー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
- ・使用したオトモアイルーカードはすべてのプレイヤーが確認できる場所
(例えばサブデッキのとなり)に表向きで置いておきます。
- ・オトモアイルー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、すでにオトモアイルーカードが 1 枚表向きなら、あと 1 枚オ
トモアイルー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アイルー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。
- ・サブデッキに入れ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場
所(例えばサブデッキのとなり)に置きます。

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)

持ちフェイス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。

アクティブ能力

テキストに「<アクティブ/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)

持ちフェイス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ス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。

オトモアイルー能力

テキストに「<オトモアイルー>:～」と書いてあります。オトモアイルーカード専用の能力です。持ちフェイス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。

クエストカードがアクティブ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。そのクエストカードを表向きにしたあとに、能力が発揮されます。

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リ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デッキの基本的なバランス

★1～2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	6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	12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	6枚

合計 40 枚

強いハンターカードを使用するために必要な素材はできるだけ 1 種類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。

FAQ

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」はどのような意味ですか？

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」はどのような意味ですか？

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. 「カードを1枚引く」とはどのような意味ですか？

A. あなたの山札の上からカードを1枚引き、手札に加えるということです。

Q. 山札の残り枚数が1枚のときに「カードを2枚引く」という能力のオトモアイル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枚選び」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. 自分のクレストカードが2枚表向きになっていて、自分のオトモアイルカードはすでに2枚表向きになっています。オトモアイル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レストカードの枚数分までしか、オトモアイルカードは表向きにすることができません。

Q. 裏向きのクレストカードの条件を満たし、表向きにしないことを選んだ場合、そのことを相手に伝えたり、サブデッキにあるクレストカードを相手に見せなければいけませんか？

A. いいえ。相手に伝えたり、クレストカードを見せる必要はありません。

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。

Q. ターゲットモンスターカードを討伐したときにクレ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レストカードを表向きにすることはできますか？

A. いいえ。クレ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ときだけです。クレストカードを表にしないことを選んだ場合、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レストカードを表向きにすることはできません。

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とき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. 狩りのとき、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ブ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ブ能力を使用するためには、そのカードが狩りのときに、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とき、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。