

炎炎ノ消防隊

TRADING CARD GAME

クイックスタートガイド ver 1.00

炎炎ノ消防隊TCGとは

炎炎ノ消防隊 TCG は、すぐにデッキが組めて遊べる、2 人用対戦型トレーディングカードゲームです。炎炎ノ消防隊のキャラクター達と一緒に戦い相手のライフを 0 にして、最後の一撃を与えることができたプレイヤーがゲームに勝利します。カードには、炎炎ノ消防隊のキャラクター達のユニットカード、劇中のシーンでユニットをサポートするイベントカード、そして戦うパワーを生み出す炎カードの 3 種類があります。プレイヤーがそれぞれ 5 パックを用意してすぐに遊べるブリッツシールド戦や、好きなカードを集めてデッキを作って遊ぶ構築戦で、対戦を楽しみましょう。

対戦のしかた

対戦は先攻プレイヤーのターンからスタートし、勝敗が決まるまで、自分のターンと相手のターンを交互に繰り返します。

勝利条件

- 相手のライフが 0 の時に、相手プレイヤーへの攻撃が成功する。
- 相手のデッキが 0 枚になる。

ブリッツシールド戦

《対戦に使用するもの》

- デッキ**：5 パック分を開封して、
炎カードを抜いた **35 枚**のカードの束です。
1 プレイヤーにつき、1 つのデッキを用意します。
- 炎デッキ**：5 パック分を開封して、
炎カードだけ集めた **5 枚**のカードの束です。
1 プレイヤーにつき、1 つの炎デッキを用意します。

《デッキのルール》

- 5 パック分を開封したカードをそのまま使います。
- 同じカードがデッキに何枚入っていてもかまいません。

構築戦

《対戦に使用するもの》

- デッキ**：40 枚のカードの束です。
1 プレイヤーにつき、1 つのデッキを用意します。
- 炎デッキ**：炎カードだけの **5 枚**のカードの束です。
1 プレイヤーにつき、1 つの炎デッキを用意します。

《デッキのルール》

- デッキのカード枚数は **40 枚** ちょうどです。
- ユニットカードとイベントカードを入れることができます。
- 同じカード（カードナンバーが同じ）は
デッキに **2 枚**まで入れることができます。
- 名前が同じでもカードナンバーが違っていれば、違うカードです。

《炎デッキのルール》

- 炎デッキのカード枚数は **5 枚** ちょうどです。
- 炎カードのみ入れることができます。
- 同じカードを **5 枚**入れることができます。

カードの種類と見方

ユニット



イベント



炎カード



- ① **名前** カードの名称です。
- ② **コスト** カードを使用する為のコストです。数字の数と同じ枚数、炎を行動済にします。
- ③ **パワー** ユニットのパワーです。攻撃したユニットのパワーが攻撃されたユニットのパワー以上の数値なら攻撃されたユニットは退場します。
- ④ **属性** カードが持つ属性です。キャラクターの特徴や所属などで分けられています。
- ⑤ **炎** 一部のユニットと炎カードが持ちます。
- ⑥ **支援力** 一部のユニットが持ちます。戦闘中これを持つカードを手札から“アドラ”に置くことで攻撃されているユニットのパワーを増やすことができます。
- ⑦ **能力** カードが持つ能力です。
- ⑧ **トリガー能力** 一部のカードが持つ能力です。ライフから“アドラ”に置かれた時に発動します。
- ⑨ **カードナンバー** カードの分類番号です。
- ⑩ **レアリティ** カードの希少性を表します。

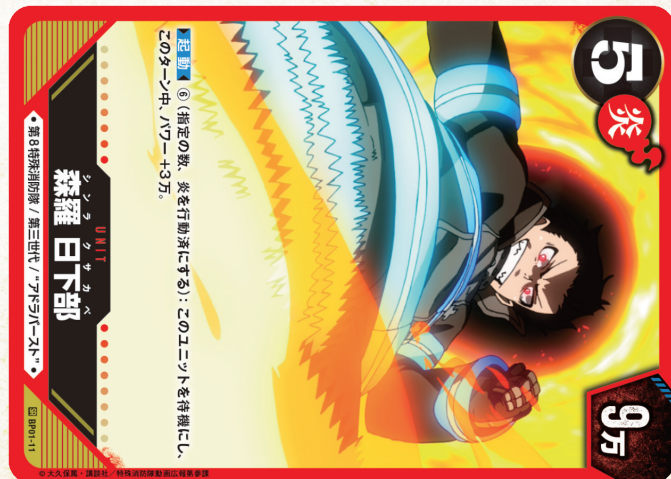
カードの状態について

□待機



縦向きのカードは「待機」状態です。指定が無い限り、カードが現場に出る時は待機で出ます。コストを支払ったり、攻撃をしたり、効果によってカードは「行動済」になります。

□行動済



横向きのカードは「行動済」状態です。この状態のカードはコストを支払ったり、攻撃をしたり、自身を「行動済」にする能力の使用がすべてできません。「行動済」のユニットは相手のユニットの攻撃対象になります。準備フェイズに「行動済」のカードは「待機」になります。

炎について

4 コストの支払い

カードの左上の数字の数と同じ枚数、炎を持つカードを「待機」から「行動済」にすることで、カードを使用することができます。

攻撃

炎を持つユニット、または炎カードが付いているユニットは、攻撃する時に相手プレイヤーを攻撃対象として選ぶことができます。
※炎を持たないユニットは、行動済のユニットにのみ攻撃できます。
※ユニットが現場に出たターンは攻撃できません。

炎の上限

炎を持つカードは、炎カードを含めて各プレイヤーの現場に 8 枚まで存在することができます。9 枚目が現場に出たら即座に、炎を 1 枚選んで“アドラ”に置きます。この時、炎カードが“アドラ”に置かれた場合は即座に炎デッキに戻ります。※この処理は退場ではありません。

炎カードが付いているユニット

炎カードは効果によってユニットに付けられることがあります。炎カードが付いているユニットは炎を持つカードではありません。

炎カードが付いているユニットが場を離れる時

炎カードが付いているユニットが退場や効果で移動するなどして、現場を離れる時は、炎カードはユニットから外し行動済で現場に戻します。

用語集

ドロー	デッキの上から指定された枚数カードを引いて手札に加えることです。
出動	ユニットが現場に出ることです。
退場	ユニットが現場から“アドラ”に置かれることです。
発動	ユニットの能力やイベントカードの効果を使用することです。
戦闘中	ユニットが攻撃をして解決されるまでの間です。戦闘中に発揮される効果は戦闘中以外では発揮されません。
炎	炎を持つユニットと炎カードのことで、炎カードを対象とした効果では炎を持つユニットは参照できません。
出動時	ユニットが現場に出た時に能力が発動します。
退場時	ユニットが退場した時に能力が発動します。
攻撃時	ユニットが攻撃した時に能力が発動します。
防御時	ユニットが防御の能力を発動した時に能力が発動します。
起動	メインフェイズ中に発動できる能力です。
反撃	相手に攻撃されている戦闘中のみ、発動できる能力です。
①	指定の数分、炎を行動済にします。
ターン1回	能力を発動したり、効果が発揮する回数の制限です。
強襲	現場に出たターンに攻撃ができます。
防衛	相手が攻撃した時に、防衛を持つユニットが待機なら、行動済にすることで攻撃対象をそのユニットに移すことができます。
折り	このユニットを行動済にすることで、自分のユニットを 1 枚選び、行動済の炎カードを 1 枚付けることができます。
???	???

✦ ライフ

ゲーム開始時、手札の交換まで終わった後に、デッキの上から **1 枚** ずつ順番に **5 枚** 置いて下さい。

1

2

3

4

5

対戦の準備

- ① はじめに「よろしくおねがいします」とあいさつをします。
- ② 炎デッキを所定の場所に置きます。その後、お互いのデッキをよくシャッフルして、所定の場所に置きます。
- ③ デッキを **5 枚** 引き、相手に見えないように手札とします。この時、1 度だけ手札をすべてデッキに戻してシャッフルして **5 枚** 引き直す事ができます。
- ④ デッキの上から **1 枚** ずつ順番にカードを 5 枚ライフに置きます。
- ⑤じゃんけんをして勝ったプレイヤーが先攻です。
- ⑥ 後攻のプレイヤーは自分の炎デッキから炎カードを **1 枚** 現場に待機で出します。
- ⑦ 対戦の準備が終わったら、ゲームを開始します。

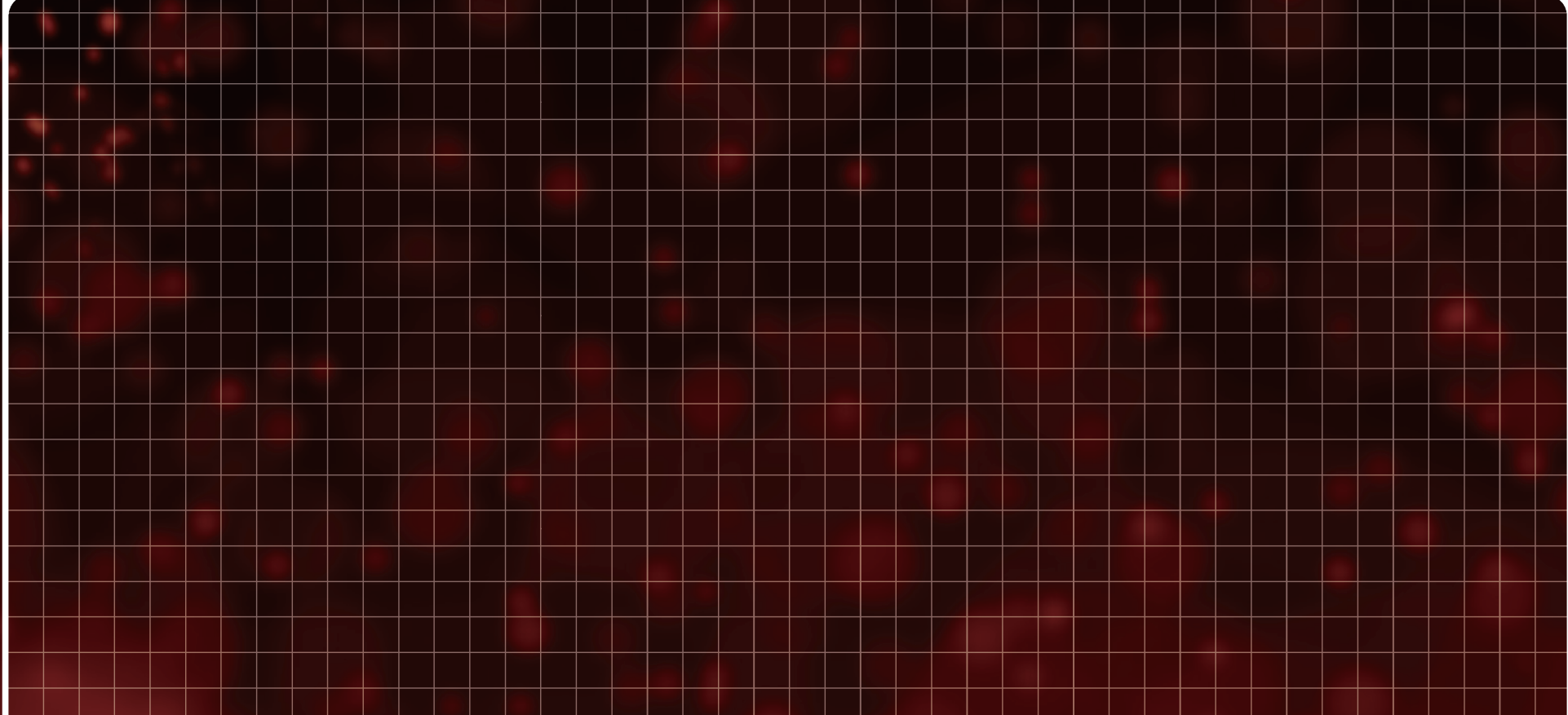
ENN ENN NO SHOUBOUTAI TRADING CARD GAME

© 大久保篤・講談社／特殊消防隊動画広報第参課

より詳しいルールはこちらから



✦ 現場



//// 戦闘について

- | | | | |
|---|---|---|--|
| 1 | 自分の待機のユニットを1枚行動済にして攻撃を宣言します。
※このターン、現場に出たユニットは攻撃できません。 | 6 | ⑤を行った後、攻撃対象がユニットの場合、相手プレイヤーは手札から「支援力」を持つユニットを“アドラ”に置く事で、この戦闘中、攻撃されているユニットのパワーをその支援力分増やすことが出来ます。※何度でも可能です。 |
| 2 | 相手プレイヤーか相手の行動済のユニットから、攻撃対象を宣言します。
※炎を持つユニットか炎カードが付いているユニットが相手プレイヤーに攻撃できます。 | 7 | 攻撃対象がユニットの場合、攻撃しているユニットのパワーが攻撃されているユニットのパワー以上なら、攻撃されているユニットは退場します。攻撃しているユニットのパワーが攻撃されているユニットのパワー未満なら、何も起きません。 |
| 3 | 攻撃時の効果が発動します。 | 8 | 攻撃対象が相手プレイヤーの場合、相手プレイヤーはライフがあるならライフの一番上を公開し、“アドラ”に置きます。この時、トリガーを持つカードが公開された場合、トリガーの効果を発動することができ、その後“アドラ”に置きます。 |
| 4 | 相手プレイヤーの現場に待機の「防衛」を持つユニットがいる場合、そのプレイヤーは「防衛」の効果を発動することができます。 | 9 | 戦闘を終了します。戦闘終了時に発動する効果があれば発動します。戦闘中発揮されている効果はここで終了します。 |
| 5 | 相手プレイヤーは、手札や戦場の「反撃」を持つイベントカードや能力をコストを支払って使用することができます。
※何度でも可能です。 | | |

ターンの流れ

準備フェイズ

①～③の行動を順番に行います。

- ① 自分の行動済のカードをすべて待機にします。ユニットに付いている炎カードがあるなら、外して待機にします。
- ② 自分のデッキを **1 枚** 引きます。
- ③ 自分の炎デッキから炎カードを **1 枚** 現場に待機で出します。

メインフェイズ

以下の4つの行動を、自由に何度でも行うことができます。

- ① ユニットカードをコストを支払って手札から現場に出す。
- ② 「反撃」を持たないイベントカードをコストを支払って手札から使用する。
- ③ カードの起動能力を使用する。
- ④ このターンに場に出ていない待機のユニットで攻撃する。

終了フェイズ

- ① ターン終了時、発動する効果が発動します。
- ② このターン中、ターン終了時まで、の効果が終了します。
- ③ 自分のターンを終了し、相手のターンの準備フェイズを開始します。

※いずれかのプレイヤーが勝利するまで、3つのフェイズを繰り返します。

勝利条件

- ① 相手のライフが 0 の時に、相手プレイヤーへの攻撃が成功する。
- ② 相手のデッキが 0 枚になる。

✦ デッキ

ブリッツシールド戦の場合

デッキの枚数は **35 枚** で、同じカードが何枚入っていてもかまいません。

構築戦の場合

デッキの枚数は **40 枚** で、同じカードは **2 枚** まで入れることができます。

✦ “アドラ”

カードが“アドラ”に置かれる場合

表向きにして置きます。

炎カードが“アドラ”に置かれた場合

即座に炎デッキに戻ります。

✦ 炎デッキ

炎カードを **5 枚** 置きます。

