

1. ゲーム概要

スレイヴ・オブ・アズライドは、1つのデッキ(カードの束)を2人のスレイヤーが別々にゲームを行うセミアクセスルールを採用したカードゲームです。スレイヤーはカードの勢力を2つ選んでデッキを構築し、ターン制で行動して工廠から戦場へキャラクターを送り出し、敵軍司令部(=山札)を攻撃して勝利を目指します。

2. カードの種類

ゲームには「キャラ・カード」と「キューズ・カード」の2種類があります。



キャラ・カード

- ①キャラクターの名前
- ②艦種
- ③勢力とコスト
- ④ステータス(火力と装甲)
- ⑤アビリティ
- ⑥スキル
- ⑦イラストレーター
- ⑧カードナンバー



※カード裏面は共通デザイン

③の色がキャラクターの勢力を表します。

白・・・ロイヤル 赤・・・重桜
青・・・ユニオン 黒・・・鉄血



キューズ・カード

- ①キューズの名前と色
- ②スキル(工廠セット時)
- ③カードナンバー

キューズはゲーム中で「コスト:0」として扱います。また、キューズは戦場に配備することができません。(工廠にセットすることのみできます)

コストのアイコンは勢力に対応しています。

◆・・・ロイヤル 赤・・・重桜
★・・・ユニオン 黒・・・鉄血
*・・・無所属

3. ゲームの準備

最初に72枚のカードを色(勢力)ごとに分けましょう。18枚のカードの束が4つできます。2人のスレイヤーでじゃんけんをして、勝った方から順に色を1つずつ選びます。お互いに2つの色を選び、その2色分のカード36枚を自分のデッキに入れます。ゲームを始める前にデッキはお互いによくシャッフルして下さい。

4. カードの配置

下の図はスレイヤー1人分のカードの配置です。お互いの「戦場」が向き合うようにカードを並べてゲームをします。手札以外のカードはゲームを行うテーブルの上の位置に置きましょう。ゲーム開始時は戦場、工廠、捨て山にカードは無い状態です。



相手の場は自分の場と180°回転してカードが並びます。

相手の場▲

▼自分の場



戦場(前衛3人/後衛3人)

工廠の先頭にセットされたキャラを、コストを支払うことで戦場に出撃させることができます。前衛に3人、後衛に3人まで配備することができます。

工廠(3箇所)

手札から出したカードを裏向きに重ねています。1箇所(先に出した)のカードを先頭、1番上のカードを最後尾と呼びます。カードの出し入れはでき、枚数が増えるようにしよう(枚数上限無し)

捨て山

撃出したキャラや手札から使用したカードを裏向きに置きます。

山札

デッキを裏向きに置きます。カードを引く際は1番上のカードを手札に加えます。

手札

裏面を相手に向けて、自分だけ内容が見えるように手は持ってください。手札のカードは工廠にセットしたり、スキルとして使うことができます。

キャラの「艦種」によって前衛/後衛のどちらかに配備できるかが決まっています

前衛に配備できるキャラ・・・駆逐艦、軽巡洋艦、重巡洋艦
後衛に配備できるキャラ・・・巡洋戦艦、戦艦、空母

5. ゲームのフローチャート

「3. ゲームの準備」でじゃんけんしたスレイヤーはゲームの先行/後攻を選べます。先行/後攻が選ばれたら各スレイヤーは山札からカードを6枚引いて手札に加えて下さい。ゲームは下部に沿って順番にフェイズを進行します。①～⑥の手順をターンと呼びます。自分と相手は交互にターンを進行し、ゲームの勝利を目指します。先行の1ターン目は②補給フェイズと④戦場フェイズをスキップして下さい。

①スタートフェイズ

自分のターンの開始を宣言して下さい。このとき、前のターンまでに自分が使用宣言していたスキルとアビリティの「使用量」が回復します。

②補給フェイズ

自分の場に配備されているツイスト状態のキャラを、リツイスト状態にします(強制です)その後、山札からカードを1枚引きます。



横に向けたカードを覆うことを「リツイストする」と呼びます。



縦に向けたカードを横することを「リツイストする」と呼びます。

カードの状態によって、ゲーム中で可能な行動が変化します。

ツイスト状態は「行動済」であることを表します。この状態では後述のアタックやブロック、砲撃や航空攻撃などができず、相手の攻撃をブロックすることもできません。

③配備フェイズ

配備フェイズでは下記①～⑤の行動を好きな順番で実施できます。この行動は強制ではないので、行動したいものだけを選んだり、あるいは全てを実施しなくても構いません。

1. 手札のキャラ・カードを工廠の最後尾にセットする

手札のキャラ・カードを1枚と工廠1つを選び、その最後尾にリツイスト状態で置きます。工廠へカードを置く行為を「セットする」と呼びます。3箇所(の工廠)に1枚ずつキャラ・カードをセットすることができます。



手札のカードと、セット先の工廠を選びます



←1箇所下のカードが状態
←選んだカードを工廠の最後尾にセットします。

2. 工廠の先頭にセットされたキャラ1人を最後尾に移動する

工廠1つを選び、その先頭にセットされたキャラ1人を同じ工廠の最後尾へ移動させます。移動の際は「カードの状態」は変わりません。1箇所(の工廠)でのみ実施できます。

←先頭のキャラ



移動の際、途中のキャラの順番は入れ替わらないように注意して下さい。

先頭のキャラを入れ替えることで次に出撃させるキャラを変えることができます。

3. 戦場へキャラを配備する

工廠の先頭にセットされているキャラ1人を選び、コストを支払って戦場に置きます。工廠から戦場にキャラを置く行為を「配備する」と呼びます。コストが支払える限り、1ターンに何人でもキャラを配備することができます(コストの払い方は後述します)

←先頭のキャラ



同じ名前のキャラについて

工廠から出撃するキャラと同じ名前のキャラが既に戦場に配備されている場合、新たにそのキャラを配備できません。

4. 手札のキューズ・カード1枚を工廠の最後尾にセットする

手札のキューズ・カードを1枚と「同じ色のキャラ」がセットされている工廠1つを選び、その最後尾にリツイスト状態でキューズ・カードをセットします。1箇所(の工廠)でのみ実施できます。

5. 工廠のカード1枚を捨てる。または戦場のカード1枚を手札に戻す

工廠にセットされているカード1枚を捨てるか、戦場に配備されているキャラ1人を手札に戻します。前衛や後衛、工廠の先頭や最後尾などの位置やカードの状態は問いません。1ターンに1回、どちらかだけを実施できます。

④戦闘フェイズ

砲撃したり、航空攻撃を仕掛けたりできます。その後、敵軍司令部(=相手の山札)または後衛キヤアを攻撃できます。戦闘フェイズは1~5のステップの順に進行します。

1.砲撃・航空攻撃ステップ

自分の場の「砲撃」または「航空攻撃」のアビリティを持つキヤアで攻撃します。砲撃と航空攻撃は、このステップの間でのみキヤアにつき1回ずつ使用できます。

2.アタックステップ

リツリスト状態の自分の「攻撃可能キヤア」を好きなだけ選びます。選んだキヤアで「敵軍司令部」または「攻撃対象キヤア」を指定します。

攻撃可能キヤア(自分の場)

リツリスト状態であること、加えて後衛キヤアの場合は後衛がないこと(下図の○のキヤア)

攻撃対象キヤア(相手の場)

前衛がツリスト状態または後衛が配備されていない後衛キヤア(下図の○のキヤア)

※後衛キヤアの前に配備されている前衛キヤアを「後衛」と呼びます。

3.ブロックステップ

敵司令部または後衛キヤアに攻撃を仕掛けてきたキヤアに対し、相手は「リツリスト状態の前衛キヤア」または「リツリスト状態で後衛のいない後衛キヤア」を使ってブロックすることができます。

4.戦闘結果ステップ

攻撃したキヤアと、ブロックしたキヤアまたは攻撃された後衛キヤアは「交戦」となります。交戦となったキヤアは下記の通り戦闘結果を出します。

VS

※交戦中のキヤアが戦場を離れる場合は印③に進みます。

- 【交戦となった場合】
- 攻撃キヤアのスレイヤーからカットインを始めます。終わったら③に進みます。
 - お互いの力と同じ数値のダメージを相手に与えます。ただし、この時点でツリスト状態のキヤアは交戦相手にダメージを与えられません。
 - 攻撃キヤアをツリストして戦闘を終了します。
- 複数の交戦が発生した場合でも、上記の処理を同時に行います。

【交戦とならなかった場合】

敵司令部への攻撃がブロックされなかった場合、そのキヤアの力加の合計数値だけ司令部にダメージを与えます。このとき、キョース・カードがめくれた場合はそれ以上は捨てられなくなります。

VS

山札からめくれたキョース・カードは工廠にセットされます

キョース・カードがめくれると司令部(山札)への損害が軽減されます。めくれたキョース・カードは同じ色のキヤアがセットされている工廠の最後尾にリツリスト状態でセットされます。

(例)火力の合計が5で、山札の5枚目にキョース・カードがめくれたら残り2の火力は無効となります。

5.戦闘終了ステップ

全ての戦闘結果が解決したら戦闘終了となります。

⑤エンドフェイズ

このターンにダメージを受けて減少した装甲が元の数値まで回復します。また、「ターン終了時まで」と効果の期限が書かれたスキルの効果が解除されます。自分の手札枚数が7枚を超えた場合、6枚になるようにカードを選んで手札を捨ててください。自分のターンの終了を宣言し、相手のターンの「スタートフェイズ」が開始されます。自分のエンドフェイズで相手の山札が0枚だった場合、自分がゲームに勝利します。

6.ダメージと撃沈について

砲撃や砲撃、スキル、交戦によってキヤアや司令部(=山札)に「ダメージ」を受けず。キヤアの場合、受けたダメージの数値を「装甲」の数値から引いて減少させます。引いた数値が0以下の場合、「撃沈」となります。また、ダメージ以外でも撃沈する効果を持ったスキルもあります。「撃沈」したキヤアは戦場を離れて、捨て山に置かれます。

(例)装甲4のキヤアが2ダメージを受けた場合、エンドフェイズまで装甲2となる。

司令部の場合、受けたダメージの数値と同じ枚数のカードを山札の上から順に捨てます。

7.コストの払い方について

工廠の先頭にセットされているキヤアは、コストを支払うことで戦場へ配備できます。また、手札・工廠・戦場スキルはコストを支払うことで使用できます。

1.工廠のカードから払うコスト(キヤア・カードの左上スキル欄の記載)

工廠の「リツリスト状態」のカードを1枚ツリストする毎に、その色のコストを支払えます。

指定コスト ◆(白)×2
無色コスト ●(無)×1
合計コスト:3

アイコンの数がかつコストの数です。左のカードでは配備するためのコストが ◆×2と ●×1で合計コストとなります。

金色のアイコンは「指定コスト」と呼ばれます。指定コストは「1つの工廠の対応した色のカード」からしか払えません。

銀色のアイコンは「無色コスト」です。どの工廠のどの色のカードからでも払うことができます。

コストの払い方の例

中央の工廠から ◆(白)×2
左側の工廠から ●(赤)×1
赤は無色コストとして使用

2.キヤアもしくはキョースを廃棄して払うコスト(キヤア・カードのスキル欄の記載)

「コスト:このキヤアを廃棄する」または「コスト:キョース1つを廃棄する」という記載では、工廠や戦場にある該当カードをコストとして捨てます。

3.キヤアをツリストして払うコスト(キヤア・カードのスキル欄の記載またはアビリティ)

リツリスト状態のキヤアをコストとしてツリストします。

8.スキルとアビリティについて

キヤアごとにゲームを有利に導く能力「スキルとアビリティ」を持ちます。1つの効果は1度、使用を宣言すると次の自分のスタートフェイズで「使用権」が回復するまで使えません。

1.スキルについて

① 手札 ② 任意のタイミング

コスト: ◆×1

ターン終了時まで、戦場の自軍キヤア1人は相手の使用したスキルの効果を受けない。

手札から使用するスキル

手札スキルは、そのカードを捨てないで使用できません。

工廠・戦場スキルはコスト指定がなければ捨てなくても使用宣言できます。

③スキルエリア

指定された「手札」「工廠」「戦場」のいずれかの場所にカードがあるとき、スキルを使用できます(上図の場合は手札にあるときにスキルを使用できます)

④スキルタイミング

スキルを使用できるタイミングが記載されています。「○○フェイズ」では指定されたフェイズのみ、「任意のタイミング」ではどのフェイズでも使用できます。「自動発動」では③スキルエリアに置かれている限り、宣言なしで効果を発動し続けます。

⑤スキルテキスト

コストおよび効果が記載されています。効果はキヤアやスレイヤーに及びます。テキスト中の「+1/+1」「火加+1」「装甲+1」を省略した表記となります。

2.アビリティについて

アビリティを持つキヤアが戦場に配備されているとき、任意で使用できます。ただし、「回避/雷撃」のように複数のスキルを持つ場合でも使用できるのはどちらかだけです。

回避

コスト:このキヤアをツリストする

山札のカード1枚をストックする。このキヤアが次に受けるダメージ1つを、ストックしたカードの合計コスト分だけ減少する。

雷撃

コスト:なし

交戦中のみ使用できる。山札のカード1枚をストックする。このキヤアの火力を、ストックしたカードの合計コストと同じ数値に変更する。

対空

コスト:なし

相手が航空攻撃を使用したとき、山札のカード1枚をストックする。その航空攻撃のダメージをストックしたカードの合計コスト分だけ減少する。

航空攻撃

コスト:このキヤアをツリストする

山札のカード1枚をストックする。戦場の敵軍キヤア1人または敵司令部に、ストックしたカードの合計コスト分のダメージを与える。

「ストック」とは?

自分の山札の1番上のカード1枚を裏向きのまま場に伏せ置きます。その後、アビリティの効果を実行する際に裏向きにしてカードの合計コストを確認します。この処理を「ストック」と呼びます。

9.カットインについて

自分または相手の行動に対して割り込むことを「カットイン」と呼びます。カットインをすると割り込んだ行動が先に解決され(逆順処理)、相手を妨害することができます。

カットインで割り込む行動の一覧 ※カットインは交互に1回ずつ宣言します。

- フェイズの開始または終了宣言
- 配備フェイズ中の行動宣言
- アビリティの使用宣言
- ステップの開始または終了宣言
- 戦闘フェイズ中の行動宣言
- スキルの使用宣言

カットインで効果の解決(逆順処理)の例

①スレイヤーAが敵軍キヤア1人に「砲撃」を宣言。カードを1枚をストックする。

②スレイヤーBが砲撃されたキヤアを「+1/+1」するスキルを使用宣言する。

③スレイヤーAはカットイン無しを宣言。

④スレイヤーBはカットイン無しを宣言。

⑤お互いにカットイン無しを宣言したので解決へ。

⑥スレイヤーBの使用宣言した「+1/+1」するスキルの効果が解決され、ステップが上がる。

⑦スレイヤーAのストックを裏向きにし、ダメージを確認する。砲撃を受けた敵軍キヤアにその分のダメージを与える(装甲が減少する)。

⑧装甲0の状態で倒れ、撃沈となる。そうではなければキヤアは場に残る。