

オールナイトサモナー スピリットアリーナ!

2人対戦専用拡張ルール

～ルール説明書～

これはティア達が長期休暇に入る前のお話……

学校で生徒たちに大人気のイベント「スピリットアリーナ」が開催される季節になりました!

ルールは2つだけ!

激しい戦闘があるところに現れる『ヴァルキリー』を相手より先に捕まえれば勝ち!

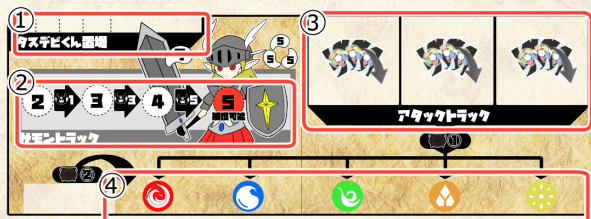
その前に対戦相手を倒しても勝ち!!

契約、呪文、そして攻撃……
なんでもありのハチャメチャバトル!

さあ、今回のアリーナを制するのは誰だ!?

◆はじめに

このゲームは『オールナイトサモナー』本体の『時間経過シート』を専用の『アリーナシート』に差し替えて遊びます。



- ①タスデビ置き場：召喚場から離れたタスデビくんを置く場所。
- ②サモントラック：サモンフェーズで使用します。
- ③アタックトラック：行動フェーズの「I.契約」の時に使用した手札を置くことができます。
- ④召喚場：未契約のスピリットカードを置く場所。各属性のアイコンと同じところにスピリットカードを置きます。

◆ゲームの準備

①キャラクター/リーダー決め

サモナーカードの中からキャラクターを1人選びます。その後、任意の方法で先攻/後攻プレイヤーを決めます。

②サモントラックの準備

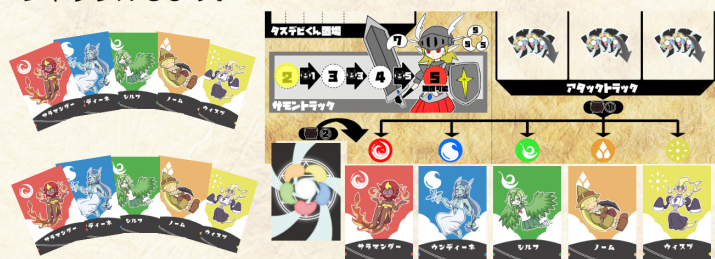
『アリーナシート』上のサモントラックの「2」に時間経過チップを置きます。

③初期手札/召喚場の準備

召喚場に5種類のスピリットカードを表にして、それぞれ『アリーナシート』上に記載された属性と同じ場所へ1枚ずつ並べます。その後、各プレイヤーは5種類のスピリットカード1枚ずつを手札にします。

④初期手札/召喚場の準備

③で余ったカードとタスデビくんカード5枚を全て混ぜてよくシャッフルします。



◆勝利/敗北条件

時間経過チップがサモントラックの「捕獲可能」の上にある状態で、捕獲判定(後述)の時に以下の**どちらかの条件を満たした**プレイヤーはゲームに勝利します。

- ①1属性のスピリットカードを7枚契約している
- ②3属性のスピリットカードをそれぞれ5枚ずつ契約している

また、負傷状態(後述)のまま召喚場に同属性のスピリットカードが3枚以上ある状態で負傷判定を行った場合、そのプレイヤーは敗北になります。

◆ゲームの流れ

各プレイヤーは先攻プレイヤーから順に自分のターン、相手のターンを交互に繰り返して進めます。また、それぞれのターンでは以下の①～④の順番に従ってフェーズを進めます。

①ドローフェーズ(先攻の1ターン目はスキップ)

山札の上から1枚引き、手札に加えます。

②サモンフェーズ(先攻の1ターン目はスキップ)

アタックトラックに配置されている**スピリットカードを各属性に応じた召喚場へ並べます。**



その後、サモントラックで指定された数字と同じ枚数を、**山札から1枚ずつ引き**、同様に召喚場へ並べます。

③行動フェーズ

「契約」、「呪文」、「休息」の中から2回(負傷状態なら3回)選択して行動します。また『スピリットアリーナ』では「譲渡」は使用しません。

また、「契約」で使用した手札は、**MPにする代わりに表向きでアタックトラックへ置くことができます。**



④エンドフェーズ

I～IVを順番に行います。

I.負傷判定

召喚場に同属性の未契約スピリットが3枚以上置かれていた場合、それらを全て捨て場に置きます。同時に、そのプレイヤーのみ捨てた属性数×1枚、契約済みスピリットを選んで捨て場に移動させます。

その後、サモナーカードの表裏に応じて以下の処理を行います。

▼表の場合

裏にして**負傷状態(後述)**になります。

▼裏の場合

ゲームに敗北します。

II.捕獲判定

この時点で勝利条件を満たしていた場合、そのプレイヤーはゲームに勝利します。

III.サモントラックの更新

召喚場、またはタスデビ置き場にあるタスデビくんカードの枚数に応じてサモントラック上の時間経過チップを移動させます。

IV.手札の調整

手札を7枚以上持っていた場合、**6枚になるまで**手札を捨て場に移動させます。

◆負傷状態について

『スピリットアリーナ』では、サモナーズハイ状態がありません。代わりに、サモナーカードの裏面は**負傷状態**として扱います。負傷状態になったプレイヤーはゲーム中、以下の変化が起こります。

①負傷状態になったら直ちに山札からカードを3枚引き、手札に加えます。

②行動フェーズで2回ではなく、3回行動できるようになります。

③負傷状態のまま「I.負傷判定」で未契約スピリットを捨て場に移動させた場合、そのプレイヤーは敗北します。

◆タスデビくんカードについて

『スピリットアリーナ』では、**タスデビくんカードに書かれた効果は全て無視し、以下の効果/扱いに統一されます。**

・手札に引いた場合
即時公開して、まだタスデビくんカードが置かれていない属性の召喚場へと置きます。

・サモンフェーズで引いた場合
まだタスデビくんカードが置かれていない属性の召喚場へと置きます。

召喚場に置かれている間、タスデビくんカードは「置かれている属性のスピリットカード」として扱われ、契約や呪文等で選択できます。

また、「I. 負傷判定」の際に同属性のスピリットカードとして扱われ、タスデビくんカードを含み3枚以上ある属性があると、負傷状態の処理を行います。

ただし、トロワの条件を満たした状態で得意属性に置いてあるタスデビくんカードをアンしても、**トロワにはなりません。**

また、タスデビくんカードが契約等で召喚場を離れる時、タスデビ置き場に置かないといけません。

◆スピリットカードの並べ方/契約について

『スピリットアリーナ』において、サモンフェーズで同属性のスピリットカードが召喚場に並べる際は、**出た順番で枚数が分かるように、ずらして重ねます。**

また契約の時、**1番上に置かれたスピリットカードから順番に契約しなければなりません。**

具体的にはタスデビくんカードが上にある状態で、下のスピリットカードを契約することはできません。

右図の場合、下にあるサラマンダーを契約したい場合、上に重なっているタスデビくんカードを契約等でタスデビ置き場に移動させた後初めて契約できます。



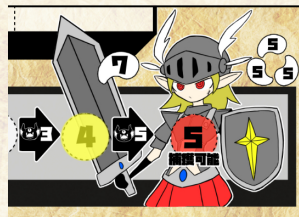
◆サモントラックについて

『スピリットアリーナ』では、サモンフェーズの際に山札から召喚場へめくる枚数はサモントラック上に置かれた時間経過チップの置かれた数字を参照します。

また、時間経過チップはエンドフェーズの「Ⅲ. サモントラックの更新」のタイミングで、召喚場とタスデビくんカードに置かれているタスデビくんカードの合計数に応じて移動します。(0枚…2/1~2枚…3/3~4枚…4/5枚…5)

サモントラックの1番右に居るのは、戦のスピリット「ヴァルキリー」で、彼女を捕獲したプレイヤーが勝利します。

右図のように「ヴァルキリー」が捕獲可能になる前に勝利条件を満たしていても勝利にはなりません。



◆アタックトラックについて

『スピリットアリーナ』では、契約で使用した手札は、MPにする代わりに**最大3枚まで**アタックトラックへ表向きに置くことができます。

この時、ドウで契約した場合、使用した手札2枚はMP/アタックトラックにそれぞれ1枚ずつ置くこともできます。

アタックトラックに置かれたスピリットカードは、次の相手のサモンフェーズの際に召喚場へ移動し、未契約のスピリットとして扱います。

召喚場の未契約のスピリットの数や残りのカードを考えて、相手の負傷を狙いましょう。



◆よくあるQ&A

Q.トロワの際、追加で契約するスピリットカードとしてタスデビくんカードを選択することはできますか？

A.はい、選択できます。

Q.負傷状態になった時、山札から3枚引いたカードにタスデビくんカードが含まれていました。その際、召喚場で未契約のスピリットが2枚ある属性のところにタスデビくんカードを置いた場合、再度負傷しますか？

A.いいえ、同属性のスピリットカード判定の後にカードを引いているので、再度負傷しません。また、この状態で置かれたタスデビくんカードは次の相手のターンに引き継がれます。

Q.ヨンスーの呪文を使用した際、入れ替える対象にタスデビくんカードを選択することはできますか？

A.はい、選択することができます。また、ヨンスーの呪文でタスデビくんカードを入れ替えた場合、そのカードは他と同様にタスデビ置き場へと移動します。

Q.手札の上限は6枚ですが、MPには上限はありますか？

A.MPに上限はありません。

Q.1ターン中にタスデビくんカードが合計3枚以上が出てきた場合、時間経過チップはサモントラックを2個以上移動しますか？

A.はい、タスデビくんカードの枚数に応じた場所へ移動します。

◆キャラ&おすすめ戦術紹介



ティア

<キャラ評価>

捕獲力：★★★★
攻撃力：★★★★★
防衛力：★★★★

いつでも明るいお転婆娘。初心者向け。

<おすすめ戦術>

序盤から呪文で手札を補充して、アタックトラックにカードを置いて相手の負傷を狙うのが得意です。



アズミ

<キャラ評価>

捕獲力：★★★
攻撃力：★★★★★
防衛力：★★★★★

自分の信念は絶対曲げないヤンキー娘。上級者向け。

<おすすめ戦術>

呪文で相手が集めているスピリットカードを捨てて長期戦に持ち込み、相手の攻撃をかわして相手の息切れを狙うのが得意です。



ラウラ

<キャラ評価>

捕獲力：★★★★★
攻撃力：★★★
防衛力：★★★★

おっとりふわふわした箱入り娘。初心者向け。

<おすすめ戦術>

MPの軽い呪文で、相手の攻撃を受けつつ、序盤から多くのスピリットと契約しながら、ヴァルキリーの捕獲を狙うのが得意です。



ヨンスー

<キャラ評価>

捕獲力：★★★★★
攻撃力：★★★★★
防衛力：★

研究科気質な引きこもりっ娘。上級者向け。

<おすすめ戦術>

呪文を駆使し、特定の属性のスピリットを集めたり、相手が受けられない盤面を作り、相手の負傷を狙うのが得意です。



ルル

<キャラ評価>

捕獲力：★★★★★
攻撃力：★
防衛力：★★★★

得意げで生意気な天才ハーフエルフ娘。中級者向け。

<おすすめ戦術>

大型呪文による大量のスピリット契約で、中盤から一気に勝利条件を満たしたり、相手の攻撃ラッシュを受けるのが得意です。

頒布日 : 2020/12/26
制作 : てんぐすたん
ゲームデザイン : エヌ氏
サモナーデザイン : おおみやこ
スピリットデザイン : マロンさん
ロゴデザイン : はかんぼ
SpecialThanks : 636GAMES
テストプレイしてくれた皆様!

製品の不備、不明点等がございましたら下記までご連絡ください。
Twitter : @tengusutan
E-mail : tengusutan@gmail.com

キャラクターの設定や最新情報が確認できるHPIはこちら⇒

