

トライノミコン

プレイ人数：2人 対象年齢：12歳以上

プレイ時間：30分

★「トライノミコン」の世界へようこそ！

貴方と貴方のライバルは、ページを差し込むと魔法が出る万能のグリモア「**トライノミコン**」の使い手です。ページを集めてマナを貯め、攻撃やカウンターなどの魔法をぶつけ合い、ライバルのライフを0にして勝利を掴みましょう。

★内容物

・ゲーム用カード 69枚

……ページカード65枚、イベントカード4枚

(裏面)



(表面)



・マナカウンター 14枚*3色=42枚

……1マナ用小サイズ 10枚*3色=30枚

……5マナ用大サイズ 4枚*3色=12枚

(1マナ用)

(5マナ用)



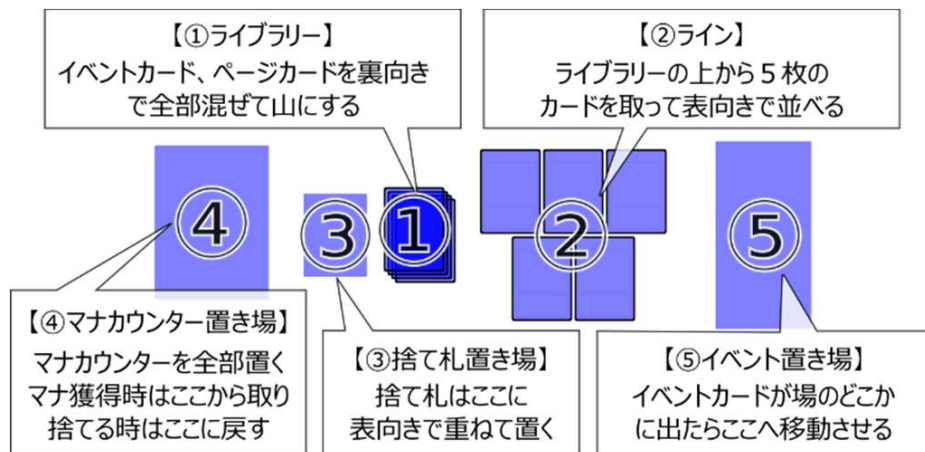
・ゲームサマリー&アイコン早見表 2枚

・先手マーカー 1枚

・説明書(この紙です) 1部

★ゲームの準備

1.ゲームを遊ぶための「場」を下図のように準備します。



※【③捨て札置き場】と【⑤イベント置き場】には何も置かずスペースだけ開けておきます。

2.各プレイヤーは**以下のものを持ちます**。

①「手札」6枚

ライブラリーの上からカードを6枚取り、相手に裏側を向けて持ちます。

もしこの時引いた手札が気に入らない場合、一度だけ、任意の枚数のカードを捨て札にし、その分だけライブラリーからカードを引き直すことができます。

②「♥ライフ」25点

これがなくなったプレイヤーはゲームに敗北します。お手持ちのメモ帳や携帯電話の電卓機能などで管理して下さい。

③「ゲームサマリー&アイコン早見表」1枚

裏表両面にゲームのルールが記載されています。

3.先手、後手を決めます。

最近他のゲームで魔法を使ったプレイヤーが、「先手マーカー」を持ちます。ゲーム中、これを持つプレイヤーが「先手」、もう一人が「後手」となります。

これで準備は完了です。さあ、ゲームを始めましょう！

★ゲームの目的

ページカードの効果で、**相手プレイヤーのライフを0以下にすること**です！

★ゲームの進め方

本ゲームでは、プレイヤーのライフが0以下になるまで、「ターン」という単位で行動を繰り返します。

1ターンに含まれるのは、以下の3つのステップです。

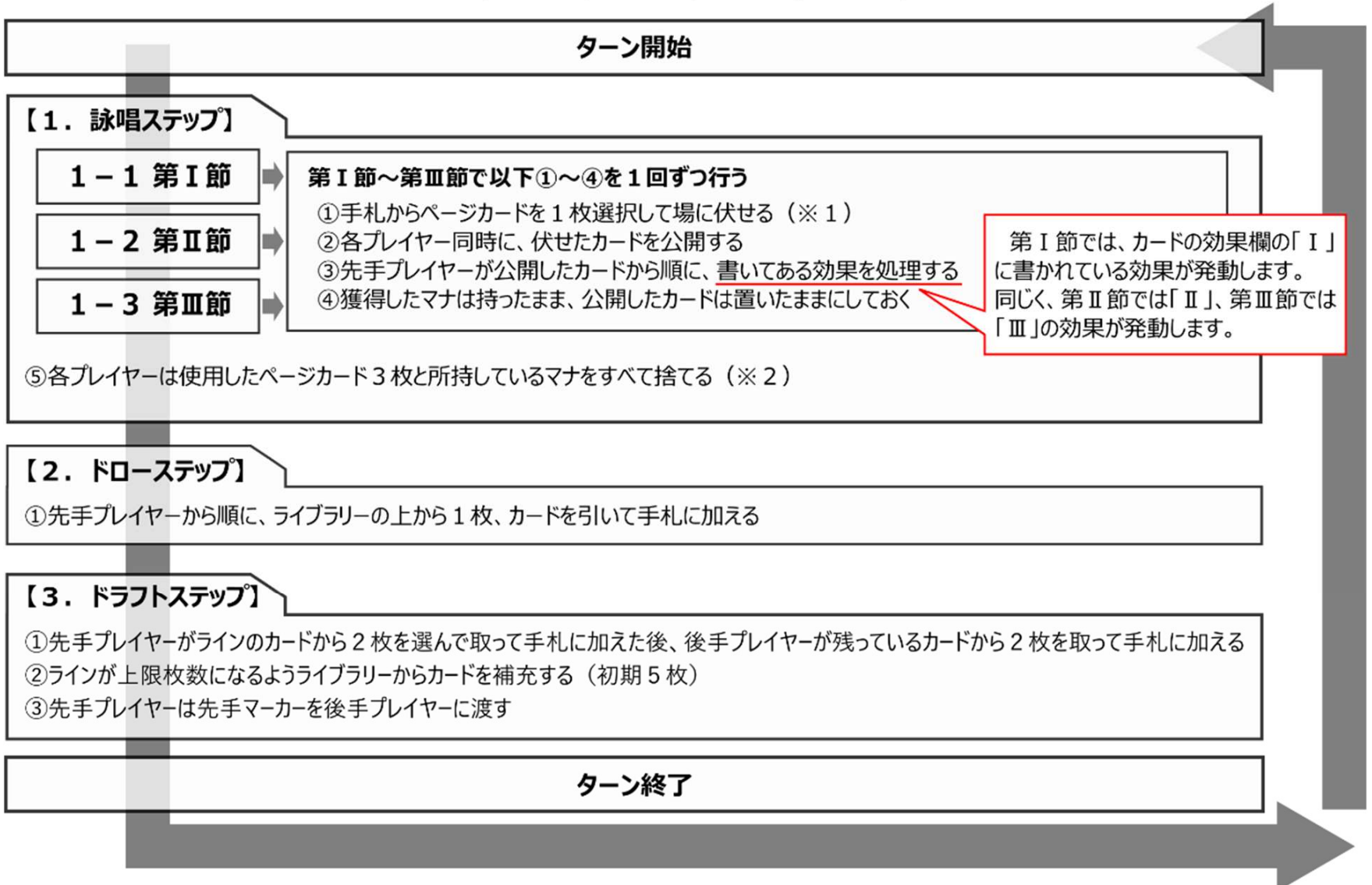
- 【1. 詠唱ステップ】
- 【2. ドローステップ】
- 【3. ドラフトステップ】

さらに、【1. 詠唱ステップ】には、

- 【1. 第I節】
- 【2. 第II節】
- 【3. 第III節】

の3つが含まれます。

★ターンの進め方……下表に従って進めていきます。



（※1）詠唱ステップ中、ページカードを使わないことはできません。必ず各節に1枚のページカードを選んで場に出して下さい。

（※2）マナの一部、あるいは全部を破棄せず次のターンに「持ち越し」できるようにするカードもあります（「マナ残留」「持越」「焼夷」など）。

●ターンの進行中、いつでも行われる処理

ターン中、A～Eの条件を満たした場合、ここに記載されている処理を行います。

A. 詠唱ステップの各節終了時、プレイヤーのライフが0以下だった。

→その時点でライフが残っているプレイヤーが**ゲームに勝利します**。

※各プレイヤーのライフが同じ節中に0以下になった場合、0以下の数値までライフを計算し、よりライフが0に近いプレイヤーがゲームに勝利します。

（マイナス分も含めて残りライフが完全に同じだった場合、勝者無しの引き分け）

B. 詠唱ステップ中、後手でカウンターを成功させるか、攻撃を一方的に通した。

→先手プレイヤーから**先手マーカーを奪います**。

C. 詠唱ステップ中、ラインのカードが上限枚数(初期5枚)未満になった。

→その都度上限枚数までカードをライブラリーから補充して下さい。

D. プレイヤーの手札が8枚を超えた。

→即座に手札が**8枚になるよう**、カードを選んで捨て札にして下さい。

E. ライブラリーが足りなくなった。

→その時点で捨て札をすべて裏向きにして混ぜ、新たなライブラリーとして下さい。

★カードの説明

本ゲームで使うカードは以下の二種類です。

- ・使い捨てで効果を発揮する「ページカード」
- ・場に残り全員に効果を及ぼす「イベントカード」

★ページカード

攻撃、カウンターなど、様々な効果を発揮します。

各プレイヤーは1ターンに3回、第I節～第III節の各節に1枚ずつページカードを手札から場に出し、記載された効果を発動することができます。

●ページカードの見方



- ① カードレベルとカードの使用マナ
- ② カード名
- ③ カード種別（ページ、イベントの二種）
- ④ イメージイラスト
- ⑤ カードの効果
……第I節：I、第II節：II、第III節：III
- ⑥ フレーバーテキスト

●レベルについて

「レベル」は**全プレイヤーに共通して適用される数値**です。場に蓄積した魔力の高まりを表しており、場のレベルが上がるほど強烈な魔法が放てるようになっていきます。

ゲームスタート時のレベルは「0」で、イベントカードの効果によって上昇していきます。

「カードレベル」が1以上のカードの効果欄には**必ず「Lv.X」のように書かれているものがあります。**

Lv.1が付いている効果は、**場のレベルがそこに書かれた数字以上でなければ発動しません。**また、その他の効果は、**制限なくいつでも発動します。**

イベントがなかなか出ずレベルが上がらないゲームでは、高レベルカードを制限の無い効果で使ったり、ドラフトで取らないようにする事も検討しましょう。

●ページカードの色と効果について

カードの色には、「赤」「青」「緑」の三色があり、アイコンとカードの背景色で表されています。この色に対応した色のマナをたくさん持っているほど、カードの効果は強力になっていきます。

※二種類のマナを参照するカード（「黄」「紫」、など）や、所有マナを参照しない効果だけを持つ無色のカードもあります（「一式」「虹」など）。

●効果の具体例

効果： $\text{♣} = \text{♣} \times 3$

（所有マナの数に数式を適用する効果もあります）

所有マナ： $\text{♣} \rightarrow 3$ ダメージを相手に与える攻撃

$\text{♣♣♣} \rightarrow 9$ ダメージを相手に与える攻撃

効果： $\uparrow \text{♣}$, あなたの所持する ♣♣ ごとに1枚ラインのカードを取る
（「,」で区切られた効果は左から順に処理します）

所有マナ： $\text{♣♣} \rightarrow \text{♣}$ を得て所有マナは ♣♣♣ に \rightarrow ラインのカードを1枚選んで取る

$\text{♣♣♣} \rightarrow \text{♣}$ を得て所有マナは ♣♣♣♣ に \rightarrow ラインのカードを2枚選んで取る

※マナは、**効果で参照されても減ったり無くなったりしません。**

●カードの効果とアイコンの対応表

↑XX……マナ獲得

Xの部分に書かれたマナを獲得します。

↘ = X……攻撃

Xの部分ダメージとし、その分だけ相手プレイヤーのライフを減らします。

☞ = X……カウンター

相手プレイヤーの攻撃によりこの節の間にダメージを受けた場合に、以下の2つの効果を発動します。

- ・あなたがこの節で受けたダメージを0にします。
- ・Xの部分ダメージとし、その分だけ相手プレイヤーのライフを減らします。

※受けるダメージが元から0だったり、相手が使った効果が直接ライフを減らすもの(「呪毒」など)だった場合、カウンターの効果は発動しません。

※後手番でも先手番プレイヤーの攻撃をカウンターすることができます

🔄……カード入れ替え

ライブラリーからカードを1枚引いた後、手札を1枚選んで捨て札にします。

★イベントカード

場に残り続け、**全プレイヤー**に効果を及ぼし続けるカードです。

イベントカードが**ラインに置かれる**、**捨て札になる**など、場のどこかで表向きになった時、即座にそのイベントカードを「**イベント置き場**」に移動します。

イベント置き場に置かれているイベントカードは、**常に効果を発揮し続けます**。

また、各プレイヤーは、詠唱ステップの各節において、詠唱カードを公開する前ならいつでも、手札にあるイベントカードを1枚ずつ、表向きで場に出すことができます。

これを行ったプレイヤーは、ライブラリーからカードを1枚引きます。

●イベントカードの見方



- ① このカードで増加する「レベル」
- ② カード名
- ③ カード種別 (ページ、イベントの二種)
- ④ イメージイラスト
- ⑤ イベントカード置き場上で発揮される効果
- ⑥ フレーバーテキスト

★勝利へのヒント

・相手の行動を予測し、有利な色の魔法をぶつけましょう。赤のカードはダメージが高く、緑のカードはカウンターが多く、青のカードはカウンターを無視できるものが多いため、赤→緑→青→赤……の三竦みになっています。

・先手を上手く奪いましょう。先手番はドラフトフェイズ時に強力なカードや後手に渡したくないカードを予め取ることで有利を広げることができます。

★クレジット

制作



イラスト：原人(@mizo612)

その他：シチハ(@shichiha78)

線画協力：N・T

2017年