

AbsoluteZero説明書

ゲームの目的

あなたは魔術師となって、相手の魔術師と召喚・魔法で決闘を行います。
先に相手のライフを0にして勝利を目指します。

世界観

永らく続く動乱の時代。一強を誇る帝国、互いに寄り添い抵抗する連合国。
強大な帝国が侵攻を繰り返し、やがて全てを蹂躞するかに思えたその時、
流れを変える銀の銃弾が生まれた。それが人為召喚魔法である。

召喚されたモンスターは余りにも強力で、これまでの戦力差など
全て掻き消す程であった。しかし半端なモンスターでは更に上位の
モンスターを召喚するための生贄にされてしまう。

最上位のモンスターを召喚することのできる魔導士こそが至高。
そんな魔導士を探し出すための魔術大会が連合国にて開催され、
あなたは参戦する。優勝者に与えられる巨万な富と権力、
名誉ある称号“Absolute Zero”を求めて。

内容物

本説明書以外に、下記5種類のカードが入っています。



キャラ
カード 4枚



魔法
カード 26枚



下位モンスター
カード 10枚



上位モンスター
カード 13枚



その他カード 6枚
(ライフカウンター・早見表)

準備



1.場の準備

- ① 下記山札を用意
 - 魔法山札 … 裏面に Magic
 - 下位山札 … 裏面に LowRankMonster
 - 上位山札 … 裏面に HighRankMonster

2.プレイヤーごとの準備

- ② キャラカードをランダムに1枚ずつ配りオモテにして置く
- ③ ライフカウンターをキャラ右下の矢印で10にあわせる
- ④ 魔法を1枚ずつ配り裏向きで置き、自分だけ確認する
- ⑤ 下位山札から1枚、上位山札から1枚配り手札にする

3.先行後攻決め

上位山札を1枚ずつ引き、数値が高いプレイヤーが先行
その後山札をシャッフルする

※各山札は0枚になった時点で場に溜まった魔力爆発により即座にそれぞれのプレイヤーに3ダメージ与えた上で捨て札をシャッフルして山札を作り直す。

カードの見方

キャラカード



- ① キャラクター名
- ② 能力
- ③ フレーバーテキスト

魔法カード



- ① ダメージカウンター用値
- ② 魔法名
- ③ 使用タイミング
- ④ 魔法効果
- ⑤ フレーバーテキスト

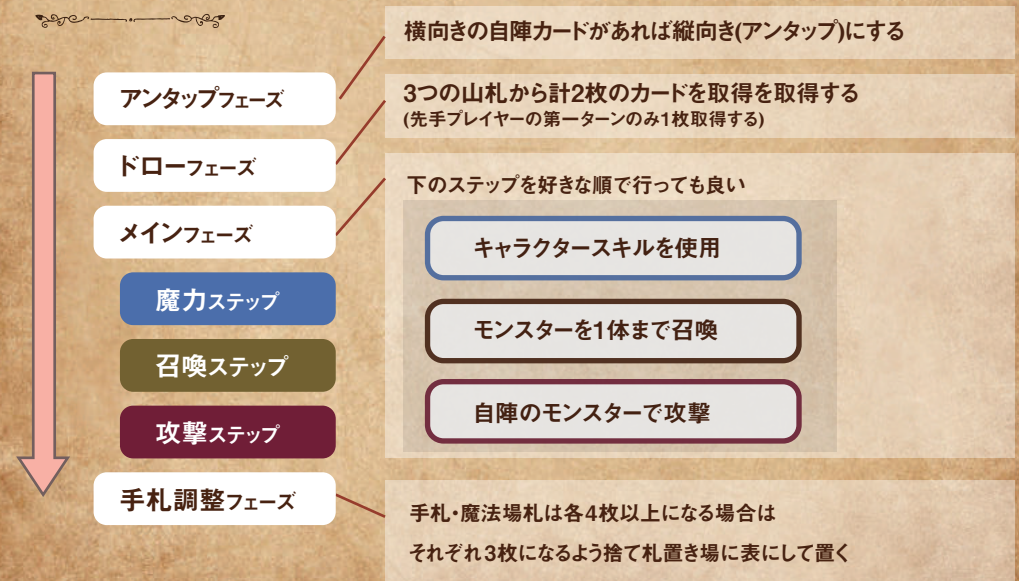
モンスターカード



- ① パワー
- ② モンスター名
- ③ 種族名
- ④ 能力
- ⑤ フレーバーテキスト

ターンの流れ

下記ターンを先手から交互に行います。



魔力ステップ

手札から1枚捨てる: (1ターン1回まで)
【消滅】/パワー2以下のモンスターを1体破壊
【失敗判定1】

召還ステップ



攻撃ステップ



キャラカードに記載しているスキルを使用することができます。

※発動時に失敗判定がある場合は、低位山札を引き書かれた数字のカードが出た場合は失敗として、発動なしとします。(この場合でも使用した捨て札は戻りません)

手札から自陣に出すことを召喚といいます。
1ターンに1回まで召還することができます。
召喚方法は以下の2種類あります。

①通常召喚

通常召喚とは低位モンスターカードの召喚のことです。
この場合はそのまま自陣に召喚することができます。

②生贖召喚

生贖召喚とは上位モンスターカードの召喚のことです。
上位モンスターカードの召喚条件に指定された自陣もしくは敵陣のモンスターを生贖(捨て札)にすることで、自陣に出せます。

例: バンパイアは「パワー3以下のアンデッドを生贖」と書いてある
そのため、敵陣にいる「パワー2のアンデッド」である
スケルトンを生贖(捨て札)にすることで自陣にバンパイアを召喚できる

※召還酔い・速攻について

場に出したターンは通常攻撃はできません。
ただし、「速攻」という能力がある場合は、そのターンから攻撃が可能です。

攻撃側プレイヤーはどのモンスターで攻撃するか
一括で横向き(タップ)にして攻撃するモンスターを宣言します。

その場合 防御側プレイヤーは攻撃してきたモンスターごとに
以下の2つどちらかを選択する。

①攻撃済みでない(タップ状態でない)モンスターで防御する

防御モンスター1体につき攻撃モンスター1体を指定する。
パワーの低いほうを高い方の下に挟みダメージカウンターとする。
同値の場合や合計ダメージがどちらもパワーを超える場合は
両方を捨て札にする。

例: 攻撃側プレイヤーはインプを横向きにして攻撃宣言をした。
防御側プレイヤーはデーモンゾンビが横向き状態ではなかった為
インプの攻撃を防御した。その結果デーモンゾンビの下にインプを
置くことでデーモンゾンビが2ダメージを表示となる。
このデーモンゾンビはパワー3、ダメージ2の状態となる。

②キャラで受ける

ライフカウンターをダメージ分減らす。

ターンの例



用語集

共通

パワー カード左上の数字。攻撃力とHPを表す

召喚 手札から場に出す事

生贖 召喚する際に媒介となるモンスターを捨て札にして召喚する対象。敵の場のモンスターでも使用可能

失敗判定○ 下位モンスター山札を引き、
パワー○のカードが出たら効果は発動しない。
引いたカードは捨て札にする。

※1が3枚、2が5枚、3が2枚あり

魔法

【○○対抗】相手の○○に対抗して使用できる

魔法。効果は相手の○○より先に解決

【いつでも】いつでも使用できる魔法

先手番

山札から1枚カード取得の後
手札から低位モンスター:インプを召喚 …①
速攻があるのでカード横向き(タップ)にして攻撃宣言
後手プレイヤーは場にモンスターがないので
キャラで受けてライフカウンターを2減らす …②

後手番

山札から2枚カード取得
手札から低位モンスター:スケルトンを召喚 …③
召喚酔いの為、このターン攻撃はできない
スキル[瞑想]で1枚捨てて魔法カードを取得 …④

先手番

横向き(タップ)状態のインプを縦向き(アンタップ)に変更
山札から2枚取得
敵のスケルトンを生贖として低位捨て札に移動し
手札から上位モンスター:バンパイアを召還。 …⑤
インプで攻撃。後手は攻撃対抗魔法「ファイアトラップ」を発動 …⑥
これに対抗して先手は「強化」でパワーを+2 …⑦
後手は対抗で「デス」発動 …⑧
インプを低位捨て札置き場に移動

モンスター

【種族名】魔法の対象などで使用

【速攻】召喚したターンから行動が可能な能力

【壁】攻撃ができない能力

【仲間呼び】召喚時低位山札を引き同じモンスター
なら場に出す
(速攻があればそのターン戦闘参加できる)

【飛行】飛行を持たないモンスターには防御されない

【召喚条件○○】召喚できる条件として○○を
生贖に捧げる必要があるモンスター

【○○の時】“:”以降に記載された能力が発動



FAQ・最新説明書などはWEB上にアップしております→

説明書 ver 1.0.3 [Serachips] <https://games.serachips.com/>



<https://tinyurl.com/yxb2bxmq>