

NINJA SLAYER

TRADING CARD GAME

古事記
簡易ガイド

これまでのあらすじ

ニンジャスレイヤー TRADING CARD GAME(以下、ニンジャスレイヤーTCG)とは、誰でも簡単にデッキが組める、2人用対戦型トレーディングカードゲームです。プレイヤーがそれぞれ5パックを用意して遊ぶ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コンストラクテッド戦で対戦を楽しみましょう。

対戦の方法・勝利条件

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、あなたのターンと相手のターンを交互に繰り返します。先に相手に10点ダメージを与えたプレイヤーがゲームに勝利します。

ゲームの準備

ブリッツシールド戦

ニンジャスレイヤーTCGを5パック分開封した40枚のカードすべてをデッキにして即対戦! 様々なカードが使って実際タノシイ。

■デッキ構築のルール

- 5パック分を開封した**40枚**のカードをそのまま使います。他のカードを入れることはできません。
- 同じ名前かつ同じ二つ名のカード**がデッキに**何枚入っていてもかまいません。**

コンストラクテッド戦

集めたニンジャスレイヤーTCGのカードで自分独自のデッキを構築して対戦! 自分好みのデッキで遊べてこっちもタノシイ。

■デッキ構築のルール

- デッキのカード枚数は**50枚**ちょうどです。
- 同じ名前かつ同じ二つ名のカード**はデッキに**4枚まで**入れることができます。
- ウケミ**を持つカードは**16枚まで**入れることができます。

カードの見方

キャラクター



コトダマ



ニンジャスレイヤーで登場するキャラクターのカードです。エントリーした後、場に登場し、相手や相手のキャラクターとイクサをします。

さまざまな効果でバトルをサポートするカードです。エントリーした後、カードの効果を実行し、オヒガンに置きます。

用語集

アイサツ	キャラクターがプレイヤーかキャラクターに攻撃することを示します。
アンタイ・オジギ	カードをオジギ状態からアンタイ・オジギ状態に移行することを示します。
アンタイ・オジギ状態	カードが縦向きで場やエテル・ゾーンにあることを示します。
アンブッシュ	指定されたキャラクターを場に出します。
イクサ	キャラクターがプレイヤーや他のキャラクターと戦闘することを示します。
インターラプト	各ターンに1度、あなたへのアイサツをこのキャラクターへのアイサツに変更できる能力のことを示します。
インターラプト・カイゼン	各ターンに1度、あなたかあなたの他のキャラクターへのアイサツをこのキャラクターへのアイサツに変更できる能力のことを示します。
エテル・ゾーン	スタートフェイズのエテル・ステップに、手札を1枚選び、エテル・ゾーンに表向きのアンタイ・オジギ状態で置くことができます。エテル・ゾーンに置かれたカードは、カードや能力をエントリーする時に使います。
エテルを支払う	エテル・ゾーンのアンタイ・オジギ状態のカードを指定された枚数選び、それらをオジギします。
エントリー	コストを支払い、通常のルールに従ってカードや能力を使うことを示します。
オジギ	カードをアンタイ・オジギ状態からオジギ状態に移行することを示します。
オジギ状態	カードが横向きで場やエテル・ゾーンにあることを示します。
回復	ダメージ・ゾーンのカードを指定された枚数選び、それらをオヒガンに置きます。
コスト	カードや能力をエントリーする時にコストがかかっている場合、それを支払います。
殺	場のキャラクターをオヒガンに置くこと、場のキャラクターがオヒガンに置かれることを示します。
ジツ	あなたのダメージ・ゾーンの表向きのカードを指定された枚数選び、それらを裏向きにします。
登場	キャラクターがエントリーやアンブッシュで場に出ることを示します。
ドロウ	あなたのデッキの上から順に、カードを指定された枚数あなたの手札に加えます。
場	エントリーやアンブッシュしたキャラクターが置かれます。あなたの場、相手の場に分類されます。

- ① カード名 / ② 二つ名… カードの名称と、キャラクターの二つ名です。
- ③ コスト… このカードのコストです。
- ④ 種類… カードの種類を表します。
- ⑤ 属性… カードの属性を表します。
- ⑥ カラテ… イクサの時、キャラクターに与えるダメージの数値です。
- ⑦ 耐久力… キャラクターの耐久力です。この数値以上のダメージを受けた時、このキャラクターを殺します。キャラクターに与えられたダメージは、各ターンのエンドフェイズに消滅します。
- ⑧ 工作力… イクサの時、プレイヤーに与えるダメージの量です。
- ⑨ テキスト… このカードが持つ能力や効果です。
- ⑩ ウケミ… このカードが持つ **ウケミ** (ウケミ能力) です。プレイヤーダメージ処理時、公開したカードが **ウケミ** を持つなら、その **ウケミ** をエントリーします。カードが自身の **ウケミ** によりエントリーされる場合、コストを支払わずにエントリーします。
- ⑪ イラスト… カードの有様を表します。
- ⑫ カードナンバー… カードの分類番号です。
- ⑬ レアリティ… カードの希少性を表します。
- ⑭ イラストレーター名… イラストのイラストレーター名です。
- ⑮ プレーパーテキスト… ニンジャスレイヤーの世界観を表すテキストです。ゲーム上の意味は持ちません。

◆カードの使い方(エントリー)

手札のカードは、カードに書かれているコストと同数、エテル・ゾーンのアンタイ・オジギ状態(縦向き)のカードをオジギ(縦向きから横向き)することで使うことができます。このようにカードを使うことを**カードをエントリーする**といいます。

優先権とカードの処理について

各フェイズや各ステップの開始時や終了時の処理の後、ターンを進行しているプレイヤー(以下、ターンプレイヤー)は優先権を得ます。

優先権を持つプレイヤーは、以下の行動を任意の順番で任意の回数行えます。行いたい行動がない場合、優先権のパスを行い、相手に優先権を渡します。

- ① **キャラクターカードのエントリー**
あなたがターンプレイヤーであり、キャラクターフェイズの時のみ
- ② **コトダマカードのエントリー**
- ③ **コストがある能力(起動能力)のエントリー**

エントリーされたカードや能力はコトダマ空間という領域に置かれます。(プレイシートにはありません。)

あなたと相手が連続して優先権のパスを行った場合、コトダマ空間にカードまたは能力があるなら、一番最後にコトダマ空間に置かれたカードまたは能力を解決し、再びターンプレイヤーは優先権を得ます。その後コトダマ空間のカードまたは能力がなくなるまでこれを繰り返します。

コトダマ空間にカードまたは能力がある場合、プレイヤーはキャラクターカードをエントリーできません。

ダメージ・ゾーン

◆プレイヤーダメージ処理について

あなたがダメージを受けた時、受けたダメージと同数、プレイヤーダメージ処理を行います。デッキの上から1枚を公開し、特に指示がなければそれを表向きでダメージ・ゾーンに置きます。

◆**△ウケミ**について

プレイヤーダメージ処理時、公開したカードが**△ウケミ**を持つなら、その**△ウケミ**をエントリーします。カードが自身の**△ウケミ**によりエントリーされる場合、コストを支払わずにエントリーします。**△ウケミ**をエントリーしたカードはダメージ・ゾーンには置かず、代わりにオヒガンに置きます。

1

2

3

4

5

6

7

8

9

ダメージゾーンに10枚目のカードが置かれたプレイヤーはゲームに敗北します。

10

場

キャラクターフェイスに、コストを支払ってキャラクターカードをエントリーできます。

エントリーやアンブッシュしたキャラクターは、特に指示がない限り、場に表向きのアンタイ・オジギ状態で置きます。

エテル・ゾーン

スタートフェイズの**③エテル・ステップ**に、手札を1枚選び、エテル・ゾーンに表向きのアンタイ・オジギ状態で置くことができます。

この時、置かないことも選べます。

カードをエントリーする時、カードに書かれたコストに等しい数のエテル・ゾーンのカードをオジギします。

対戦の準備

- ①お互いのデッキを裏向きのままよくシャッフルして、デッキ置き場に置きます。
- ②お互い4枚ドローし、相手に見えないように手札とします。
- ③じゃんけんをして、勝ったプレイヤーが先攻となります。
- ④アイサツします。
先攻のプレイヤーはオジギをして「ドーモ、○○(あなたの名前。又は愛称)です。」とアイサツをし、後攻のプレイヤーはそれを聞いた後にオジギをして、「ドーモ、○○(相手の名前)サン、○○(あなたの名前)です。」とアイサツします。
- ⑤アイサツが終わったら、ゲームを開始します。
※ここに記載されている「アイサツ」「オジギ」は一般的なアイサツとオジギです。このアイサツでは相手に攻撃できません。

スタートフェイズ

①アンタイ・オジギ・ステップ

あなたの場とエテル・ゾーンのオジギ状態(横向き)のカードを全てアンタイ・オジギ状態(縦向き)にします。ターン開始時の効果があれば、それを誘発します。

②ドロー・ステップ

あなたは2ドローします。
※先攻のプレイヤーの1ターン目のみ1ドローします。

③エテル・ステップ

手札を1枚選び、エテル・ゾーンに表向きのアンタイ・オジギ状態で置くことができます。この時、置かないことも選べます。
※コトダマや能力は優先権がある時にいつでもエントリーできます。

キャラクターフェイス

キャラクターカードをコストを支払ってエントリーできます。エントリーしたいカードがない場合、次のフェイズへ移行します。
※コトダマや能力は優先権がある時にいつでもエントリーできます。

ターンの流れ

イクサフェイズ

①イクサ開始・ステップ

イクサ開始時の効果があれば、それを誘発します。

②アイサツフェイズ

アイサツフェイズの一連の処理(1~3)を任意の回数行います。

1 アイサツ対象選択・ステップ

あなたのキャラクターを1人選び、それをオジギして相手のキャラクター1人が相手を手札として選びます。アイサツした時の効果があれば、それを誘発します。

2 インターラプト・ステップ

アイサツされたプレイヤーはインターラプトかインターラプト・カイゼンを持ったキャラクターを1人選び、それにアイサツ対象を変更することができます。
※このターンすでにアイサツ対象を変更したキャラクターには変更できません。

3 イクサダメージ・ステップ

アイサツ対象にダメージを与えます。アイサツ対象がキャラクターならアイサツしたキャラクターの力、プレイヤーならアイサツしたキャラクターの工作能力だけダメージを与えます。

③イクサ終了・ステップ

イクサ終了時の効果があれば、それを誘発します。
※コトダマや能力は優先権がある時にいつでもエントリーできます。

デッキ置き場

デッキをここに裏向きで置きます。特に指示がない限り、中身を確認することはできません。

デッキが0枚になった時、あなたは敗北します。

デッキの上や下にカードを複数枚置く場合、特に指定が無ければ任意の順番で置きます。

オヒガン

殺されたキャラクターやエントリー済みのコトダマなどをここに表向きで置きます。特に順番は管理されません。

すべてのプレイヤーはいつでもオヒガンの内容を確認できます。

より詳しいルールはこちらから



※HPに記載されているルールが最新のルールになります。