

# DORAGON GUNFORCE

PDFルールブック

参加人数: 1人から2人まで  
 フレイ時間: 15分から60分  
 対象年齢: 10歳から

## ●物語

ドラゴンが空を舞い、  
 多くの勇者が戦うヴォルガリアの地の物語。  
 かつて霸王ソードリオンがカオスドラゴンを  
 復活させ、世界は混沌という自由を手に入れた。

国や種族を越えて、  
 カこそがすべての鋼の教えの世界。  
 力に復い手にするのは、  
 誇り高き名声か強大な権力か。

## ●ゲームの概要

あなたは数多くの仲間を集め、世界の覇  
 者となるためにドラゴンガンフォース  
 (竜をも射る軍勢)を作ります。

### -バトル-

カードを並べ、疑似対戦相手(オート  
 マタ)と戦います。様々なカードの効  
 果を使い、より多くの相手を倒しま  
 しょう。





### -お買い物-

バトルで得た報酬の金貨を使いカー  
 ドを購入できます。たくさんカード  
 を購入し自分だけのカードデッキが  
 作れます。

ゲームはバトル→お買物を3ラウンド繰  
 り返します。3ラウンド中にいかにして、  
 より多くのバトルを勝ち抜けるかを競い  
 ます。

## ●内容物

	剣カード 23枚		竜カード 23枚
	盾カード 23枚		獣カード 26枚
	射カード 24枚		鬼カード 10枚
	命カード 24枚		中カード 12枚
	魔カード 24枚		術カード 45枚 (スペル)

	緑色金貨キューブ	8コ
	黄色金貨キューブ	20コ
	青色金貨キューブ	20コ
	赤色×負傷キューブ	20コ

※キューブはランダムにおまけが付きます。

## ●簡易箱 . . . . . 1箱



カード背面  
 (全カード共通)

カード枚数はキャンペー  
 用の5枚は含んでいません。





## ●ゲーム終了条件

- ✓ 山札がなくなり、次のカードが並べられない時。
- ✓ 3ラウンド終了した時。

## ●ゲームの手順

ゲームは3ラウンド制です。手順どおりゲームを進めてみましょう。

### ① ゲームの準備



### ① ゲームの準備

- 参加者を1人か2人かを決めます。
- 山札を作ります。  
すべてのカードを束にし裏向きにして、よく混ぜ山札とします。
- 最初の手札を決めます。  
山札から各参加者ごとに7枚ずつカードを引きます。7枚から1枚だけ選び、残りの6枚を他の参加者と入れ替えます。  
次に6枚から1枚だけ選び、残りの5枚を他の参加者と入れ替えます。これを繰り返し最初の手札7枚を決めます。
- 最初の金貨キューブを受け取ります。



※緑色のキューブは現在のラウンドも表しています。2ラウンド目なら手元に緑色のキューブが2コあります。

### ② バトル準備

- 手札を場に5枚並べる。
- レリックを2枚決める。
- 山札から5枚引き、相手の場に裏向きにして並べる。

※交換したレリックはハイキ場に置きます。  
※各配置場所は配置図を参考にして下さい。



- 墓地  
倒されたカードを表向きに置く場所。味方と相手と墓地を分ける。ラウンド終了時、味方の墓地のカードは手札に戻す。
- 山札  
味方も相手も同じ山札を使う。
- ハイキ場  
山札から引いて使わなかったカードを表向きに置く場所。
- 場  
カードを並べる場所。味方と相手の場に分かれる。それぞれ最初5枚でカード効果などで最大10枚まで並べられる。11枚目からは場のカードと合成して並べる。
- レリック  
必ず2枚を置く。
- ストック  
お買い物時に金貨が足りず購入できなかったカードを5枚まで確保しておく。次のお買い物時に購入できる。
- 手札  
場に並べなかったカードを置く。
- スペル  
5枚まで置ける。6枚以上の時は墓地に捨てるかスペルを使い5枚以下にする。



### ③バトル

味方と相手の場の先頭(1番左)のカードの体力と攻撃力を比べて戦わせます。**※相手の場のカードは1枚ずつ表向きにします。**

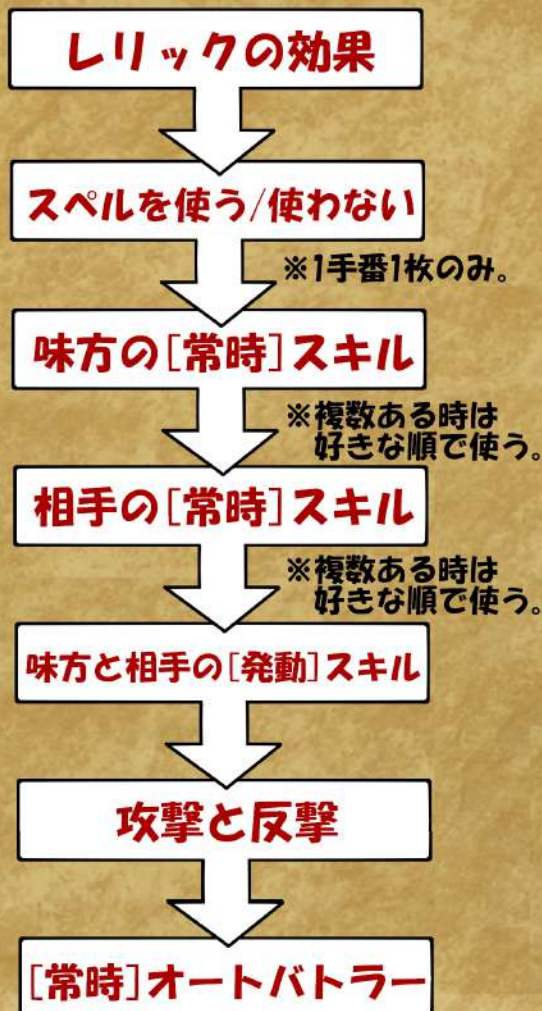
相手を攻撃すると必ず相手も反撃します。1回攻撃して反撃されるを1手番とします。

相手のカードの体力以上の攻撃力を与えれば相手を倒し墓地におくれます。

相手のカードの体力以下の攻撃力を与えた時は×負傷キューブを1コ与えます。×負傷キューブ3コ与えても相手を倒し墓地におくれます。



バトルには手持ちのスペルを使ったり、カードの効果を利用するなどの色々な要素があり、1手番の流れは次の手順で行います。



### カードの見方

#### 種類とコスト

10種類とカード購入時に必要なコストです。

#### コードナンバー

WEBでの検索に使用します。

#### カード名

カードの名前です。

#### レア度

★1から★5まで。

#### 体力/攻撃力

体力と攻撃力です。

#### カードスキル

カードを場に置いた時の効果です。

#### レリック

カードをレリックとして使った時の効果です。

### カードスキル

カードに描かれているスキルやレリックの効果は基本ルールよりも優先されます。スキルはキーワード表示なので効果を覚えておきましょう。

#### [常時]

手番がくる度に使える効果です。

#### [発動]

カードの順番が回ってきた時に1回だけ使う効果です。

#### [攻撃]

相手を攻撃した時に使う効果です。

#### [選択]

相手を攻撃する時に「ぶんなぐる」かこの効果を使うかを選べます。ぶんなぐるは攻撃力でダメージを与える通常攻撃のことです。

#### [召喚]

書かれている条件を満たせば、このカードを場に並べることができます。

#### [報酬]

このカードを倒した側が報酬の効果を使えます。

#### ●スピードアタッカー

相手を一撃で倒せば反撃されません。ただし、このカードが×負傷を受けていると効果はなくなります。

#### ●オートバトラー

先頭のカードが攻撃後、追加で攻撃します。

#### ●アンデッド

どんなダメージを受けても×しか受けません。

#### ●フロック+〇〇

フロックの数値分、相手から受けるダメージを減らし、0ダメージなら×も受けません。

#### ●ドラゴンフレズ+〇〇

相手の先頭から3枚を同時に数値分のダメージを与えます。

#### ●〇〇枚同時攻撃

相手の先頭から数値分のカードを攻撃します。

#### ●〇〇回攻撃

数値分の回数攻撃します。ダメージは合算されません。



### 3 バトルのつづき

#### 1バトルクリア

相手の場のカードをすべて墓地におくれば、1バトルクリアとなり青色の5金貨キューブを1コ受け取ります。



#### 1バトル未クリア

相手の場のカードを1枚でも残した状態で味方の場のカードが0枚になると1ラウンド終了となり緑色の2金貨キューブ1コと黄色の2金貨キューブを1コ受け取ります。



※相手と味方の場が同時になくなった時は緑色金貨キューブと青色金貨キューブを受け取ります。

1バトルクリアした時は山札から5枚引き相手の場に並べ、次のバトルを開始します。

1バトルでも多くクリアを目指しましょう。

※1ラウンド終了時に相手の場に残ったカードはすべて山札の一番下に戻します。

2人で遊ぶ時は、2人共が相手を倒してから次に進むのじゃ。

次々進むのは、もう一人の参加者の迷惑にもなりかねんからダメじゃぞ。





### 4 お買い物

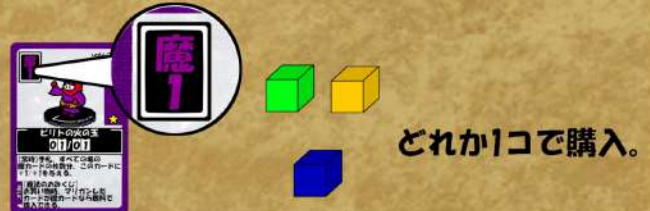
味方の墓地のカードなどすべて集めて手札に戻します。

山札から各参加者ごとに5枚ずつ引きます。

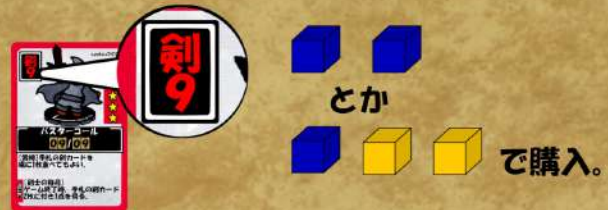
5枚のカードの中に欲しいカードがあれば、手持ちの金貨キューブを使い、5枚まで購入できます。

 緑、黄色キューブ 2金貨

 青色キューブ 5金貨



どれか1コで購入。



とか

で購入。

- ・カードの価値はコストで決まるので、例えば「魔1のピリトの火の玉」なら、緑色か黄色1コか青色1コで購入できます。
- ・「剣9のバスターコール」なら青色2コか青色1コと緑色や黄色が2コなど、合計9以上あれば購入できます。

※端数のおつりはできません。青色の5金貨キューブ2コでコスト9のカードを購入した場合、端数の1金貨でコスト1のカードは購入できません。

不要なカードを山札から引いた時は購入に使っていない金貨キューブを1コ使うことでそのカードをハイキ場に置き、山札から1枚引き直しができます。

マリガンは金貨キューブがあれば何回でも可能です。

欲しいカードを金貨が足りずに買えない時は購入に使っていない金貨キューブ1コに付き1枚を次のお買い物に持ちこせます。5枚までストック可能です。金貨の色は問いません。

マリガン



ストック

お買物が終わると使った金貨キューブはすべて手元に戻り、次のお買い物時に使い回せます。



## 5 点数計算

バトル～お買い物を3ラウンド繰り返したらゲーム終了です。3ラウンド目のお買い物はなしで、その代わりに点数計算をします。

  3コで1点

 1コで1点

端数のキューブはカウントしません。点数に関わるレリックの効果があればそれも計算します。

2人参加の時は点数の高い参加者が勝利者です。同点の場合は端数のキューブが多い方の勝ちとなります。端数も同じ時は同点となります。

ソロプレイの時は下図を参考に高ランクを目指して下さい。



**KING... 30pts**

最高ランクのキング  
すべてのランクはチェスで表しています。



**QUEEN.. 25pts**

クイーンランク



**ROOK  
20pts**



**BISHOP  
15pts**



**KNIGHT  
10pts**



**PAWN  
5pts**

## ●登場キャラクター



落日のソードリオン

かつてのヴォルガリアの王。カオスドラゴンを復活させ世界を混乱に陥らせた張本人。今はすっかり落ちぶれたが、その目は光を失ってはいない。

レディ オビニオン

反乱軍を指揮する若きリーダー。卑怯なことを嫌うためか、武器を持たずに体術で戦う。圧政を強いていたソードリオン討伐のため活動している。



エルダーレジェンド  
ドラゴン

伝説の巨大竜。太古より存在し人々を苦しめてきた。破壊と破滅を好む竜族の中でも、2を争う凶悪さ。

三百年齢の魔導士

三百年生きていとされる魔導士。かつてほどの魔力はないが、まだまだ戦えると思っている。



天聖ギルハート

有翼人の中でも最高階級の「天聖」を冠名として持つ天使の1人。正義のみを信じ、行動するため、時に暴走することも。

世界の深淵  
ワールドエンド

ヴォルガリアの地で古くから伝わる伝説の魔獣を使役する羽を奪われた墮天使。彼女が望むのは天界を遠征した天聖たちへの復讐と世界の滅びである。



登場キャラクターはまだまだ、たくさん存在します。



## ●特殊なルール

バトルの特殊ルールを説明します。

- ① スペル
- ② 合成
- ③ 3回ルール
- ④ 追加ダメージ
- ⑤ オートマタのアクション

### ① スペル

バトルは基本的にカード効果を順番に処理して進んでいきますが、唯一参加者が考えたタイミングで使えるのが術カード(以下スペル)です。

#### 1回使い切り



1度使うと墓地におくられるスペル。使うタイミングを見極めて使いましょう。

#### 装備系



「装備」と書かれたスペルは場のカードに合成して使います。早めに付けて戦力をアップしましょう。

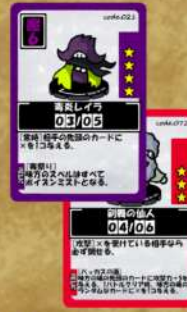
※スペルはお買い物で購入した時は手札として何枚でも持てますが、バトル中は最大5枚までしか持てません。枚数が多い時は毎手番の最初に5枚以下になるようにスペルを使うか味方の墓地におくります。

### ② 合成

カードの効果で2枚のカードを重ねてパワーアップするのが合成です。



2枚のカードを重ねて……



7/11のカードにパワーアップ!

- ・合成は上下に重ねます。
- ・コスト、★は上のカードを適用。
- ・体力/攻撃力は足し算します。
- ・カードスキルは上下のカード、両方を適用。
- ・攻撃方法はどちらかを選んで攻撃できます。
- ・受けている×負傷キューブも合算されます。
- ・倒された時は2枚とも墓地におくられます。
- ・合成は2枚以上重ねられません。

### ③ 3回ルール

バトル中にカード同士の効果によってはバトルが進まなくなる事があります。~~バトルが進まなくなった時に同じことを3回繰り返しても状況が変わらない時は味方のカードも相手のカードも相打ちとみなし、両方を墓地におくります。~~3回の間にスペルなどで状況が変われば、再び3回ルールを適用します。

例



ブロックはダメージを減らす効果があります。重騎士も皮の盾のソルジャーもブロック効果があり、攻撃力がブロック以下のため、互いにダメージが与えられません。この場合は3回ルールで両方とも墓地におくります。

例



相手が攻撃しないと攻撃できない装甲チャリオットが相手の時に、味方が大天使の長イフキなら味方の墓地からカードを2枚、味方の場に並べる選択のスキルで永久にカードを復活できてしまいます。この場合も3回選択スキルを使った後、引き分けとなり両方とも墓地におくられます。



#### 4 追加ダメージ(合算)

スペルなどで追加○○ダメージと表記されている効果があります。カードの攻撃とは別の攻撃のため、相手の体力以下のダメージなら×を追加で与えられます。

- ・ カードの攻撃力と追加ダメージ
- ・ カードの攻撃力+追加ダメージ  
= カードの攻撃力

追加ダメージを攻撃力として合算して、相手の体力以上の攻撃力になるなら合算するという方法もあります。

#### 5 オートマタのアクション

相手側(オートマタ)のカード効果も参加者が行う必要があります。

**[常時] スキルは可能なら必ず使う。**



例えば、オオトリオの幻竜のように場のカードを確認する必要があるスキルの場合は、裏向きのカードをすべて表向きにして確認します。

～してもよい。と書かれている場合は参加者の都合でスキルを使わなくても構いません。

**[選択][発動]は必ず使う。**



例えば、スコップ/ノームの選択スキルは相手の裏向きのカードを1枚墓地におくるといいますが、参加者側に裏向きのカードがないため、何も起きません。

それでも必ず選択を使うので、参加者にとっては無害な相手となります。意味のない行動もするコンピューターゲームみたいなものと思って下さい。

オートマタの由来は自動人形。参加者が半自動で処理していくよ。



#### [召喚]の処理



[召喚]の条件が揃うまで、適当な相手の場の隅に置いておきます。条件が揃ったら相手の場の一番最後に並べます。

#### よくある質問

- Q. ソロプレイでルールは変わりますか？
- A. ドラフトがなくなります。その代り、最初の7枚を引いた後、1回だけ好きな枚数をハイキしてその枚数分引き直せます。
- Q. プレイ時間の幅が15分~60分？！
- A. カードの引き運によりランダム性が強いいためプレイタイムにバラつきがでます。
- Q. プレイ中、キューブが足りなくなります。
- A. 他の色のキューブやおはじき等で代用して下さい。特に×負傷は記憶でカウントできるならキューブを使わなくても構いません。
- Q. カードとスペルの違いが分かりません。
- A. 黄色の術カードはスペルでそれ以外をカードと呼びます。
- Q. 先頭のカードで相手を倒しました。オートバトラーがいるので、次の相手のカードをオートバトラーで攻撃できますか？
- A. できません。オートバトラーの攻撃対象はその手番の相手の先頭のみです。
- Q. レリックでスペルを6枚まで持てる効果とスペルは3枚までしか持てないの効果が被りました！
- A. レリックに限らず矛盾した効果が重なった時は参加者に都合のよい効果を優先します。
- Q. よいカードをぜんぜん引かない！
- A. カードの引き運の悪さを今あるカードでどう攻略していくかが醍醐味です。

#### お問い合わせ

plotdungeonofswordrion★gmail.com  
※★を@に変えて下さい。

