

Crown Crest

— ルール説明書 —



1. ゲームの基本

■ゲームの目的

『Crown Crest』は、2人対戦用の戦術指揮カードゲームです。プレイヤーは一国を率いる王となり、戦力の配置と補強、コマンドのリンクなど、様々な要素を駆使して、継続的に土地を占領することを目指します。

■ゲームの終了条件

以下のいずれかを満たしたら、その時点でゲームを終了し、VP がより多いプレイヤーの勝利になります。

- ① 8 ターン経過した
- ② 一方のプレイヤーの VP が相手より 5 点以上多くなった

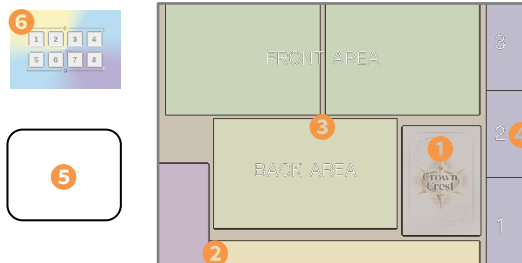
■カードの種類と見方

【ユニットカード】 戦場に出して 戦わせるカード	【コマンドカード】 使いきりのカード	【クレストカード】 1枚だけ入れる 特別なカード
①コスト	③カード名	⑤効果
②クールタイム	④戦力	⑥補強効果

■デッキの構築ルール

対戦の前に、プレイヤーごとに自分のデッキを組む必要があります。デッキは、ユニットカードとコマンドカードから 20 枚と、1枚のクレストカードで構築します。ユニットとコマンドは、同じ名前のカードを最大 3 枚まで入れることができます。

■場所の名前



- ①デッキゾーン：クレストカードを除いた山札を置く場所です。
- ②クレストゾーン：クレストカードおよびチャージしたカードを置く場所です。
- ③戦場：戦力を配置して、移動や戦闘を行う場所です。戦場は前線エリア 2 つとプレイヤーごとの後方エリア 2 つに分かれています。
- ④カウントゾーン：退場したユニットカードやプレイしたコマンドカード、トラッシュしたカードを置く場所です。
- ⑤リンクゾーン：コマンドカードを一時的に置いておく場所です。
- ⑥ターンマーカー：現在が何ターン目であるかと、昼夜を示すための場所です。1～4 ターン目は昼、5～8 ターン目は夜です。

2. 対戦の進め方

■対戦の準備

- ①クレストカードを公開する
デッキのクレストカードを表向きでクレストゾーンに置きます。
- ②デッキを置く
残りのデッキをよくシャッフルしてデッキゾーンに置きます。
- ③初期手札を 6 枚引く
- ④初期戦力トークンを 2 つ得る
- ⑤最初の先攻/後攻をじゃんけんで決めてゲームを開始する

■ターンの流れ

対戦は「ターン」という区切りで進行し、ターンは複数の「フェイズ」に分かれています。フェイズは「スタートフェイズ→メインフェイズ→バトルフェイズ→クリンナップフェイズ→エンドフェイズ」の順番で行います。ターンは各プレイヤー同時に進行し、メインフェイズとクリンナップフェイズのみ交互に行います。

ターンの流れをまとめると以下のようになります。

1. 共通のスタートフェイズ	↓
2. 先攻プレイヤーのメインフェイズ 後攻プレイヤーのメインフェイズ	
3. 共通のバトルフェイズ	
4. 先攻プレイヤーのクリンナップフェイズ 後攻プレイヤーのクリンナップフェイズ	
5. 共通のエンドフェイズ	

- 1. スタートフェイズ [共通]
レスト状態のユニットをアクティブに、ダウン状態のユニットをレストにします。(それぞれカードを 90 度回転させます。)
- 2. メインフェイズ [個別]
次の①②の行動を好きな順番で行えます。①は各ターンに 1 度だけ、②は何度でも行えます。
①手札からカード 1 枚をチャージする (クレストゾーンに置く)
②手札からカードをプレイする
- 3. バトルフェイズ [共通]
①先攻→後攻の順で、好きな数のアクティブ状態のユニットを「前線エリアから後方エリア」「後方エリアから前線エリア」に移動させることができます。
②後攻→先攻の順で、戦力トークンを各ユニットに割り振ります。
③各前線で戦闘を行います。行う順番は先攻プレイヤーが決めます。
- 4. クリンナップフェイズ [個別]
①リンクゾーンのカードをトラッシュする (カウントゾーンに置く)
②自分のクレストレベルと同じ数の戦力トークンを得る
③次のクリンナップ・アクションのうち、いずれか 1 つを行う
・カードを 2 枚引く
・自分のカウントゾーンのカードすべてを 1 つ進める
- 5. エンドフェイズ [共通]
①ターンマーカーを 1 つ進める
②先攻・後攻を入れ替えて次のターンに進む

3. 詳細なルール

■カードのプレイ

カードをプレイするには、そのコストに等しい戸数の戦力トークンを**廃棄**する必要があります。(廃棄したトークンはなくなります。)

*ユニットカードのプレイと補強

プレイしたユニットカードは、バトルゾーンの後方エリアに**レスト状態**で登場します。

ただし、ユニットが登場するに際し、既にあなたが同じ名前のユニットを指揮している場合、代わりに、既に出ていた方の下に重ねます。これを「**補強**」と呼び、1枚でもカードが重なっているユニットは、その【**補強**】効果を発揮します。また、バトルの際は重なっているユニットカードのつよさも合計します。

*コマンドカードのプレイとリンク

プレイしたコマンドカードはリンクゾーンに置いて、その効果を解決します。

その際、そのコマンドカードが「自分のリンクゾーンにあるコマンドカードの何枚目であるか」(そのターンに使った自分の何枚目のコマンドカードであるか)を数え、それを「**リンク数**」と呼びます。コマンドは、リンク数が一定値以上の場合に追加効果を発揮することがあります。また、コマンドカードをプレイする時、そのコストは「バトルゾーンに出ている自分のカードの枚数」だけ小さくなります。ただし、1より小さくはなりません。(0にはなりません)

■戦闘の手順

- ①戦闘を行うエリアを見て、「そのエリアのユニットカードの戦力と、割り振られた戦力トークンの数の合計」を比べあいます。
- ②勝った方はVPを獲得します。昼のターンなら1点、夜のターンなら2点獲得します。
- ③負けた方は、そのエリアのユニットをすべて退場させます。勝った方は、そのエリアから負けた側が退場させたのと同じ数のユニットを選び、後方エリアに移動させてダウン状態にします。(この時、移動時の効果は発動しません。)
- ④最後に、割り振ったKPを手元に戻します。(引き続き、コストの支払いや戦闘時の割り振りに使えます。)

■カードの位相

【アクティブ状態】

移動・戦闘可



【レスト状態】

移動・戦闘不可
登場直後の状態



【ダウン状態】

移動・戦闘不可
戦闘後の状態



バトルゾーンのカードは「**アクティブ** (縦向き)」「**レスト** (横向き)」「**ダウン** (逆向き)」の3つの状態があります。特に、レスト状態・ダウン状態のユニットは、移動できず、バトルに参加しません。

■カウントゾーンとクールタイム

カウントゾーンは使い終えたカードを置く場所です。

「退場したユニット」「使い終えたコマンドカード」「トラッシュしたカード」はカウントゾーンに送り、そのカードのクールタイムと同じ数字のカウントに置きます。クリンナップフェイズやカードの効果などでカウントを3→2→1と進めることができ、カウント0になったカードは手札に加ええます。

■クレストレベルとKP

クレストカードにはレベルがあり、カードをチャージすることで上げることができます。クレストレベルが上がると、クリンナップフェイズに獲得できるKPが増える他、[Lv.X]と書かれた追加効果を解放できます。また、メインフェイズに**最大レベルを超えて1枚チャージするごとに**、自分のカウントゾーンのカードすべてを1つ進めることができます。

■クリンナップ・アクション

クリンナップフェイズに選ぶ「カードを2枚引く」「カウントを1つ進める」といった行動のことをクリンナップ・アクションと呼びます。カードの効果で【**クリンナップ・アクション**】と書かれている場合、それらの行動の代わりにその効果を使用することができます。

■廃棄

廃棄とは、カードやトークンをそのゲームから取り除くことを指します。廃棄したカードは、その残りのゲームの間使用できません。

■補強状態のユニットの扱い

手札から既に出ていたのと同じユニットカードをプレイして補強する時、位相や受けている効果は既に出ていた方に合わせます。例えば、レスト状態のユニットを補強した場合、そのユニットはレスト状態のままです。

補強されているユニットは、一番上のカードにその下に重なっているカードの戦力を足した戦力を持つユニットとして扱います。つまり、重なっているカードをすべて合わせて1体のユニットとして扱います。例えば、重なっているからといって同じ補強効果を複数持つようなことはありませんし、補強しているユニットを移動させる時は重なっているカードをまとめて動かします。

4. よくある質問

Q. ユニットを移動させるとき、左の前線エリアから右の前線エリアに移動させることはできますか？

A. いいえ、前線から別の前線へ直接移動させることはできません。一度後方に移動させるか、『騎兵』のように「前線から前線に移動できる」効果を持っている必要があります。『急襲』のリンク効果で移動させる際も同様です。

Q. デッキが0枚になりました。カードを引けないとゲームに敗北しますか？

A. いいえ、敗北しません。そのままゲームを続けます。

Q. レスト状態やダウン状態のユニットは効果を使えますか？

A. はい、使えます。

Q. 『暗殺者』の効果で、最大レベルを超えてチャージしました。この時に「カウントを進める」ことはできますか？

A. いいえ、できません。「カウントを進める」ことができるのは、メインフェイズごとに1度だけ行えるルールによるチャージの際のみです。

Q. ユニットを補強するとき、「登場した時」の効果は使えますか？

A. はい、使えます。1枚補強するたびに、もう1度使用できます。

Q. 戦闘に敗北した相手が補強しているユニットを退場させました。自分も複数枚ダウンさせる必要がありますか？

A. いいえ、ありません。補強しているユニットは、重なっている枚数に限らず1体として扱うので、それに対してダウンさせるのも1体だけです。