

FLESH AND BLOOD

イントロダクション

フレッシュ&ブラッドは、ヒーローを取り巻くファンタジーな世界観をテーマにしたカードゲームです。あなたはヒーローとして対戦相手のヒーローと戦います。対戦相手のヒーローのライフを0にすると勝利です。



戦闘チェーン



ゾーン一覧

- **ヒーロー** — ヒーローをここに置いてゲームを開始します。
- **武器** — あなたの武器はここに置きます。武器で攻撃したとき、それは戦闘が終了するまで戦闘チェーンに移動します。
- **装備品** — あなたの装備品はここに置きます。装備品で防御したとき、それは戦闘が終了するまで戦闘チェーンに移動します。
- **戦闘チェーン** — 攻撃または防御しているものをここに起きます。
- **格納庫** — あなたのターン終了時、カードを裏向きで置くことができます。置いたカードは後でプレイできます。格納庫のカードで防御したり、ピッチしたりすることはできません。
- **ピッチ** — カードがリソースを得るためにピッチされたとき、ここに置きます。
- **デッキ** — 裏向きでデッキを置きます。ゲーム中、デッキの中身を見ることはできません。
- **墓地** — カードが破壊されたり、捨てられたり、防御したり、解決したりした後、それは墓地に置きます。
- **追放** — カードが追放されたらここに置きます。

上記のゾーンに加えて、あなたは手札ゾーンも持っています。これはデッキから引いたカードが属するゾーンです。また、カードに「闘技場」と書いてある場合、それはヒーロー、武器、装備品、戦闘チェーンの各ゾーンとプレイされたアイテムやオーラといったパーマネントが置かれる場所を指します。

以下の手順に沿ってゲーム開始の準備を進めます。

1. あなたのヒーローゾーンのヒーローを表向きにします。
2. 先攻のプレイヤーを決定します。なんらかのランダムな方法で選ばれたプレイヤーが、先攻か後攻を選びます。
3. 使う武器と装備品を選び、裏向きの一つの束にします。次に、デッキに入れるカードを選びます。選ばれなかった残りのすべてのカードは、ゲーム中はあなたのインベントリにあります。
4. 自身のデッキをシャッフル後、相手に提示してシャッフルしてもらいます。その後、デッキゾーンに置きます。
5. 武器と装備品の束を表向きにし、武器ゾーンと装備品ゾーンに置きます。
6. ヒーローの知力に等しい枚数（ほとんどのヒーローは4）のカードを引いたら、ゲームスタート！

相手の武器や装備品を見てから自分の武器や装備品を変えることはできません。このゲームにマリガンはありません。最初に引いたカードでゲームを開始します。

剛力



あなたのターンの開始時、これを破壊し、その後このターンのあなたの次の攻撃は+1👁️を得る。

汎用・トークン - オーラ

能力の起動

ターンは3つのフェイズで構成されています。

1. 開始フェイズ
2. アクションフェイズ
3. 終了フェイズ

開始フェイズでは、単純にターンの開始時に発生する効果を解決します。
(例：剛力トークンを破壊する) カードをプレイしたり、効果に対応してなにかを行うことはできません。

効果の解決がすべて終わったら、アクションフェイズに移行します。

アクションフェイズでは、カードをプレイできます。あなたのターンなら、このフェイズの開始時に1アクションポイントを得ます。このポイントを消費して、手札か格納庫のアクションカードをプレイできます。

プレイしたアクションカードが**続行**を持つ場合、解決したときにアクションポイントを再度得ます。そのため、次のアクションをプレイすることができます。**続行**を持たないアクションカードをプレイし、アクションポイントがなくなった場合は次のアクションカードをプレイすることはできません。終了フェイズに移行します。

カードのプレイ手順



カードを公開し、対象やモードがあれば宣言します。
あなたは《脅迫と暴行》のプレイを宣言し、攻撃対象として対戦相手を選びました。
カードのプレイでは、あなたはそのリソースコストを支払う必要があります。



各ターン、リソースポイントは0で始まります。リソースを得るには、カードをピッチする、つまり手札からピッチゾーンにカードを移動させます。ピッチしたカードはそのカードに書かれているピッチ値に等しいリソースを生み出します。

ピッチできるのは手札のカードのみであり、カードのプレイ時にリソースコストが足りないときのみピッチできます。

《脅迫と暴行》のコストは2リソースです。開始時のリソースは0のため、あなたは《戦線の強化 (黄)》をピッチして2リソースを生みました。

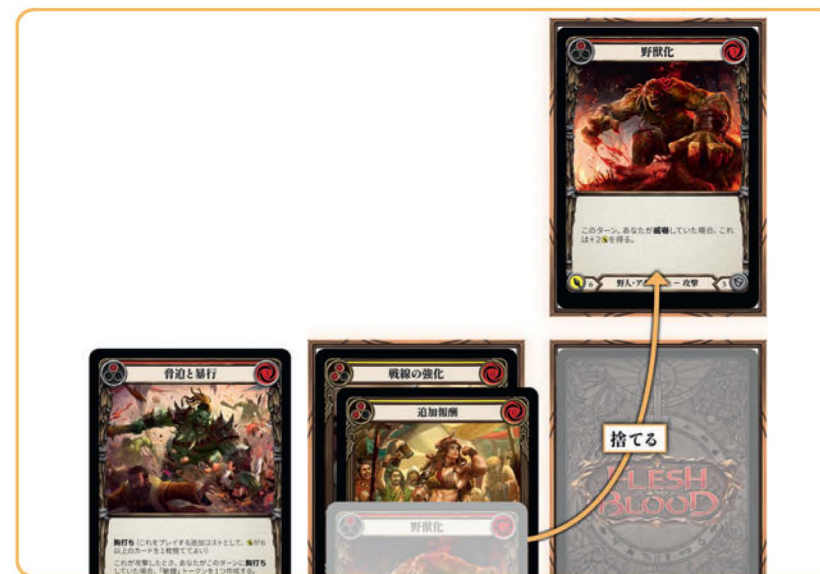


あなたはまだ支払えるだけのリソースを持っていないため、追加で《追加報酬 (黄)》をピッチして2リソースを生み、合計で4リソースになりました。あなたはコストを支払うのに十分なリソースを持っているため、これ以上ピッチすることはできません。



追加コストが要求される場合、リソースコストの支払い後にそれらを支払います。

すべてのコストを支払うことができない場合、そのカードはプレイできず、ゲームはプレイの宣言の前まで戻ります。



リソースコストの支払い後、《脅迫と暴行》の追加コストとして手札から《野獣化 (赤)》を捨てました。



すべての手順完了後、カードはプレイされたことになります。ピッチで生み、残ったリソースはこのターンの間残ります。

《脅迫と暴行》はアクションカードのため、プレイするのにアクションポイントを消費します。

これは続行を持っていないため、あなたはもうアクションポイントがありません。このターン、更にアクションをプレイすることはできません。

あき やいば
秋の刃



制限

コスト

ターン1アクション — ② : 攻撃。続行 (このアクションが解決されたとき、アクションポイントを

タイプ

効果

1

忍者・武器 — 剣 (両手)

能力の起動

一部のカードは起動能力を持ちます。能力の起動はカードのプレイと似ていて、プレイの代わりに能力の起動を宣言します。同じ手順でコストを支払い、効果を解決します。起動能力が「アクション」の場合はコストでアクションポイントを消費します。続行を持っている場合、解決時にアクションポイントが帰ってきます。

起動能力は次の書式に従います。

制限 タイプ — コスト:効果

制限はターン1回のみが多いですが、制限がない場合は (コストを支払える限り) 何回でも起動できます。

書式のタイプの意味はカードのタイプに似ています。アクションはアクションポイントが必要です。インスタントはいつでも起動でき、他のカードに対応して起動することもできます。リアクションはインスタントに似ていますが、起動できるのは戦闘中のリアクションステップのみです。

コストは常にダッシュとコロンの中に書かれます。コストがない場合、代わりに0が書かれています。

効果は能力が解決される時に何が起きるかを書いています。効果が攻撃の場合、戦闘が始まります。

終了フェイズ

自分のターンの終了時に、終了フェイズの開始時に発生する効果をすべて解決します。その後、次の処理を行います。

- あなたの格納庫が空の場合、あなたは手札のカードを1枚格納庫に裏向きで置くことができます。
- 各プレイヤーは、ピッチゾーンのカードを好きな順番でデッキの一番下に置きます。
- 各プレイヤーは残っているアクションポイントやリソースポイントを失います。
- あなたは手札の枚数が知力と等しくなるまでカードを引きます。(通常は知力は4)
- あなたのターンが終了し、対戦相手のターンが始まります。

ゲームの最初のターンでは、ターン終了時にすべてのプレイヤーがヒーローの知力になるまでカードを引きます。それ以外のターンでは、各プレイヤーは自身のターンの終了時のみカードを引きます。

柔軟な爪

1



これがヒットしたとき、あなたの追放ゾーンに臥虎を1枚作成する。このターン、あなたはそれをプレイしてよい。

続行

4

忍者・アクション — 攻撃

2

ターンのプレイ

戦闘

プレイまたは起動で攻撃を行うと、戦闘が始まります。攻撃の解決は、以下の手順で行います。

戦闘中は、例外を除くと別のアクションをプレイしたり起動したりすることはできません。例外はリンクステップでの次の攻撃のプレイです。もし攻撃でないアクションカードをプレイしたい場合、先に戦闘チェーンを閉じる必要があります。アクションポイントがあれば、他の攻撃のプレイで戦闘を再度始めることができます。

レイヤーステップ

あなたが攻撃をプレイしたとき、この段階ではまだ攻撃しているとはみなされません。

あなたは《柔軟な爪 (赤)》をプレイし、コストを支払い、対戦相手を攻撃の対象として選びました。戦闘がスタートしました。

攻撃ステップ



攻撃は戦闘チェーンに移動し、対戦相手へ攻撃している状態となります。

《柔軟な爪》は戦闘チェーンに移動し、対戦相手に攻撃している状態になります。このパワーは4です。

防御ステップ



攻撃されているプレイヤーは、防御するカードをチェーンリンクに置くことができます。

- 以下を好きに組み合わせて防御できます。
- ・コントロールしている防御値を持つ装備品（既に防御しているものを除く）
 - ・手札にある防御値を持つカード（防御リアクションを除く）

対戦相手は防御値1の装備品と手札の防御値2のアクションカードの2枚で防御しました。現在の防御値の合計は3です。

リアクションステップ



攻撃側のプレイヤーは攻撃リアクションを、防御側は防御リアクションをプレイできます。

あなたは攻撃リアクションカードをプレイしたので、《柔軟な爪》のパワーは4から5になりました！

ダメージステップ

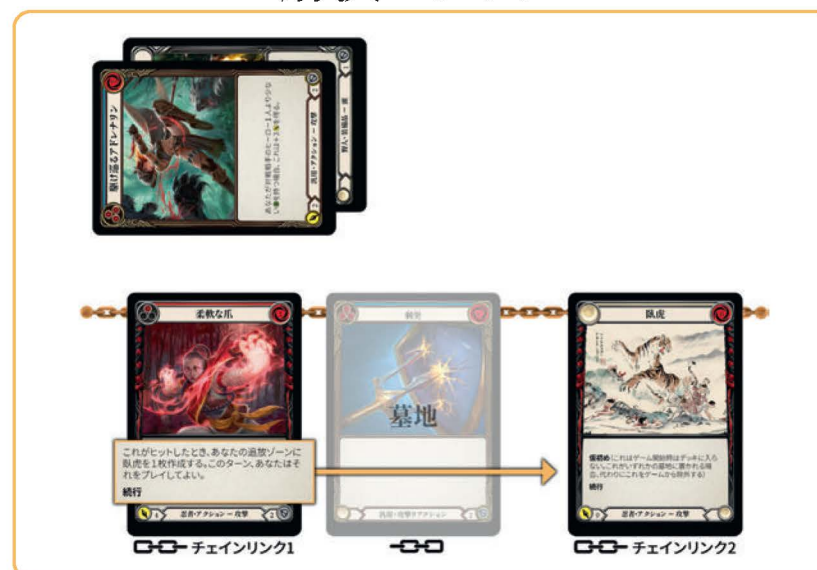


攻撃のパワーと防御カードの防御値の合計を比較します。パワーが合計防御値より大きい場合、対象に差に等しい値のダメージを与えます。（パワーから防御値を引いた値がダメージ）このときにダメージが与えられたなら、攻撃はヒットしたことになります。ダメージが与えられていないなら、攻撃はヒットしていません。

このステップではカードをプレイすることはできません。

ここでは、パワー5と合計防御値3を比較します。攻撃は2点のダメージを与えヒットしました！

解決ステップ



チェーンリンクが解決されます。ヒットまたはダメージを与えたことによる効果を解決します。

《柔軟な爪》がヒットしたので、2つの効果が誘発しています。1つは《臥虎》を追放ゾーンに作成する効果、もう1つは続行を得る効果です。

カードは続行を1つしか持てません。元々続行を持っているため、ここでは2つ目の効果は重要ではありません。

リンクステップ



攻撃が続行を持っていた場合、プレイヤーは1アクションポイントを得ます。

- その後、攻撃しているプレイヤーは次の行動ができます。
- ・他の攻撃をプレイし、再度レイヤーステップへ移行。
 - ・戦闘を終了するため、クローズステップへ進む。

《柔軟な爪》が続行を持っているため、あなたは1アクションポイントを得ます。

作成した《臥虎》をプレイしてチェーンリンク2を開始し、再度レイヤーステップが始まります。

クローズステップ



このステップで戦闘チェーンが閉じます。

すべての装備品と武器をそれぞれのゾーンに戻し、戦闘チェーンに残っている他のカードはオーナーの基地に置かれます。

戦闘は終了しました…今のところは。

あなたの武器はあなたの武器ゾーンに戻り、対戦相手の装備品は装備品ゾーンに戻ります。残りのカードは基地に置かれます。

黄金律

最後に、ゲームのルールとカードが矛盾した場合の説明です。このときは、常にカードテキストが優先されます。

例えば、通常は追放ゾーンからカードをプレイすることはできません。しかし《柔軟な爪》のようなカードは、あなたに追放ゾーンにカードを作成することと、それをこのターンプレイしてもよいと指示します。この効果が優先されるため、あなたは追放ゾーンからプレイができます。

このゲームの面白い点の一つは、たくさんのカードが様々な方法でルールを破ったり、捻じ曲げたりすることです。

カードのタイプ



ヒーロー

あなたが使えるカードはヒーローにより決定されます。例えばヒーローが忍者の場合、汎用または忍者のカードを武器や装備品、デッキとして使用できます。

”年上”のヒーロー達はクラシックとLiving Legendで使用します。若者のヒーローはライフが半分で、ブリッツ、シールド、ドラフト、コモナーのフォーマットで使用します。



装備品と武器

プレイヤーはゲーム開始前に使用する武器と装備品を選びます。

武器のサブタイプとして片手と両手があります。片手武器を2つまたは両手武器を1つ装備できます。

装備品は頭、胴、腕、足のいずれかのサブタイプを持ちます。それぞれ1枚ずつ装備可能です。



アクション

フレッシュ&ブラッドのカードの殆どはアクションです。

攻撃のサブタイプを持つアクションカードをプレイすると、戦闘が始まります。

アイテムやオーラなど一部のサブタイプを持つカードをプレイすると、解決時に闘技場に置かれ、何らかの効果で離れるまで闘技場に存在し続けます。



インスタントとブロック

インスタントカードはアクションフェイズ中いつでもプレイでき、他のカードに対応してプレイすることもできます。何かに対応して2つ以上のインスタントがプレイされた場合、最後にプレイしたインスタントから解決します。防御値を持たないインスタントは防御に使えません。インスタントのプレイにアクションポイントは必要ありません。

ブロックカードはプレイできません。しかしピッチすることや攻撃を防御することができます。ブロックは防御値が高かったり、防御したときに強力な効果を発揮するものが多くなっています。



リアクション

リアクションカードはインスタントに似ていますが、戦闘中のリアクションステップでのみプレイできます。

攻撃リアクションは攻撃プレイヤーのみがプレイできます。

防御リアクションは防御プレイヤーのみがプレイできます。解決時、戦闘チェーンに防御カードとして加わります(合計防御値に加算されます)



トークン

トークンカードは効果によって作成される一時的なカードです。殆どのトークンはアイテムまたはオーラで、効果によって破壊されるか、別のゾーンに移動するまで闘技場に存在します。

トークンが闘技場から離れる場合、それはゲームから除外されます。

