



ルールブック 時は2052年...

人類は地球の土地の55%を失っていた...

そこで人類は新たな空間を作り、そこに移住した。

「新次元空間」

2つのデバイスを置くことでゲートを出現させる。

人類は新次元として生成された世界に新たな生活を築いた。

そして人類は新たな世界の希望として、世界の半分を偉人AIに託し、
人類とAI、2つの種族が土地を分けて住んでいた。

しかし、ある日を境に世界は共存ではなく、対立関係へと変化していく...

過去の叡智から作られたAIと新人類...

果たしてこの戦いの先に未来はあるのか？

Hi!story

0. はじめに

Hi!story(ハイストリー)とは？

Hi!story（略してハイスト）は、2052年の未来を舞台に、AIとなった歴史上の偉人を駆使して戦う、1対1の対戦型カードゲームだ！

ルールは単純。重ねる！効果を発動！攻撃！

相手の山札を攻撃して先に0枚にしたほうが勝ちだ！



歴史が楽しくなる！

ゲームの中で、自然と歴史に関連する言葉を読んだり、口にしたりすることで、いつの間にか歴史が楽しく身近なものになる！

1. 内容物



<平安・鎌倉デッキ (32枚) >

平安・鎌倉人物カード (17種17枚)
現代人物カード (5種15枚)

<幕末・明治デッキ (32枚) >

幕末・明治人物カード (17種17枚)
現代人物カード (5種15枚)

効果説明用カード (1枚)

※現代人物カードは両デッキで共通



本ルールブック (3枚)

公式サイトで
カード名鑑を公開中！▶▶

カードの詳細はこちらでも確認できる！
QRコードを読み込んでみてね！



YouTubeで
ルール解説動画を配信中！▶▶

まずはこれを見ながら一緒にやってみよう！
QRコードを読み込んでみてね！



2. あそぶまえに ①

カードの種類と見かた

① ランク

カードの左上の数字を「ランク」といいます。

ランクは0~4の5種類あって、毎ターンランクが1高いカードをセットできます。（セットのフェーズで詳しく説明します。）

② パワー

カードの右下の数字を「パワー」といいます。

山札へ攻撃するとき、パワーが1000につき相手の山札を1枚墓地にあります。バトルの時に使用します。（バトルは「攻撃」のフェーズで詳しく説明します。）

③ アタッカー / ブロック

カード右下のマークが剣の人物は「アタッカー」、盾のマークの人物は「ブロック」です。アタッカーは相手の山札か人物に攻撃できます。ブロックは相手のアタッカーが攻撃をしたときにそれを防ぐことができます。アタッカーとブロック両方の人物もいます。（「対戦してみよう」の「攻撃」のフェーズで詳しく説明します。）



アタッカー



ブロック

Hi!story

④ 時代・属性

人物の属性と活躍した時代がわかります。

人物の効果によっては時代・属性が関係することもあります。

⑤ コラム

その人物に関する名言などのコラムです。

① ランク



④ 時代・属性

カード名

⑤ コラム

② パワー

③ アタッカー/ブロック

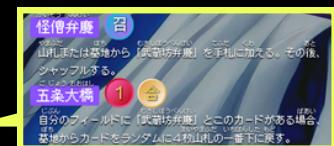
6000

⑥ 効果

カード下半分に書かれているのがそのカードの効果です。

効果は発動できるタイミングによって3種類あります。

「マーク説明」のカードが同封されているのでそちらでも確認できます。



5000

召

召喚されたターン(オモテになったターン)にのみ効果を使えます。
このマークが複数ある場合はどれか1つしか使えません。

1

フィールドから離れるまでに自分のターンの好きなタイミングで1回効果を使えます。

2

特定の人物がそろそろ自分のターンの好きなタイミングで1度のみ効果を発動できます。複数の人物にこのマークがある場合でも1つの効果とみなします。

封

現段階ではこの効果は使えません...
次回作に期待!

Hi!story



8000

Hi!storyの遊び方についてのお問い合わせ先

公式HPの
お問い合わせページ



公式Twitter



3. あそぶまえに ②

ばしょのなまえ

あいての手札



ゲームゾーン



じぶんの手札

Hi!story

① ゲームゾーン

前のページの図で、**黄色の線**でかこまれたばしょを「ゲームゾーン」といいます。

② フィールド

ゲームゾーンのうち、**緑色の線**でかこまれた、人物をセット・召喚するばしょを「フィールド」といいます。なお、カードが重なっている場合は一番上のみをフィールドとみなします。

③ 山札

ゲームゾーンのうち、**水色の線**でかこまれたばしょを「山札」といいます。山札は、ドローで手札を増やせるいっぽうライフでもあり、なくなったら負けになります。

④ 墓地

ゲームゾーンのうち、**紫色の線**でかこまれたばしょを「墓地」といいます。バトルに負けた人物などを裏向きにして置きます。

⑤ 手札

ゲームゾーンの外で、**赤色の線**でかこまれた、山札から引き、手に持つておくカードを「手札」といいます。最初の手札は5枚で、手札から自分のフィールドに人物を召喚・セットします。

4. 対戦してみよう ①

対戦のはじめかた

① デッキをじゅんびしよう

自分のすきなデッキをえらびます。1デッキは32枚です。

デッキは以下のようになっていることを確認します。

ランク0 … 14枚 ランク1 … 9枚 ランク2 … 4枚 ランク3 … 3枚

ランク4 … 2枚



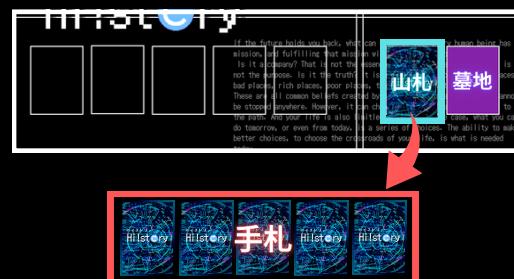
② 対戦相手を見つけよう

Hi!story は1対1の対戦型カードゲームです。対戦する相手を見つけましょう。

Hi!story

③ 山札と手札の準備をする

山札をよくシャッフルしてゲームゾーンに置き、上から5枚をひいたものを自分の手に持ります。これを「手札」といい、対戦中は相手から見えないように自分の手に持っておきます。



④ 山札の引き直し

ランク0のカードが手札になかったり、ほしいカードが手札がない場合は「2回まで」手札の引き直しができます。引き直しをする場合、必要ないカードを山札に戻さずに置いておき、手札が5枚になるように山札を引きます。自分の手札を決める、または2回引き直しをしたら置いておいたカードを山札に戻してよくシャッフルします。

ここまでで対戦じゅんび完了です

5. 対戦してみよう ②

勝つためには

相手の山札を攻撃して0枚にしたらあなたの勝ちです。

ここはAIと人間が世界を分かち合う未来の世界。

AIとなった偉人を駆使して戦いましょう。



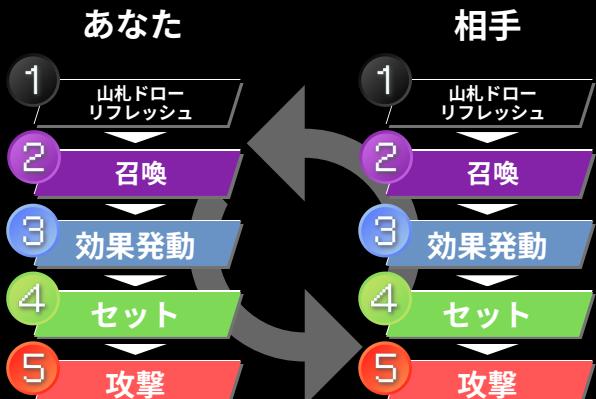
Hi!story

ターンのながれ

じゃんけんをして勝ったプレイヤーが先攻です。

あなたと相手で交互にターンを繰り返します。

各プレイヤーは自分のターンで必ず1~5をじゅんばんにおこないます。



① 山札ドロー&リフレッシュ

山札ドロー

カードを引いて手札にくわえることを「ドロー」といいます。ターンのはじめに山札を2枚までドローします。山札をドローしないこともできます。山札はライフにもなっているのでドローする枚数には注意しましょう。

リフレッシュ

山札をドローしたら、下の図のように、自分のフィールド上の横向きになっているカードを全て縦向きに戻します。カードが横向きになっている状態を「レスト」、カードが縦向きの状態を「アクティブ」と言い、レスト状態のカードをアクティブに戻すことを「リフレッシュ」といいます。

※レストに関しては「攻撃」のフェーズで詳細を説明します。



レスト

Hi!story

アクティブ

② 召喚

前のターンにセットされた（ウラになっている）カードをオモテにすることを「召喚」とい、このフェーズでウラになっているカードを全て召喚します。

ただしランク0のカードはオモテでフィールドに出すのでこれも召喚といいます。



6. 対戦してみよう ③

③ 効果発動

召喚が終わったら召喚したカードの効果を発動できます。

効果の種類は「あそぶまえ」の「効果」をみてください。

「マーク説明」のカードが同封されているのでそちらでも確認できます。



Hi!story

④ セット

自分のフィールドのオモテになっているカードの上に手札などからそのカードのランクより1高い人物をウラにして重ねることを「セット」といいます。

1ターンにフィールド1か所につき1枚までカードをセットできます。ランク0のカードはセットせずに召喚することができますが、そのターンにそのカードにセットすることはできません。ランク0以外のカードは召喚したターンにセット可能です。

セットしたカードは、次の自分のターンの「召喚」フェーズに召喚（オモテにする）できます。

1ターンに可能な限り何枚でもカードをセットできます。



⑤ 攻撃

※先攻のプレイヤーは1ターン目に攻撃することはできません。

自分のフィールドのオモテになっている人物で、相手の山札または相手の人物のどちらかに攻撃できます。人物1人につき、1箇所にしか攻撃できません。攻撃しないこともできます。

攻撃をおこなった人物のカードは横向きにします。これを「レスト」といいます。レストしているカードはこれ以上攻撃やブロックはできません。



Hi!story

山札への攻撃

山札への攻撃の場合、攻撃する人物のパワーが1000につき、1枚山札を墓地におくります。



パワーが1000につき、1枚山札を墓地におくるので、この場合は3枚。

7. 対戦してみよう ④

⑤ 攻撃 のつづき

人物への攻撃

人物への攻撃を行うと「バトル」が発生します。

バトル

バトルとは、攻撃する人物と攻撃される人物（またはブロックする人物）のパワーをくらべあうことです。パワーが大きい人物がバトルに勝ちます。バトルに負けた人物は一番上のカードのみ、裏向きにしてそのプレイヤーの墓地におくります。パワーが同じ場合はどちらの人物も一番上のカードのみ墓地におくります。



ブロック

ブロックとは、山札または人物への攻撃を防ぐことです。盾のマークがついた人物を「ブロッカー」と呼び、ブロックすることができます。ブロックするときは、ブロックするブロッカーをレストします。レストしたブロッカーでは、ブロックすることはできません。

ブロックしたら、バトルが発生します。（バトルについては前ページ）ブロッカーがバトルに負けた場合、一番上のカードのみ墓地へおくり、相手のパワーの差分だけ山札への攻撃を受けます。



身代わり

身代わりとは、ランク0の一部のカードが持っている効果の名前です。身代わりは、相手が自分の山札または人物に攻撃してくるときに、自分の手札に身代わりの効果を持つカードがあれば使用することができます。使用すると、相手の攻撃する人物1枚のパワーをそのターンのみ3000減らすことができます。身代わりを使用したランク0のカードは手札から墓地におくります。



<注意>

- ・身代わりとブロックを合わせて使うことはできません。相手の人物の攻撃1回1回に対してその人物に対してブロックをするのか、身代わりをするのか、そのまま攻撃を受けるのかを選ぶ形になります。
- ・身代わりは、相手の攻撃する人物1枚につき1回しか使うことはできません。



デッキをえらんで対戦相手をみつけよう

山札から5枚カードを引いて手札にしよう

じゃんけんで先攻を決めたら
各プレイヤーは①～⑤を繰り返して

あなた

1 山札ドロー

リフレッシュ

2 召喚

3 効果発動

4 セット

5 攻撃

相手

1 山札ドロー

リフレッシュ

2 召喚

3 効果発動

4 セット

5 攻撃

先に相手の山札を攻撃して0枚にしたほうの勝ち！