



A hand-drawn illustration featuring several anime-style characters. In the top left, a character with a yellow eye and a top hat. Below it, a character with spiky hair and a red eye. In the bottom left, a character with purple eyes. In the top right, a large, menacing face with green eyes. Below it, a character with blue eyes. In the bottom right, a character with long hair and blue eyes. In the center, a hand holds a digital card with a brown background and seven colored dots (yellow, green, red, blue, purple, pink, and brown) arranged in a circle. The text '多人数戦デジタルカードゲーム' is written across the card.

多人数戦デジタルカードゲーム

# 7th Immortal!

作成者: 亀山健志

作成日時: 2023.2.1

ゲームジャンル: デジタルカードゲーム

プラットフォーム: PC及びiOS



# 7th Immortalとは何か

## 7番目の不死(Immortal)となれ。

ここは儀式の場。常命の定めにある弱者たちが死を克服するための試練の地である。  
目指すは空位の座。七番目の不死たる資格の獲得である。  
あなたの手元には試練に挑むものとして敵を倒す武器がある。  
一束50枚のあなたのデッキが盾となって敵からライフを守り、  
そして相手のライフを0にする刃となり攻めるのだ。

## 鍛え、戦い、生存せよ。

カードには能力値がある。  
この数値は能力の起動と戦闘により増減する。  
戦闘を相手カードとすれば相手の初期能力値の数だけ減少するが、  
生物カードは能力値をプラスする能力を持ち、  
強大な才能を持っているカードは能力値を  
大きく減らして発動する奥義を持つ。  
奥義はそれぞれ相手に投了を強いる程の高い能力であり、  
普通のデッキが目指すゴールである。

## 不死すら利用して勝つべし。

あなたが使えるのはデッキにあるカードだけではない。  
あなたが決めた不死者は条件が揃えばいつでも召喚できる。  
コストが重いが戦況を決定付けるカードを不死者を選ぶもよし。  
単体で弱く、しかし他のカードとのシナジーでポテンシャルを  
発揮するカードを選ぶもよし。  
結果こそすべてである。  
それ以外が介入する余地はない。

+1

あなたはカードを  
そうした場合、その

-3

この効果に選  
い。対象

7th Immortal!

作成者: 亀山健志



# 6色5種の仲間を見つけ出せ。

## カードは5種類。

呪具や魔法陣など、魔法力を行使できる非生命「オブジェクト」  
炎や風など呪文そのもの「スペル」  
イモータルになる資格を持つ「アライバル」カードには二種類あり、  
人を含む生命体「モータル」  
寓話で語られるだけだった存在「フェーブルド」が存在する。  
そしてそれらの頂点に立つ「イモータル」  
以上5種がこのゲームに存在するカードタイプ。

## 6種の色

カードにはオブジェクトでない限り色が付与される。  
色ごとに長所短所があり、プレイヤーは好みでデッキを組む。  
**赤**は呪文をプレイヤーに投げつけてダメージを狙う**バーンの色**。  
ゲームの早期決着は得意だが、早期にライフ回復をする**蘭に弱い**。  
**紫**はサイズの小さいアライバルを沢山召喚して**ビートダウンする色**。  
自分よりサイズの大きいアライバルを召喚する**緑に弱い**。  
**黄**はカードの組み合わせで突然強いオブジェクトを出して決着を狙う**コンボの色**。  
**青**が持つ**妨害に弱い**。  
**緑**はマナ効率の良いものやサイズの大きなアライバルを召喚して勝利する**ミッドレンジの色**。  
妨害手段がなく、スピードも遅いため、**黄色に弱い**。  
**蘭**は大型のスペルを早期に発動するためにソイルをためることに特化した**コントロールデッキ**。  
盤面を無視する**赤に弱い**。  
**青**は相手のカード発動を無効化し、自分だけが強いカードを発動させ続ける**パーミッションの色**。  
準備が整う前に展開をし続ける**紫に弱い**。

7th Immortal!

作成者: 亀山健志



# ゲーム画面、ルールについて

## ゲーム画面



## 操作方法

タッチスワイプ/ドラックドロップ: カード操作。

カードを召喚するときは召喚したいカードを戦場にスワイプするかダブルタップする。

長押し/右クリック: カード詳細確認

## 基本ルール

- デッキは50枚、ダイスを9個用意し、デッキから5枚カードを引いてスタート。
- 要求されているコスト分ソイルカードをタップすることでカードを唱えることが出来る。戦場に出るカードには現在の能力値の表記としてダイスを置かれていなければならない、タップ状態で戦場に出る。
- 戦場にあるカードはアンタップ状態からタップ状態にすることで能力の起動か戦闘宣言を行うことができる。
- 初期値40のライフが0になるか、デッキの枚数が0の状態でチャージフェーズを迎えるか、デッキからカードを引く処理が発生するとそのプレイヤーは敗北する。

## ゲーム進行

- スタートフェーズ: タップされているカードをアンタップ状態に戻す。
- チャージフェーズ: デッキの上からカードを二枚見て、片方を手札に、片方をソイルゾーンに設置する。
- メインフェーズ: 手番プレイヤーはカードの召喚、効果の起動、戦闘を行う。
- エンドフェーズ: 自分の手番の終了を宣言する。

## 用語について

### チャレンジャーカード

プレイヤーは事前にオブジェクトでもスペルでもないカードを選び、チャレンジャーカードとしてデッキとは別に選んだカードを召喚できる。チャレンジャーカードはアンタップ状態で戦場に置くことが出来る。チャレンジャーカードが破壊された場合、墓地へは行かずチャレンジャー領域に、死亡回数分の目のダイスが置かれた状態で戻る。以降、チャレンジャーカードを召喚するには置かれたダイスの目の数の二倍の追加コストを追加で支払う。

### タップ/アンタップ

カードが横向きに置かれた状態をタップ状態といい、この状態のカードは何も出来ない。戦場に出たてのカード、効果の起動か戦闘宣言を行ったカードがこの状態になる。

カードが縦向きに正しい状態で置かれている状態をアンタップ状態といい、スタートフェーズ時にフィールドに存在するカードはこの状態になる。

### 戦闘/効果の起動

戦場に存在し、アンタップ状態のカードは効果の起動が可能で、それがオブジェクトでなければ戦闘を行うことも出来る。カードごとに異なるが、効果はダイスの目をプラスするかマイナスする処理を行う。マイナス効果の能力起動は要求されている数値より多く現在能力値がなければ発動することはできない(-3を要求する能力の発動は現在能力値が2のときは発動できず、3であれば発動後そのカードは墓地に送られるが発動は可能)。中には初期能力値から大きく離れた数字をマイナスして発動する「奥義効果」を持つカードがある。一方戦闘も能力値を参照する。攻撃宣言が妨害を受けなかった場合、相手プレイヤーは攻撃したカードの初期能力値の数値分ライフを減少させる(戦闘時における初期能力値を以降攻撃力とする)。攻撃は防衛することが可能であり、攻撃宣言を受けたプレイヤーは戦場にあるオブジェクトではないカードを指定することが出来る。防衛が発生した戦闘は、互いに相手カードの攻撃力分の数字を現在能力値から引く。

墓地とカードの死亡条件について  
破壊効果をもつスペルなどの効果を受けるかカードの現在の能力値が0以下になる処理が発生した時、そのカードは墓地に送られる。また、使用したスペルカードも効果の処理後は墓地へ送られる。

7th Immortal!

作成者: 亀山健志

# 7thImmortalの拡張性について

## デジタルからアナログへ

カードを印刷し、ダイスを人数\*9個+複数個用意すればこのゲームは紙でプレイできる。  
紙を直接触り、ダイスを手づから振るのはアナログでしか味わえない。  
データには価値はないが、紙となるとこのゲームが続くほどに価値を上げていく。  
電子媒体の不滅神話が崩れた昨今においては、同じカードで長く遊んでもらうためには紙媒体の方がよいのかもしれない。

## みんなでワイワイ

当ゲームはプレイ人数に2人以上としている通り、カードゲームとしては珍しく乱戦を想定している。  
1対1の戦いと違って単独のプレイヤーを対象にした効果よりも全体に影響する効果が活躍し、プレイヤー同士が結託して強い一人を集中攻撃したり全体を出し抜いて一人だけ勝利を目指したりと、既存のカードゲームにはない楽しさを提供する。  
TCGの元祖、Magic:theGatheringが源流に持つボードゲームのように競技性よりも純粋な娯楽としてこのゲームは成立する。

7th Immortal!

作成者: 亀山健志



Thank you for Watching!

