

「灰色熊の冒険 フォーゴトン・レルム探訪 ver」ルールブック Ver1.0

☆はフォーゴトン・レルム探訪専用の可変ルール

●ゲームの概要

《灰色熊/Grizzly Bears》になって、マップを周回し、強力なクリーチャーと戦ったり呪文を唱えたりして宝物を5つ集めるのが目的です。

5つ集めた瞬間に勝利となります。

3人からプレイできますが、4人でのプレイを推奨します。

●準備

《灰色熊/Grizzly Bears》、もしくはそれに準ずるカードを用意します。

《灰色熊/Grizzly Bears》を除いた60枚のデッキを用意します。

初期手札としてカードを3枚引きます。

プレイヤー1人につきカードで3マスの道を作ります（4名でプレイした場合12マス）

プレイヤーの正面にあるマスの隅がそのプレイヤーのスタート地点（ホーム）になります。

●ゲームの進行～ターンの進行～

ゲームは以下の流れで進行します。

ターン開始→第1メインフェイズ→ダイスを振る→カードをめくる→戦闘 or カードのキャスト→マスの補充→第2メインフェイズ→ターン終了→クリンナップステップ

手札から唱える呪文は1ターンに1回唱えることができます。

○ターン開始

ターン開始時に手札が0枚ならカードを1枚引きます。

ゲームに特に影響はありませんが、「アンタップ・ステップ→アップキープステップ→ドローステップ」が存在します。

○第1、第2メインフェイズ

エンチャント、アーティファクトを唱える。装備品を装備する。ソーサリーを唱えるといった通常のマジックと同じ行動が行えます。

○ダイスを振る

6面ダイスを振り、出た目のマス分時計回りに進みます。

ダイスを振ってからカードがめくれるまでは呪文を唱えることはできません。

ダイスを振る代わりに、「ダッシュ」という特殊な行動を行えます。→[特殊な行動-ダッシュ]

○カードをめくる

マスにあるカードをめくり、出たカードによってイベントが発生します。

カードをめくる前に同じマスに他のプレイヤーがいる場合、アクティブプレイヤーは1人選んで共闘を提案できます。→[ゲームの進行～共闘～]

→提案されたプレイヤーは、受けるかカードを1枚渡して拒否することができます（手札が無い場合は拒否できません）

めくれたカードがクリーチャーなら戦闘を行います。→[ゲームの進行～戦闘～]

めくれたカードがクリーチャー以外ならその呪文を唱えるか墓地に送るかを選びます。その後ライブラリーから1枚マスにカードを設置します。共闘したプレイヤーはカードを1枚引きます。

○ターン終了

ターンを終了します。

次の手番のプレイヤーが唱えた「ターン終了時まで」という効果はここで終わります(後述)。

○クリンナップステップ

手札が4枚以上の場合、3枚になるまでカードを捨てます。

●ゲームの進行～戦闘～

めくれたカードがクリーチャーなら戦闘を行います。

めくれたクリーチャーがCIP能力を持っていたのならめくれた時に誘発します。この時カードにかかっている「あなた(オーナー)」は戦闘中かどうかを問わずターンプレイヤーです。

→めくれたクリーチャーが攻撃誘発・ブロック誘発能力を持っていたら、ダメージ解決前に誘発します。

・戦闘で勝利した場合

→カードを1枚引き、+1カウンターを獲得します。その後手札から1枚マスにカードを設置します。

・戦闘で敗北した場合

→乗っているカウンターを失い、オーラは墓地へ行き、装備品ははずれ、コマはホームに戻ります。

・戦闘で相打ちした場合

→[戦闘で敗北した場合]の処理の後に[戦闘で勝利した場合]の処理を行います。

・戦闘以外でめくれたクリーチャーを死亡させた場合(めくれたクリーチャーの誘発型能力による破壊も含む)

→カードを1枚引き、手札から1枚マスにカードを設置します。+1カウンターは獲得できません。

・死亡以外でめくれたクリーチャーが戦場を離れた場合

→ライブラリーの1番上からマスにカードを設置します。

●ゲームの進行～共闘～

同じマスに自分以外に2人以上のプレイヤーがいても、共闘できるのは1人のプレイヤーだけです。

共闘していた場合、共闘に選ばれたプレイヤーはアクティブプレイヤーと同様の勝利ボーナスと敗北ペナルティを行います。ただしマスにカードは設置しません。

共闘した場合、2体のクリーチャーは1体のクリーチャーとして扱います。

→例1:めくれたクリーチャーのパワーが3で、自分と共闘者のタフネスがそれぞれ2なら自分も共闘者も生き残ります。

→例2:めくれたクリーチャーのパワーが1で接死を持っていた場合、自分と共闘者ともに死亡します。

共闘中にめくれたクリーチャーを呪文等で破壊させた場合、ボーナスを得るのは呪文を唱えたプレイヤーのみです。

討伐ボーナス(後述)や、めくれたクリーチャーが墓地に置かれた際の効果等はターンプレイヤーのみが影響を受けます。

●ゲームの進行～周回ボーナス～

周回してコマがホームを通過する場合、ホームを踏んだ瞬間に以下の行動を行います。

・カードを1枚引く

・宝物・トークンを1つ生成する

・+1カウンターを獲得する or ダンジョン探索を行う☆

●特殊な行動-ダッシュ-

ダイスを振る代わりに、手札のカードを1枚捨てることでダッシュを行い、捨てたカードのmanaコスト分コマをすすめることができます。

ただしそのターン以下のボーナスを得ることができません。

- ・周回ボーナスは発生しません
- ・めくったクリーチャーを倒した際にカードを1枚引くことができません
→共闘をして共闘に選ばれたプレイヤーは通常通りのボーナスを得られます。

●通常の MTG と違う挙動、特別ルール

- ・討伐ボーナス:ドラゴンを死亡させた場合、宝物を1つ獲得します☆
 - ・「ターン終了時まで」は次の自分のターンの直前まで継続します
 - ・「対戦相手(プレイヤー)」を表す効果を『盤面』に任意に反映させることができます
- 布告系除去の生贄や「対戦相手がコントロールクリーチャー」としてマス上に公開されているクリーチャーを対象に選ぶことができます。
- ・追放されたカードはターン終了時に墓地に移動します
 - ・「クリーチャーX体を対象とする。それをタップする。そのクリーチャーは、次のそのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。」は「そのプレイヤーの次のターンを飛ばす」に置換します
 - ・「あなたがコントロールするクリーチャー」は自分の《灰色熊/Grizzly Bears》と、プレイヤーのコマが置いてあるマスにいるクリーチャーを指します

●その他ルール

- ・ライブラリーが無くなった or 残り枚数が占術等で影響する範囲を下回った場合、墓地をシャッフルしてライブラリーにします
- ・灰色熊、アーティファクト、エンチャント、宝物・トークン等はコントロール下にあるパーマネントです
→宝物・トークン等はアーティファクト破壊で破壊でき、パーマネントとして生贄に捧げることもできます
- ・戦闘中は戦闘に参加しているクリーチャー全て「攻撃しているクリーチャー」「ブロックしているクリーチャー」です
- ・ライブラリーと墓地は共有です
- ・何らかの理由で手札からマスにカードを置けない場合、ライブラリーの1番上のカードを代わりに置きます
- ・マスのカードは裏向きである間はあなたがコントロールする土地として扱います

●無視する概念

- ・ライフは存在しません(無限にあると思ってください)
- ・manaコストの支払いは考慮しません(無限にあると思ってください)
→唱える際の追加コスト等でmanaの支払い以外が存在する場合、それは支払います。
- ・トークン生成は行われません
- ・めくられたクリーチャーの起動型能力は起動できません

●エキスパートルールについて

デッキ枚数を60枚から100枚に変更する場合、以下の変更を加えます。

- ・墓地は共有ではなくプレイヤーごとになります
→カードはターンプレイヤーの墓地に落ちます。
- ・灰色熊が死亡した場合、そのプレイヤーの墓地のカードは追放されず
→通常の追放と違い墓地に戻りません。
- ・ライブラリーが切れてカードが引けなくなったらゲーム終了です

●改版履歴

Ver1.0 初版作成