

# 魔導物語

## ファイアと不思議な学校

### 豪華版特典 オリジナルカードゲーム あそびかた

## はじめに

このカードゲームはアドバイザー織田健司氏原案、ふたり用対戦カードゲームです。  
「魔導物語 ファイアと不思議な学校」に登場するキャラクターたちを召喚して、[魔導]や[お邪魔魔導]を打ち合い、本格的なバトルを繰り広げよう！

## 内容物

- ・キャラクターユニットカード(全14種×1枚)
- ・モンスターユニットカード(全17種×1枚)
- ・エナジーカード(全15種×2枚)
- ・エレメンタルオーブカード(全5種×2枚)
- ・お邪魔魔導カード(全1種×6枚)

[ユニットカード]は  
・キャラクターユニット  
・モンスターユニットカード  
合計で31種！

## カード詳細



▲ユニットカード(キャラクターカード)

### ㊤ カードの名前

カード名の右端にある属性は、ユニットエリアに出すために必要なエレメンタルオーブ(モンスターユニットカードのみ)。

### ㊥ 魔導

付与したエナジーを使用して、自分のエレメンタルエリアにエレメンタルオーブを出す。

### ㊦ お邪魔魔導

自分のエレメンタルエリアに出ているエレメンタルオーブを使用して、相手のエレメンタルエリアにお邪魔魔導を埋める。

### ㊧ エナジー

「魔導」を発動するのに必要なエナジーの属性とその数。  
※[ALL]はどの属性のエナジーでも良い。

### ㊨ エレメンタルオーブ

「魔導」によって出せるエレメンタルオーブの属性。

### ㊩ エレメンタルオーブ

「お邪魔魔導」を発動するのに必要なエレメンタルオーブの属性。  
※[ALL]はどの属性のエレメンタルオーブでも良い。

## カードの状態について

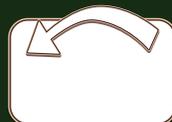
### ▼アクティブ状態



[アクティブ状態]

「ドロフェイズ」で[レスト状態]のユニットカードを[アクティブ状態]にする。この状態のユニットカードは「魔導」または「お邪魔魔導」を発動できる。

### ▼レスト状態



[レスト状態]

「魔導」または「お邪魔魔導」を発動したユニットカードは[レスト状態]になる。この状態のユニットカードは「魔導」または「お邪魔魔導」を発動できない。

## フィールドについて



## 事前準備

- ①: 31枚のユニットカードと、30枚のエナジーカードを計61枚の山札とし、よく混ぜて山札の位置に置く。
- ②: 5種類のエレメンタルオーブカードを1枚ずつと、3枚のお邪魔魔導カードをオーブエリアに置く。
- ③:じゃんけんなどで先攻後攻を決める。

## 1つのセットを使って2人でプレイする場合

- ①: 計31枚のユニットカードを15枚と16枚になるように分け、それらにエナジーカード(全15種×1枚)を加えた、計30枚と31枚のカードをそれぞれお互いの山札とし、よく混ぜて山札の位置に置く。
- ②: 5種類のエレメンタルオーブカードを1枚ずつと、3枚のお邪魔魔導カードをお互いのオーブエリアに置く。
- ③:じゃんけんなどで先攻後攻を決める。

## ゲームサイクル



# ゲームの進行について

「魔導」や「お邪魔導」を駆使して、相手のエレメンタルエリアに「お邪魔オーブ」を3つ埋めよう！

先攻のプレイヤーから以下の4つのフェイズを行い、全てのフェイズが完了したら相手のターンに移る。

## Phase1: ドローフェイズ

- ①手札が7枚になるまで山札からカードを引く。  
※カードを引いている途中で山札がなくなった場合は、それ以上カードを引くことができない。
- ②自分フィールド上にレスト状態のユニットカードがあれば、全てアクティブ状態にする。

お互いに挨拶をして  
ゲームスタート！  
よろしくおねがい  
します!!

## Phase2: 準備フェイズ

準備フェイズでは、以下の4つの行動が可能。

- ①手札からキャラクターユニットカードをユニットカードエリアに出す。  
※1ターンに1体まで出すことができる。  
※キャラクターユニットカードはレスト状態でユニットカードエリアに出す。
- ②モンスターユニットカードは、カード名の隣にある色のエレメンタルオーブを、エレメンタルエリアからオーブエリアに戻すことで手札からユニットカードエリアに出すことができる。  
※1ターンに何体でも出すことができる。  
※モンスターユニットカードはアクティブ状態でフィールド上に出す。
- ③自分フィールド上のユニットカードに手札からエナジーカードを付与する。  
※1ターンに何枚でも付与することができる。
- ④既にユニットカードに付与されているエナジーカードを他のユニットカードに付け替える。  
※1ターンに何枚でも付け替えることができる。

Point: モンスターユニットカード

「魔導スキル」を発動してエレメンタルオーブを置けるまではモンスターを出せないよ！

Point: エナジーカードの付与

次のターンにたくさんドローできるよう、手札のエナジーは全部付けちゃおう！

【①～④の行動は順不同で何度でも行って良い。】

## Phase3: 魔導フェイズ

アクティブ状態のユニットカードをレスト状態にし、「魔導」または「お邪魔導」の発動を宣言する。  
※レスト状態のユニットカードは「魔導」および「お邪魔導」を発動することができない。

### ▶「魔導」

付与されたエナジーを使用して発動する。  
発動した「魔導」に応じた属性のエレメンタルオーブを、エレメンタルエリアに出す。  
※既にお邪魔オーブが埋められている属性のエレメンタルオーブを出すことはできない。  
使用したエナジーは捨て山に送る。  
※使用しなかったエナジーカードはそのまま付与しておく。

### ▶「お邪魔導」

自分のエレメンタルエリアにあるエレメンタルオーブを使用して発動する。  
まず、「お邪魔導」に書かれている効果を発動することができる。  
そして、相手のエレメンタルエリアにお邪魔オーブを1つ埋める。  
※既に相手のエレメンタルオーブが出されている属性にお邪魔オーブを埋めることはできない。  
※エレメンタルオーブが出されていない属性で、好きなところに1つお邪魔オーブを置く。  
「お邪魔導」の発動に使用したエレメンタルオーブは、使用した分だけオーブエリアに戻す。

Point: 「お邪魔導」に書かれている効果を発動

対象となるカードがなければ効果は発動しなくても大丈夫！

- ★「魔導」および「お邪魔導」は1ターンに合計3回まで発動することができる。
- ★「魔導」および「お邪魔導」を発動する順番は任意で決定することができる。

## Phase4: エンドフェイズ

捨て山のカードと山札の残りを全て合わせてシャッフルし、新たな山札とすることができる。  
※山札・捨て山の枚数、ターン数に関わらず、いつでも行うことができる。

Point: エンドフェイズのシャッフル

山札を引けなくなってしまう前に行おう！

エンドフェイズが終了したら対戦相手のターンへ移る。

相手のエレメンタルエリアにお邪魔オーブを3つ埋めた方の勝利！

## Q&A

Q: 自分の光属性のエレメンタルエリアに既にお邪魔オーブが埋められている時、エスカの「魔導:ホーリーレイ」を発動することはできますか？  
A: はい、発動できます。その場合、お邪魔オーブが埋められている属性のエレメンタルオーブは出せないで、火属性のエレメンタルオーブのみエレメンタルエリアに出します。

Q: エスカの「お邪魔導:ホーリーストーム」を発動し、ユニットを1体捨て山に送った時、そのユニットに付与されていたエナジーはどうなりますか？  
A: そのユニットの持ち主は、付与されていたエナジーを全て手札に戻すか、他のユニットに好きなように付け替えるかを選択することができます。