

ヴァーダ・フヴァチル

ヴァーダ・フヴァチル

完全ルール

クラシック クラシック：2人対戦もしくは2チーム戦向け。点数はタスクカードおよびゲームボード上にある伝説級ユニットにより獲得する。

対戦 デスマッチ対戦：2人対戦もしくは2チーム戦向け。タスクカードは使用しない。点数は対戦相手のユニットの破壊、伝説級ユニットの召喚、対戦相手の焰カード使用により獲得する。

乱戦 デスマッチ乱戦：3～4人向け。タスクカードは使用しない。点数は破壊したユニットの色ごとに、もしくは焰カードの対象となった時に獲得する。伝説級のクリーチャーを召喚することに、プレイヤーが選んだ色の点数を得る。最終的な得点は最も少ない色の点数となる。それぞれの色ごとにゲーム中1回、その色の敵のユニット1体を自分の召喚の配列として使用できる。

チーム戦 チーム戦：2人で1チームの2チーム戦で、クラシックかデスマッチ対戦をプレイできる。各チームで使用するユニットは1色だけである。チームメイトはそれぞれ自分の流派デッキを使用し、山札の底の6枚を横向きにする。山札が横向きのカードだけになった時、ゲーム終了条件が満たされる。チームの中で2枚の伝説級カードの手札は共有される。プレイヤーは現在進行中のターン進行をチームメイトに渡すことができる。

準備

× 中央にゲームボードを置く。クラシックの場合は中央のスクエアに印のある面を使用する。もう一方の面はデスマッチで使用する。

チーム戦

- ・ チーム戦のチームメイトはテーブル対面に座る。

× 焰デッキと伝説デッキをシャッフルし、ゲームボードの横に置いてそれぞれ山札とする。

× 各プレイヤーは自分の色を決め、その色のデッキとユニットを受け取る。

チーム戦

- ・ チーム戦の場合チームメイトは別々のデッキを使用するがユニットはいずれかの色を共用する。

× プレイヤーはそれぞれ自分のデッキをシャッフルする。

チーム戦

- ・ チーム戦の場合、プレイヤーはそれぞれシャッフルしたデッキを山札とし、底の6枚を横向きにしておく。

× 先手プレイヤーを決める。

× プレイヤーはそれぞれ3枚のクリーチャーを自分のデッキの山札から、伝説級カード2枚と焰カード1枚をそれぞれ共通の山札から引いて手札にする。


チーム戦

- ・ チーム戦の場合、2枚の伝説級カードは共用する。先にプレイすることになるチームメイトが伝説級カード2枚を引いて、もう一方は引くことはない。

クラシック

× 『現在のタスク』を以下の手順で3枚決める：

- ・ タスクカードをシャッフルし、1枚ずつめくっていく。

- ・ 上級タスク  がめくられた場合捨て札にする。上級タスクではないタスクカードが3枚公開されるまでこれを続ける。

- ・ 公開された3枚目のタスクカードの種類（左上にアイコンがある）が先に公開された2枚と同じ場合、そのタスクカードは捨てて、上級タスクでも先の2枚と同じ種類でもないタスクカードを公開するまでこれを続ける。

- ・ 捨て札になったタスクカードを残ったタスクカードとシャッフルしてタスクカードの山札とする。


× タスクカードの山札の1番上のカードを表向きにし、『次のタスク』とする。

- ・ この時公開されている4枚のタスクカードのうち3枚が同じ種類の場合、公開した『タスク』を山札の底に入れ、次のカードを表向きにする。これを違う種類になるまで繰り返す。

× ゲーム開始時にゲームボード上にユニットは無い。

対戦


× 得点ボードの準備をする。各プレイヤー（もしくはチーム）は一般級ユニットを1個、0点のマスに置く。

- ・ 2番手プレイヤー（チーム戦であれば4人目のプレイヤー）は各色の一般級ユニットを1個ずつ、 アイコンのあるスクエアに配置する。

乱戦

× 各プレイヤーは自分の色の得点ボードを受け取る。

× 各プレイヤーは対戦者からユニットを1個ずつ受け取り、それを英雄級の面を上にして0点のマスに置く。

× 先手プレイヤーの右隣のプレイヤーは別々の色の一般級ユニットを3体、各  アイコン1つにつき隣接するスクエアに1体ずつ配置する。3人ゲームの場合は各プレイヤーの色の3体を、4人ゲームでは2番手のプレイヤー以外のプレイヤーの色の3体を配置する。

ゲームの手順

× ターンは先手プレイヤーから時計まわり順に進行する。

× 各ターンにプレイヤーは2アクションを得る。例外：先手プレイヤーの最初のターンは1アクションしか得ない。

× 可能なアクション

- ・ 自分の色の一般級ユニット1体を空いているスクエアに配置する。

- ・ ユニットの不足：配置できるユニットが手元になかった場合、プレイヤーはこのアクションを、まず一般級か英雄級のすでに配置されている自分のユニットを1体手元に戻し、その後それを一般級ユニットとして配置する。

- ・ クリーチャーの召喚：（後述）

- ・ 自分の手札の流派のカードを1枚捨て札にする。捨て札アクションを実行した場合、残りのそのほかのカードを望む枚数だけ山札の底に戻すことができる。このアクションは1ターンに1回のみ実行できる。

- ・ チーム戦では、自分の山札の底にカードを戻したときに、それを横向きにする。戻した枚数と同じ枚数の横向きのカードを上から正しい方向に戻す。これで横向きのカードは常に6枚になる。

× アクションはどのような順番でも実行できる。『配置』するアクションと『召喚』するアクションは、1ターンに複数回実行できる（『捨て札アクション』は1回のみしか実行できない）。

× プレイヤーはアクションの前や後で焰カード（後述）を発動することができる。焰カードの発動はアクションではない。

× アクションの前やカードの効果の解決中に、ターンプレイヤーはチームメイトにターン進行を渡すことができる。

- ・ 手札の伝説級カードをチームメイトに渡す。

- ・ チームメイトは現在処理中の効果を解決する。

- ・ チームメイトは残っているターンプレイヤーのアクションを、一般級ユニットを配置するために費やすことができる。残っているアクションを召喚や捨て札に費やすことはできない。チームメイトはターンプレイヤーのターンに自分の焰カードを発動することはできない。

- ・ チームメイトがターンプレイヤーのアクションを消費し終えたら、ターン進行プレイヤーはターンを終了する。この時点ではもはや焰カードを発動できない。

× ターン終了時、プレイヤーは条件が適合するタスクカードを1枚だけ獲得できる。

- ・ タスクの山札の1番上の『次のタスク』を今獲得されたタスクの代わりに補充し、山札の1地番上のカードを表向きにして新たな『次のタスク』とする。

- ・ 表向きになっている4枚のタスクカードのうち3枚が同じ種類となった場合、タスクカードの山札の1番上のカードを山札の底に戻し、次のカードを表向きにする。これを違う種類が出るまで繰り返す。

× プレイヤーはターン中に破壊した敵ユニットをゲームボードのわきによける。

× ターン終了時、プレイヤーは破壊した敵ユニットの種類に応じて点数を獲得する：伝説級は1体につき2点、英雄級は1体につき1点、一般級は2体につき1点。

- ・ 自分のユニットを破壊しても点数は得られない。端数の一般級ユニットも点数とならない。

× プレイヤーは伝説級ユニットを1体召喚するたびに1点を獲得する（英雄級ユニットのアップグレードは伝説級ユニットの召喚とはみなされない）。

× プレイヤーはターン中に破壊した敵ユニットをゲームボードのわきによける。

× ターン終了時、プレイヤーは破壊したユニットの色ごとに種類に応じた点数を獲得する：伝説級は1体につき2点、英雄級は1体につき1点、一般級は同じ色の2体につき1点。

- ・ 破壊した自分のユニットは点数とならない。

- ・ プレイヤーが2個ないし3個の端数の一般級ユニットを破壊していた場合（すべて別の色となる）、その中のいずれかの色を選び、その色の1点を得る。

× 同様に伝説級ユニットを1体召喚するたびに、いずれかの色の点数を1点獲得する（英雄級ユニットのアップグレードは伝説級ユニットの召喚とはみなされない）。

× ターン終了時に、手札が自分の流派のクリーチャー3枚、伝説級カード2枚、焰カード1枚になるようにそれぞれの山札からカードを引く。

- ・ チーム戦の場合、伝説級カードを引く代わりに、チームメイトに伝説級カードを渡す。プレイヤーは自分のターンの終了時に手札を自分の流派のクリーチャーカードが3枚と焰カードが1枚になるようにそれぞれの山札から引く。この時チームメイトは伝説級カードが2枚になるように引く。

- ・ 焰カードと伝説級カードは山札がなくなった場合、捨て札をシャッフルして新たな山札とする。

- ・ プレイヤーが自分の流派の山札から最後のカードを引いた場合、手札が3枚より少ない場合もあるが、捨て札をシャッフルして新たな山札を作ることはしない。

ゲームの終了

× ゲームの終了の条件は、いずれかのプレイヤーが自分の流派の山札の最後のカードを引いたときに満たされる。

- ・ ゲーム終了の条件は、いずれかのプレイヤーが自分の流派の山札の横向きでない最後のカードを引いたときに満たされる。必要であれば横向きのカードを引くことができる。

× いずれかのプレイヤーのターン終了時、9点以上の得点を獲得したプレイヤーがいた場合も、ゲーム終了の条件が満たされる。

- ・ 集計するのは獲得したタスクによる点数と（各プレイヤーごと、もしくは各チームごと）、現在ゲームボード上にある伝説級ユニット1体につき1点となる（伝説級ユニットはボード上に置かれた手段は問わない）。

対戦	×	いずれかのプレイヤーが18点以上の得点を獲得した場合も、ゲーム終了の条件が満たされる。	
乱戦	×	いずれかのプレイヤーがいずれかの色で3人ゲームなら12点以上の、4人ゲームなら10点以上の得点を獲得した場合も、ゲーム終了の条件が満たされる	
	×	ゲーム終了条件が満たされたターンが終了したら、各プレイヤーは最後の1ターンを実行し、最後に終了条件を満たしたプレイヤーがターンを得る。その後ゲームは終了する。	
	×	2人ゲーム、もしくは2チーム戦の場合、プレイヤーはいつでも投了することができる。デスマッチ乱戦の場合は投了は認められない。	
クラシック	×	最も点数の多いプレイヤー、もしくは最も多いチームが勝者となる。達成したタスクカードに記された点数と現在ゲームボード上にある伝説級ユニット1体につき1点を合計する。	
対戦	×	最も点数の多いプレイヤー、もしくは最も多いチームが勝者となる	
乱戦	×	各プレイヤーの点数は、獲得した各色の点数のうち最も少ない点数となる。この点数の高いプレイヤーの方が上位となる。 <ul style="list-style-type: none"> 同点の場合、同点の両プレイヤー間で次に点数の低い色を確認する。その色の点数が高いほうが上位となる（4人ゲームの場合、これでも同点であれば最後に残っている色の点数を比べる）。 	

×

- 同点の場合、以下の手順で処理をする（上記で同点処理をしてお同点だった場合も含む）：ゲームボード上のアップグレードされたユニット数の多い側が勝者となる。それでも同点なら、ゲームボード上にあるユニット数が多い側が勝者となる。

- それでも同点の場合は引き分けとなる。

クリーチャーの召喚

- クリーチャーの召喚には、1アクションを費やしたうえで以下の手順を行う：
 - 手札からカードをテーブル上に出す。
 - 自分のユニットの配列が、そのカードの要求する配列に合致することを確認する。
 - 配列は向きが違っていても構わない。また、配列は線対称となっていたり点対称となっても構わない。
 - 召喚使用するユニットは、カードの配列図にあるランクかより高いランクのものを使用できる。
 - あいているスクエアは召喚の配列を確認するときに関係はない。
 - カードの配列図に白枠で記されているスクエアに、そのカードのランク（ランクはカード左上に記されている）のユニットを配置する。
 - ユニットを配置するスクエアは、配列に自分のユニットが記されていない限り、空白のスクエアを選択できる。
 - ユニットを配置するスクエアに、配置するユニット以下のランクのユニットがあった場合、そのユニットは破壊される。
 - ユニットを配置するスクエアに、配置するユニットよりランク高いユニットがあった場合、そのスクエアにクリーチャーを召喚することはできない。
 - ユニットの不足：プレイヤーが自身のユニットをすべてゲームボード上に配置してしまっていた場合でも、クリーチャーを召喚することが可能である。以下のルールはユニットが不足しているときのみ適用する。
 - 召喚により自らのユニットが破壊される場合（配列に含まれているか否かにかかわらず）、その破壊されたユニットを新たに召喚したクリーチャーのユニットとして配置できる（適正なランクの面を使用すること）。
 - さもなくば、プレイヤーは召喚に必要な配列に含まれない自分のユニットを1つゲームボード上から取り除き、それを召喚に使用できる。
 - どちらの方法もとれないときは、クリーチャーの召喚はできない。
 - 新たなユニットを配置したら、カードの記されている効果を解決する。
 - 効果の解決後、カードは捨て札となる。

乱戦	×	各敵の色1色ごと、ゲーム中に1回のみ、 即興召喚 を使用できる。 <ul style="list-style-type: none"> 何れかの敵の色を1つ選び、得点ボード上でその色の英雄級面のユニットを一般級面にする。プレイヤーはゲーム中この色のユニットを再び即興召喚に使用することはできない。 ゲームボード上のその色のユニットを1つ選び、そのユニットを同じランクの自分のユニットであるかのように召喚に使用する。これは1回の召喚にのみ適用し、次の召喚の時には自分のユニットであるかのように使えることは無い。 敵のユニットは色が変わるわけではない。効果の解決時には、依然として敵ユニットである（ただし自分のユニットを召喚するために使ったユニットとしては数える）。 プレイヤーが召喚するクリーチャー1体につき1体の敵ユニットだけを、この方法で使うことができる。	
----	---	---	--

焰カードの発動

- プレイヤーは自身のターンのアクションの使用する前と使用した後に焰カードを発動することができる。
- 焰カードを発動するには、以下の条件が少なくとも1つは適合しなくてはならない。
 - ゲームボード上で対戦相手のアップグレードされたユニット（英雄級と伝説級）の数が、プレイヤーの数よりも記されている数より多かった場合、上段の条件が適合する。
 - ゲームボード上で対戦相手のユニットの数が、プレイヤーよりも記されている数より多かった場合、下段の条件が適合する。

	•	デスマッチ乱戦では、プレイヤーは焰カードを発動させるとき、条件を比較するためいずれかの対戦相手を選ぶ。	乱戦
	×	上段の条件が適合している場合、上段の効果を解決する。下段の条件が適合している場合、下段の効果を解決する。両段とも条件が適合している場合、先に上段の効果を解決し、次に下段の効果を解決する。	
	×	カードの効果を解決したのち、カードは捨て札にする。	
	×	デスマッチ対戦で焰カードを発動するとき、プレイヤーの対戦者は1点を獲得する（使われる効果が上段・下段だけか、もしくはその両方かは問わない）。	対戦
	×	デスマッチ乱戦で焰カードを発動するとき、プレイヤーが発動のために選んだ対戦者はプレイヤーの色の1点を獲得する（使われる効果が上段・下段だけか、もしくはその両方かは問わない）。	乱戦

クリーチャーと焰カードの効果の解決

	×	カードの効果の解決中には、ほかのアクションの使用や焰カードの発動はできない。 <ul style="list-style-type: none"> チーム戦では効果の解決中にチームメイトにターン進行を渡すことができる。チームメイトはターンプレイヤーの残っているアクションを費やす前に、現在解決中の効果を終了させる。	チーム戦
--	---	---	------

- いくつかの効果は必ずしも実行する必要がない：

- 『〜してもよい』という記述は、それをしないことを選べる。

- 『〇〇まで』という記述には0が含まれる。

- 選択可能である記述がないものは、実行の義務がある。

- 効果のすべてを解決できない場合、実行可能な部分のみを行う。

- カードにそのカード自身の名称が記されている場合、そのカードの召喚によってゲームボード上に置かれたユニットを指す。
- キーワード：

- 1アクションを得る**：プレイヤーはこのターン追加の1アクションを得る（この追加で得たアクションの消費はカードの効果ではない）。

- ターン終了時に追加のカードを1枚引く**：手札の補充は手札上限の3-2-1枚になるようにするものだが、その後指定の種類カードを1枚引いて手札に加える。続くターン、それぞれの種類の手札上限までカードを引くことは可能だが、手札上限を超えて保持している手札を捨てる必要はない。

	–	伝説級カードの場合、追加のカードはチームメイトが引く。	チーム戦
--	---	-----------------------------	------

- アップグレードされたユニット**：英雄級か伝説級のユニット。

- 伝説級ではないユニット**：一般級か英雄級のユニット。

- 敵ユニット**：いずれかの対戦者に属するユニット。

- ユニット**：特に明確にこれが記されていない限り、効果は自身のユニットと敵ユニットに影響を及ぼす。

- マークされたスクエア**：配列図で色で塗り分けられているスペースのこと。カードで特に言及がない場合、配列図で色分けされているスクエアは単に見やすく色分けしているだけである。

- 隣接するスクエア**：あるスクエアの辺と角を共有する周りの8つのスクエア。あるスクエアがどれなのかという記述がない場合、新たに召喚されたスクエアのことを指す。

- 距離**：あるスクエアからそのスクエアまで最短で何回移動すればたどり着くかという数値。たとえば、隣接するスクエアの距離は1。

- 移動**：移動は常に隣接しているスクエアに行く。ユニットがあるスクエアへの移動は、先にあるユニットを破壊する。

- 通常移動**：この種類の移動は常に空のスクエアかより低いランクのユニットのあるスクエアへ行う。

- 戦闘移動**：この種類の移動は常に空のスクエアと同じかより低いランクのユニットのあるスクエアへ行う。

- 通常跳躍**と**戦闘跳躍**：跳躍は移動と同様だが、移動先のスクエアは隣接している必要がない。特に記載が無ければ、跳躍はゲームボード上の如何なるスクエアにも行える。

- 配置**：配置アクションと同様。ただし、指定の色とランクのユニットが無ければ配置は実行できない。

- アップグレード**：伝説級ユニットはアップグレードできない。一般級ユニットをアップグレードするには、そのままユニットを裏返す。英雄級ユニットをアップグレードするには、それを取り除き伝説級ユニットを代わりに置く。伝説級ユニットがすでに手元になければ英雄級ユニットはアップグレードできない。

- ダウングレード**：一般級ユニットはダウングレードできない。英雄級ユニットをダウングレードするには、そのままユニットを裏返す。伝説級ユニットをダウングレードするには、それを取り除き代わりに英雄級ユニットを置く。英雄級ユニットがすでに手元になければ伝説級ユニットはダウングレードできない。

- 破壊**：破壊されたユニットはゲームボード上から取り除く。

- 変換**：敵ユニットを変換するには、（違うランクと言う記述がない限り）同じランクの自分のユニットと取り換える。

- プレイヤーが破壊したユニット数を記録する場合、召喚の解決や移動の解決、および『破壊』効果によるもの、そして変換によって置き換えられたものを数える。アップグレードやダウングレードによるものは破壊とは数えない。

- 何らかの理由でゲームボード上から取り除かれたユニットは元のプレイヤーの手元に戻る。