

Puzzle Strike ルールブック ver.7.3

「格闘ゲーム風パズルゲーム風カードゲームをカードの代わりにチップで遊ぶゲーム」

概要

Puzzle StrikeはFantasy Strikeキャラクターによるパズル風デッキビルドゲームである。パズル要素として、毎ターンそれぞれのプレイヤーの場にジェムが降ってくる。一番上まで積み重なったら負け。場のジェムを融合させて大きなジェムを作り、それを粉碎して他のプレイヤーに降らせる事ができる。場にジェムが積まれれば積まれるほどピンチだが、同時に毎ターン引けるチップの数が増えるので逆転のチャンスがある。

ゲーム開始時点でプレイヤーは少量のチップからなる「デッキ」を持っている。プレイを通じてチップを買い足し、デッキを好きな様に構築できる。それぞれ違う強みと弱みを持ったキャラクターでプレイするので、対戦相手とは違った戦略を採用する事になるだろう。またゲームごとにも違った戦略を採用せねばならない。というのも、デッキ構築に使えるコモンチップ(つまり銀行)はゲームごとに変わるからだ。組み合わせの数は無限大であり、探求の余地は限りなく広い。

Puzzle Strikeにはいくつかのモードがある。2人プレイ、3/4人プレイ乱戦、2vs2のチーム戦、好きなキャラクターを作れるカスタム戦である。

ゲームの目的

対戦相手の場をジェムで埋め尽くせば勝ち。場のジェムの合計が10以上でターンを終えると敗北。

コンポーネント

- ・チップ342枚
 - パズルチップ120枚(24 x 5)
 - キャラクターチップ30枚
 - 融合20枚
 - クラッシュジェム16枚
 - ダブルクラッシュジェム10枚
 - 1ジェム64枚
 - 2ジェム20枚
 - 3ジェム16枚
 - 4ジェム12枚
 - 負傷チップ24枚
 - 空白チップ10枚
- ・バッグ4袋
- ・スクリーン4枚
- ・ゲームボード4枚

クイックスタート

- ・好きなキャラクターを選び、初期チップをバッグに入れる。
- ・銀行をセットアップする。
- ・バッグを降って中身をシャッフルし、5枚引く。
- ・毎ターン、1ジェムを1枚銀行から引いて自分の場に加える。ただしパニックタイムが発動したら大きいジェム。
- ・手札からアクションチップをプレイ。
- ・クラッシュジェムを使うと自分の場にあるジェムを他のプレイヤーに送り込める。これを行うと金銭が手に入る。
- ・毎ターン少なくとも1枚のチップを銀行から買う。
- ・手札を捨て、5枚引く。場のジェムの合計が多ければ「積み上げボーナス」により追加で引ける。
- ・場にジェムが10枚以上あれば負け。
- ・次のプレイヤーが手番を行う。

ターンの進め方

1)銀行から1ジェム 2)アクション 3)購入 4)クリーンアップ

紫チップ

3種の紫チップはゲームの心臓である。場にあるジェムを融合させ、片付け、対戦相手に送る。

融合

場にあるジェムのうち2つを融合させて1つにする。ただし数字の合計は4以下でなければならない。例えば1ジェムと2ジェムを融合させれば3ジェムになる(1ジェムと2ジェムを銀行に置き、銀行から3ジェムを引いて場に置く)。

-\$1のマークは購入フェイズでの金銭が少なくなる事を表している。

矢印マークはこれの後に続けて他のアクションをプレイできる事を表している。

クラッシュジェム

クラッシュジェムは場にあるジェムを粉砕して好きな対戦相手に送りつける。例えば場にある1ジェムを粉砕した場合、それを対戦相手の場に移す事ができる。大きなジェムを粉砕すると更に良い。全て1ジェムに分割されて一気に送られる。

例えば3ジェムを粉砕した場合、3つの1ジェムに分割され対戦相手1人の場に送られる(3ジェムを銀行に戻し、銀行から1ジェム3枚を引いて対戦相手に送る)。

+\$1のマークは購入フェイズでの金銭が増える事を表している。

ダブルクラッシュジェム

ダブルクラッシュジェムはクラッシュジェムとほぼ同じだが、1つでなく2つ粉碎できる。更に+\$1でなく+\$2が得られる。

場にジェムが1つしか無くともダブルクラッシュジェムを使う事はできるが、普通のクラッシュジェムと同じ働きになる。その場合は+\$1しか得られない。1個粉碎につき+\$1である。

カウンタークラッシュ

クラッシュジェムはカウンターにも使える。対戦相手がジェムを送って来た時、自分の場のジェムを粉碎できる。これはリアクションとして行う。紫色の盾のアイコンがリアクションを表している。この場合はアクションポイントを消費しない。カウンターを行った場合、双方のジェムが空中で衝突する！カウンタークラッシュによって生じた1ジェム1枚につき、相手の送り込んだ1ジェム1枚が相殺される。相殺されたジェムは銀行に戻る。差分は1ジェム発生が少なかった方に送られる。

例えば相手が2ジェムを粉碎して送り込んで来て、カウンターで1ジェムを粉碎したとする。襲来する2枚の1ジェムのうち1枚を相殺し、もう1枚は場に降って来る。1ジェム1枚を粉碎して1枚降ってくるので場は元と同じ状態である。もし2ジェムを粉碎してカウンターしたら、2枚とも相殺できる。3ジェムを粉碎してカウンターしたら、2枚とも相殺した上に相手に1枚送り込める。ただし、相手もカウンターに対してカウンターができるので注意！

カウンター不可攻撃

4ジェムは特別である。4ジェムを粉碎したらそれをカウンターする事はできない。紫色の盾が付いたチップをリアクションとして使う事自体不可能だ。理由？4ジェムがそれだけ強いからだ！（もしダブルクラッシュジェムで4ジェムと別のジェムを粉碎したら、その両方がカウンター不可になる）

メモ

- ・クラッシュジェムとダブルクラッシュジェムは自分のターンに使うと金銭が増える。カウンターへのカウンターとして使った場合もこの効果は発動する。他のプレイヤーのターンに使った場合は得られない。

- ・リアクション(カウンタークラッシュなど)は1イベントにつき1回まで。例えば誰かが3ジェムを粉碎して送りつけて来たなら、それは1回のイベントであり、1回しかカウンタークラッシュできない。

- ・カウンタークラッシュは何回でも行ったり来たりできるが、自分に1枚以上ジェムが送りつけられないとカウンターを発動できない。また4ジェムはカウンター不可。

- ・融合する物が無くとも融合をプレイしてよい。黒矢印が得られる。

その他のチップ

ジェムチップ

ジェムは手札にある場合と場にある場合で働きが異なる。手札にある場合、金銭として銀行からチップを買うのに使われる。場にあるジェムは金銭ではない。粉碎して他に送りつけたい厄介者である。枚ターン場にジェムが加わり、満杯になれば敗北する。

キャラクターチップ

10人のキャラクターが使用可能。それぞれ3枚のチップを持っている。これは初期デッキに入っており、戦略に方向性を与える物である。どのキャラクターがプレイスタイルに合うか探してみよう。キャラクターチップは廃棄できない。

キャラクターチップはプレイするのに1アクションポイントを消費する(紫色の盾が描かれておりリアクションとして使用する場合以外)。

パズルチップ

パズルチップは上にパズルピースのアイコンが描かれており、そこに価格が書いてある。最初は銀行にあり、プレイ中に買う事でデッキに組み込める。

パズルチップをプレイするには1アクションポイントを消費する。

負傷チップ

負傷チップは役立たずであり足を引っ張る存在。できるだけ避けねばならない。このゲームでは毎ターン最低1枚のチップを買わねばならず、他のどのチップも買えない場合負傷チップを買う事になる。負傷は価格が0である。金銭がマイナスであっても買える(そして買わねばならない)。1ターンに買える負傷チップは1枚までである。無論、ゲームを台無しにする以外の目的で複数枚の負傷を買おうとする事は無いが。銀行に負傷チップが残っていなければ、そのターンは何も買わなくてよい。

ゲームの始め方

スクリーンとゲームボード

各プレイヤーはスクリーンを1枚ずつ使用する。チップを手を持つのでなくテーブルに置いておきたい場合、スクリーンで隠しておける。各スクリーンはそれぞれゲームルールが描かれている。

各プレイヤーはゲームボードを1枚ずつ使用する。ボードは場・進行中ゾーン・捨て札置き場にわかれている。重要な点が1つ。場のジェムは他と混ざらない様にしておくべし。そして他のプレイヤーに見える様にしなくてはならない。進行中ゾーンは”ongoing”と書かれているチップを置く。これらは捨てるという指示があるまで進行中ゾーンに留まる。捨て札置き場は捨てたチップを置く。空のバッグからチップを引こうとした時、これらはバッグに戻って行く。

初期デッキ

最初にそれぞれのプレイヤーはキャラクターを選択する。各キャラクターは3つずつチップを持っている。チップには当該キャラクターの絵が描かれている。キャラクターチップ3枚、クラッシュジェム1枚、1ジェム6枚を初期デッキとしてバッグに入れる。その後最初の手札として5枚引く。

銀行のセットアップ

次に銀行をセットアップする。銀行はプレイ中に買う事のできるチップの総体である。ただし全てのチップを毎回使う訳ではない。ゲームには24種各5枚ずつのパズルチップがあるが、その内10種類を選んで銀行に置き、他の14種類は箱にしまっておく。ジェム・紫チップ・負傷チップは常に使用される。最初のゲームは次の10種を使う事をお勧めする：

Combos Are Hard/Draw Three/Gem Essence/Knockdown/One of Each/One-Two Punch/Risky Move/Sale Prices/Self-improvement/Sneak Attack

ターン構造とフェイズ一覧

ターン構造

A、A、B、Cが毎ターンの構造である。アンティ(ジェムを1枚引く)、アクション、購入、クリーンアップ。ターンごとにこの順番で行う。

アンティフェイズ

ゲーム開始時点では場は空である。自分のターンの開始時に銀行から1ジェムを1枚引いて場に置く。ゲームが長引くとパニックタイムに突入し、引いて来るジェムが大きくなる。

アクションフェイズ

毎ターン1枚のアクションをプレイできる。横断幕の付いたチップがアクションである。アクションチップをプレイするには、それを表向きにテーブルに出し、書かれている事を全て行う。チップはクリーンアップフェイズまで捨て札置き場に行かない。

+黒矢印のあるチップは続けてもう1枚アクションをプレイできる。他の色の矢印については後述。

効果によってチップを引かねばならないがバッグが空の場合、捨て札置き場にあるチップ(今プレイしたチップは含まない)をバッグに入れ、バッグを振ってシャッフルしてから引く。

購入フェイズ

銀行からチップを買う。毎ターン1枚以上必ず買わねばならない。買ったチップは捨て札置き場に置かれる。

手札から好きなだけジェムをプレイしてテーブルに置き(場に置くのではない)、更にアクションフェイズで得た+金銭効果を足し、融合1回につき\$1減らす。この合計がそのターンに使える金銭である。場にあるジェムは金銭にカウントされない。

金銭を使い尽くさなくても構わないが、次のターンには持ち越されない。全てターンの終わりに捨て札置き場に行く。金銭が足りれば何枚のチップを買っても構わない。

例えばこのターンに6金銭あれば、価格が6までのチップを1枚買う事もできるし、価格3のチップを2枚買ってよい。価格1のチップを1枚買って残りの5金銭を捨ててしまう事も可能である。

負傷チップは価格が0の唯一のチップである。そのターンに金銭が全く無い場合、負傷チップを0\$で買わなくてはならない。金銭がマイナスでも負傷チップを買う。買えるのは1ターンに1枚まで。

買ったチップは捨て札置き場に行くのであり、買ったその場では効果は発動しない。後になってそれを引いて使うのである。チップ購入は未来の為である。

クリーンアップフェイズ

このターンに買ったチップが全て捨て札置き場にある事を確認し、プレイしてテーブルに置かれたチップを全て(購入に使ったジェムも含む)捨て札置き場に移す。そして手札も全て捨て札置き場へ。その後5枚のチップを引く。

積み上げボーナス

場のジェムの合計が多いとドロワーが増える。合計が3/6/9以上でと+1/+2/+3枚引ける。言い換えると、場にジェムが3~5なら1枚余計に引ける。6~8あると2枚余計に引ける。9あると3枚余計に引ける。これはクリーンアップフェイズにおける通常の5枚ドロワーに追加して行われる。

勝利条件

場のジェムの合計が10以上でターンを終えたプレイヤーは敗北する。2人プレイならそれで終了。3人以上であれば、場のジェムの合計が最も少ないプレイヤーが優勝。

同率一位が複数いる場合、そのプレイヤー達はそれぞれ1ターン追加でプレイする。その後最もジェムが少ないプレイヤーをチェック。単独優勝者が決まるまで繰り返す。

パニックタイム

ゲームが長引くと大きいジェムをアンティする様になる。ゲームに慣れれば発動する機会は減る筈だ。

2人プレイの場合、最初に銀行のチップのうち2種類が同時に在庫切れになった時パニックタイムが発動する。それ以降アンティフェイズで2ジェムを引かなくてはならない。発動後にチップが銀行に戻って在庫切れが解消されたとしても、パニックタイムはそのまま継続する。3種類が同時に在庫切れになるとデンジャータイムに突入。以降アンティフェイズで3ジェムを引く。4種類が同時に在庫切れになるとデッドリータイム。4ジェムを引く。なお、銀行に在庫が無かったとしてもアンティフェイズでジェムは引かなくてはならない。代わりに駒か何かを用意して続けるべし。

3/4人プレイでもルールは同様だが、パニックタイムが発動するのはX種類が在庫切れになった時である。Xはプレイヤー数。X+1種でデンジャータイム、X+2種でデッドリータイムに突入。2 vs. 2のチーム戦は4人プレイと同じに扱う。

基本戦略

Puzzle Strikeの戦略はトリッキーである。少しのミスが命取りにもなる。以下のアドバイスを参考にすれば上達への正しい道を歩む事ができる。これらはいくまでスタート地点であり、キャラクターや使用チップの組み合わせについて理解を深めるに従い卒業すべきものである。しかしともかく千里の道も一歩からである。

まず、最終目標は対戦相手の場を一杯にする事である。ひねもすジェムを買い続けて金銭を増やしてもそこには辿り着けない。金銭は勝つ為の手段であり、ジェムを買って金銭を増やす事の価値はゲーム後半になるに従って低下する。重要なのはジェムを融合・粉碎する能力である。大量のチップを引いて大量のアクションをプレイできるデッキを構築すれば、融合と粉碎に早くアクセスできる。また赤いチップは他のプレイヤーの邪魔をする。これにより自分へのプレッシャーを多少減らせる。

4ジェムへの融合は非常に良い。4ジェムはカウンター不可なので勝利の鍵になる。

勝っている時はカウンタークラッシュをしない方がいい。カウンターは総体として場のジェムを減らすので、ゲームの展開を遅くする。勝っている時はそのまま自分の場にジェムを積もらせるべし。逆に窮地に追い込まれてゲーム展開を遅くする必要がある場合、カウンタークラッシュを是非すべきである。

購入の注意

- ・デッキにあるクラッシュジェム1枚につき融合が1~2枚必要である。ゲーム後半では融合の割合がより多くなる。
- ・大抵の場合購入7回につきクラッシュジェムを1枚追加すると良い。2枚目のクラッシュジェムは少し遅らせる場合もある。
- ・場のジェムが6を超えたら金銭を買ってはいけない。3枚未満なら紫チップを2枚以上買ってはいけない。
- ・最初の7回の購入で2ジェム2枚か2ジェムと3ジェムを買う様にしたい。ジェムの代わりに金銭を増やすパズルチップでも良い。
- ・買ったチップをどうプレイするか考えよう。+矢印のチップが無ければ「締め」のチップ(矢印を増やさないチップ)は使えない。締めのチップが多過ぎるのは購入ミスである。逆に+矢印のチップが多すぎれば、それは矢印を無駄にしているのであり、より強力な締めのチップを買う機会を逃している。

2 vs. 2チーム戦(4人プレイ)

友達と組んで戦いたい？片割れが先に倒れるという事は無い。4人全員が最後までゲームに参加する。2人チームを2つ作ってゲーム開始だ！

場は共有。チームメイトは1つの場(通常サイズ)を共有する。他の資源は共有しない。手札、バッグ、捨て札置き場などはいつも通り。+矢印とか+\$も自分一人の効果でありチームメイトと共有はしない。"you"と書かれているものは"you"であり、例えばSecret Moveをテーブルに乗せた状態でチームメイトが紫チップを買っても影響を受ける事は無い。あなたはその紫チップを買っていないからである。

アンティフェイスではチームで1ターンに1個のジェムを引く。

アクションフェイスはチームで共有している。2人それぞれが好きな順番でアクションをプレイできる。また2人それぞれが1アクションポイントを持っている。例えばRoundhouseをプレイしてチップを引き、その後チームメイトが別のチップをプレイ、さらにその後自分がRoundhouseの+矢印を使って別のチップをプレイする事もできる。

購入フェイスもチームで共有。それぞれ好きな順番で買える。2人とも最低1枚ずつは買わなくてはならない。

カウンタークラッシュについて。相手チームがジェムを送りつけて来たら、チームのどちらかがカウンタークラッシュしてもよい。ただし両方が同じイベントに対してリアクションする事は不可能。

勝利について。場のジェムの合計が10以上でターンを終えるとそのチームは敗北する。
チームメイトと協力して弱点を補い合い、強みを増幅せよ！

乱戦(3~4人プレイ)

このモードは3~4人用。お互いに誰を攻撃しても良いので展開がカオスである。

勝利条件

場のジェムの合計が10以上でターンを終えたプレイヤーは敗北。その時点で場のジェムの合計が最も少ないプレイヤーの優勝。最も少ないプレイヤーが複数いた場合、そのプレイヤー達は1ターンずつ追加でプレイ。ジェムが最も少ないプレイヤーをチェック。誰かが単独優勝するまで繰り返す。

粉碎

誰かにジェムを送りつけて、送り先がカウンタークラッシュしなかった場合、他のプレイヤー(あなたの次のプレイヤーからターンが回る順番に)はそれにカウンターする機会が与えられる。1回の送りつけに対してカウンターは1回まで。カウンタークラッシュによって差分が送り返された場合、カウンターカウンタークラッシュの機会が同様に全員に与えられる。それへのカウンターも同様。粉碎は常に自分の場のジェムを取り除くのであり、他のプレイヤーの場からではない。

ゲーム力学

状況によって面白い力学が発生する。もし誰かが敗北寸前になったら、少なくとも1人のプレイヤーがその味方になり助けようとする。場のジェムの合計が最も少ないプレイヤーのみがゲームを終わせたがっているのである。この同盟は状況変化によって変転し、他のプレイヤーを説得して手助けさせる事さえ上手くやれば可能である。これには独特の趣があり、全てのプレイヤーが最後までゲームに参加できる。

浮きジェム

乱戦ゲームにおいて、自分の場のジェムの合計が10以上の時は他のプレイヤーにジェムを送りつける事ができない。そうしようとした場合、それらのジェムは浮きゾーンに留まる(粉碎したジェム自体はすぐに場から片付けられる)。場のジェムが9以下になったら浮きゾーンのジェムが本来のターゲットに送られる。浮きゾーンに2つの粉碎イベントが留まっていたら、それらは順番に解放されて送られる。送られた相手は通常通りそれぞれカウンタークラッシュができる。もしターン終了時になっても場のジェムの合計が10以上のままであれば、浮きゾーンのジェムは消滅して何もしない。

生き残りルール

別のバリエーションもある。こちらのモードでは場のジェムの合計が10以上でターンを終えたプレイヤーはゲームから脱落し、残りのプレイヤーはそのままゲームを続ける。最後に残った1人が優勝。誰かが脱落するごとにパニックタイムレベルが1上がる(つまりアンティフェイズに引くジェムが1大きくなる)。このモードはあまりお勧めできない。他の乱戦ゲームと同様、同盟を組んで他のプレイヤーを潰す戦略が強力過ぎるからだ。公式ルールは脱落システムを持たない上記のものであるが、別のバリエーションで遊びたいければこちらを試しても構わない。

カスタム戦

このモードでは能力を選んで組み合わせ、自分の好きなキャラクターを作る事ができる。2人プレイの場合、9枚のキャラクターチップをランダムに選び出す。3人なら12枚、4人なら15枚。各プレイヤーはここから3枚ずつ選んで使う。以下の順番で手番を行い1枚ずつチップを取る。

2人プレイ：122112

3人プレイ：123321123

4人プレイ：123443211234

2v2チーム戦：4人プレイと同様。1と4、2と3がチームを組む。

注意：このモードはカオスである。

チップ上の情報

チップ上には色々なアイコンが描かれている。以下解説：

アクション

黒矢印。アクションフェイズにもう1枚アクションチップをプレイできる。どの色のアクションでも構わない。

チップ

丸印。バッグから1枚引く。

貯金箱

ブタの貯金箱マーク。クリーンアップフェイズに、手札にある使わなかったチップ1枚を捨てずに取っておける。そうした場合ターン終了時に引くチップが1枚少なくなる。

金銭

\$のマーク。購入フェイズに使える金銭が増える。

色矢印

色付きの矢印はアクションポイントを増やすが、それぞれ同じ色の横断幕が付いたチップにしか使えない。茶・紫・赤・青がある。それぞれ当該色の横断幕が付いたチップを追加でプレイできる。

横断幕上のアイコン

攻撃

赤い拳骨のマーク。他のプレイヤーに悪い効果を及ぼす。

リアクション

青い盾のマーク。攻撃マークの付いたチップの対象になるごとに1回発動できる。

粉碎

紫色の球体。融合・クラッシュ・ダブルクラッシュにのみ付いている。

クラッシュリアクション

他からジェムが送られて来た場合のみ発動できる。ただし4ジェム粉碎に対しては発動できない。

感嘆符

！マークは最強の印。諦める。

重要用語集

チップを廃棄する

廃棄したチップは銀行に戻る。不要なチップを廃棄してデッキを圧縮できる。

チップを獲得する

獲得したチップは自分の捨て札置き場に置かれる。手札ではないので注意。後で引けるから大丈夫。

進行中

“ongoing”と書かれたチップは最初にプレイする時には1アクションポイントを消費する。以後進行中ゾーンに留まり、アクションを消費する事無く毎ターン利益が得られる。

メインとリアクション

“Main”は自分のターンのアクションフェイズに使った場合の効果。“Reaction”は他のプレイヤーの行動にリアクションとして使った場合の効果。リアクションはアクションポイントを消費しない。

リアクションは対象となるイベント1回につき1つまで。使ったリアクションカードは捨てる。

アンティ

銀行からジェムチップを1枚引いて自分の場に置く(チップの効果によって他のプレイヤーの場に置く場合もある)こと。これに対して紫色の盾を発動する事はできない。これは送りつけられたのではないからだ。

バッグの一番上に

“on top of your bag”と書いてある場合、バッグの中には入れない。次にチップを引く時そのチップをまず引く。

お勧めチップセット

銀行の組み合わせ。2~4人およびチーム戦のどれでも使える。

最初のゲーム

Combos Are Hard, Draw Three, Gem Essence, Knockdown, One of Each, One-Two Punch, Risky Move, Sale Prices, Self-Improvement, Sneak Attack.

攻撃だらけ

Chip Damage, It's a Trap, Knockdown, Mix- Master, Really Annoying, Recklessness, Self-Improvement, Sneak Attack, Stolen Purples, Thinking Ahead.

攻撃無し

Draw Three, Gems to Gemonade, Iron Defense, One of Each, One-Two Punch, Recklessness, Roundhouse, Sale Prices, Secret Move, Training Day.

コンボゲー

Chip Damage, Draw Three, Master Puzzler, It's Combo Time, One of Each, One-Two Punch, Recklessness, Roundhouse, Sale Prices, Sneak Attack.

パズルマスター

Combos are Hard, Draw Three, Gems to Gemonade, Knockdown, Master Puzzler, Mix-Master, Risky Move, Roundhouse, Self-Improvement, Training Day.

その他のルール

横断幕の色

チップ上の横断幕の色は次の通り：茶・赤・青・紫・灰(負傷チップ)・金。複数の色で塗られている場合、両方としてカウントする。例えばReally Annoyingは青であり赤でもある。

順番に処理

チップに複数の処理が書かれている場合、普通に文章を読む順番に従って処理する。左から右、上から下。何をするか選択でき、複数の行動を選択できる場合、まず選択してから好きな順番で処理する。

可能な事は全てやる

チップに書かれた事全てを実行できない場合、実行可能な物だけ全て行う。チップの可能な処理が全て済むまで次のチップをプレイしてはいけない。

同時処理

チップが複数のプレイヤーに影響を及ぼし、かつ順番が問題になる場合、自分の次のプレイヤーから始めてターンが回る順番に処理する。

リアクションのタイミング

相手がチップをプレイして自分がそれにリアクションした場合、まずリアクションが先に解決され、その後相手の効果が解決される。一部のリアクションには「攻撃された後…」と書かれており、その場合は攻撃の方が先に処理される。

捨て札は公開

捨て札置き場は公開情報であり、いつでもどのプレイヤーも見ることができる。

チップ切れ

銀行のチップが在庫切れになった場合、もうそれを買う事はできない。チップの効果でそれを獲得するものは無視される。アンティフェイスにジェムを引こうとしたが在庫切れだった場合、他の駒を代用にしてアンティすべし。購入フェイスに何も買えないが負傷チップが在庫切れの場合、そのターンは何も買わなくてよい。

個別のチップについて

Chip Damage

2枚捨てる代わりに紫色の球を捨てる場合、それは実際に紫色の球が印刷されたチップでなくてはならない。手札が1枚や0枚でも「2枚捨てる」事を選べる。

Combos Are Hard

銀行はパズルチップ、ジェムチップ、紫チップ、負傷チップの総体である。獲得したチップは捨て札置き場に行く。Master Puzzlerをこれで獲得する事はできない。

Draw Three

3枚引いてちょ。

Gem Essence

廃棄されたジェムは銀行に戻る。Really Annoyingを使う場合、赤と青の矢印のどちらを消費してもよい。

Gems to Gemonade

ジェムが「送りつけられた」時だけ効果が発動する。粉碎やカウンタークラッシュによって送られた場合である。Sneak Attackによるアンティなどは含まない。1回の送りつけに対してカウンタークラッシュとこれを両方使う事はできない。1イベントにつきアクションは1回である。

It's a Trap

どの種類のチップでもトラップを置ける。パズルチップ、ジェムチップ、紫チップ、負傷チップ。トラップの印にはコインか何かを使おう。

It's Combo Time

読めば分かるだろ。

Iron Defense

引いて来たクラッシュジェムは自分のターンに使う事も、相手のターンにカウンターで使う事もできる。使った後は捨て札置き場へ行く。1アクションポイントを消費する。アクションポイントがあれば引いて来たターンに使う事もできる。

Knockdown

紫の盾の使用制限はこれを使用したプレイヤーのターン終了時に解除される。対象プレイヤーが紫の盾を非リアクションとして使う方法があればそうする事もできる。

Master Puzzler

ジェムをこれでプレイする事はできない。この効果が解決される前に自分の手札のチップをプレイする事はできない。獲得したチップは捨て札置き場に置かれる。It's a Trapなど効果の一環として廃棄されるチップは獲得できない。銀行に在庫が無ければそのチップはプレイできない。

Mix-Master

赤であり紫でもある。赤の矢印でも紫の矢印でもプレイできる。もし対戦相手の場にある最大のジェムが3ジェムだったら、それは3つの1ジェムに分裂する。最大のジェムが複数ある場合、その1つだけが分裂する。あなたは融合による-\$1ペナルティを受ける事は無い。相手が2ジェム以上を持っておらず分裂が起きなかった場合でも融合効果は発生する。

One of EachおよびOne-Two Punch

アイコン表を参照。

Really Annoying

このチップは赤であり青でもある。どちらの矢印でも使用可能。リアクションとして使う場合青い盾であり赤い拳骨でもある。ゆえに他のプレイヤーはそれに対して更にリアクションができる。

Recklessness

わーい3つも矢印だー！

Risky Move

4ジェムを場に置いた場合、銀行から何も引かない。5ジェムは存在しないからだ。

Roundhouse

シンプルイズベスト。

Sale Prices

他のチップがコストを参照する際はセール価格の方を参照する。例えばTraining Dayなど。

Secret Move

これをプレイしたターンからすぐに+貯金箱が得られる。+矢印が得られるのはプレイしたターンのみ。融合、クラッシュジェム、ダブルクラッシュジェムを購入すると捨てられる。

Self-Improvement

これ自身を廃棄する事はできない。1回のイベントに対してリアクションは1回まで。このチップのリアクションは攻撃が解決された後で効果が発動する。

Sneak Attack

アンティは銀行から引く。2v2のチーム戦では相手チームは1回だけ引く。

Stolen Purples

捨てるのは紫の球が横断幕に印刷されているチップのみ。可能ならかならずチップを盗まなくてはならない。盗めるものが無い場合、このチップは廃棄されない。盗んだ場合は廃棄。

Thinking Ahead

アクションフェイズに使用して購入フェイズに複数のチップを買った場合、どれだけバッグの一番上に乗せるかは自由である。リアクションに使った場合このチップは廃棄する。

Training Day

これ自身やキャラクターチップを廃棄する事はできない。廃棄したチップより価格が低いチップを得る事はできない。

Grave - Reversal

ジェムが「送られた」場合のみリアクション発動可能。粉碎とカウンタークラッシュによってジェムは送られる。Sneak Attackなどの効果は含まれない。カウンタークラッシュとこれの両方を1回の送りつけに対して発動する事はできない。1イベントに対してリアクションは1回まで。

Grave - Martial Mastery

これ自身やキャラクターチップを廃棄する事はできない。

Grave - Versatile Style

楽しんでちょ。

Jaina - Burning Vigor

アンティは銀行から引く。

Jaina - Unstable Power

ダブルクラッシュと同様、自分のターンに使うと金銭が増える。誰かがStolen Purplesを使ってもこれを捨てる必要は無い。紫の球が印刷されていないからである。

Midori - Dragon Form

アンティは銀行から引く。在庫切れになっていけば代わりに駒を使う。この効果はクラッシュジェム、ダブルクラッシュジェム、Gems to Gemonade、Grave's Reversal、Rook's Stone Wallによるリアクションを不可能にする。デッドリータイム中はそのまま4ジェムを引く。

Midori - Rigorous Training

獲得したチップは捨て札置き場へ。リアクションなので盾アイコンが付いているが、相手の攻撃にリアクションするわけではないので青でなく茶色の盾である。

Midori - Purge Bad Habits

獲得するチップは銀行から引いて来る。

Setsuki - Speed of the Fox

見ての通り。

Setsuki - Bag of Tricks

楽しんでね。

Setsuki - Double-take

このチップで追加のアクションポイントを得ても無駄。使う前にアクションフェイズが終わってしまう。攻撃チップを選んだ場合、それぞれの攻撃が個別のリアクションの対象になる。

Rook - Stone Wall

送られてくる筈のジェムは消滅して銀行に戻る。場には降らない。カウンタークラッシュとこれの両方を1回の送りつけに対して発動する事はできない。1イベントに対してリアクションは1回まで。

Rook - Big Rocks

例えば2ジェム1枚を手札から廃棄(銀行に戻す)して、銀行から3ジェムを引き手札に加える。4ジェムを廃棄しても何も引けない。

Rook - Strength of Earth

融合できるならしなくてはならない。融合ができない場合でも+茶矢印は得られる。このチップによる融合で-\$1のペナルティは受けない。

DeGrey - Pilebunker

最大のジェムが複数あっても廃棄するのはその内の1つ。

DeGrey - No More Lies

廃棄したチップは銀行に戻る。

DeGrey - Troublesome Rhetoric

上2つか下2つを得る。

Valerie - Three Colors

Chromatic Orbと相性抜群！

Valerie - Chromatic Orb

このチップは紫であり、茶であり、赤であり、青でもある。どの色の矢印でもプレイできる。粉碎効果をリアクションとして使う事はできない。他のプレイヤーはこのチップの粉碎に対して紫の盾でリアクションできる。\$1は得られない。

Valerie - Creative Thoughts

お楽しみ。

Geiger - Research & Development

バッグの中に紫の球のチップが無ければ交換は不可能。+矢印のみになる。

Geiger - Future Sight

+貯金箱は使っても使わなくてもよい。2枚取っておいても、1枚でも、0枚でも良い。2枚ドローの方は必ず行う。

Geiger - It's Time for the Past

パズルチップは上部にパズルピースのアイコンが描かれている。

Lum - Jackpot

融合、クラッシュジェム、ダブルクラッシュジェムのどれかを選べる。多分最後のが欲しいだろうが。プレイした後それを獲得し、捨て札置き場に置く。

Lum - Panda's Bargain

複数枚買っても引けるチップは1枚だけ。

Lum - Living on the Edge

場のジェムの合計数はこのチップをプレイした瞬間に参照する。ターン中にジェムの合計数が変わっても影響しない。

Argagarg - Hex of Murkwood

対戦相手それぞれが負傷チップを2枚捨てるか1枚獲得するかを選ぶ。捨てる事ができない場合、獲得しなければならぬ。負傷チップが在庫切れになっていれば獲得しない。

Argagarg - Bubble Shield

このチップの進行中の効果はカウンタークラッシュの機会の後に発動する。送られて来たジェムをカウンタークラッシュによって全て相殺した場合効果は発動しない。ジェムが送られてくる場合、効果は必ず発動する。複数のジェムが送られて来ても消滅させるのは1つだけ。4ジェムの粉碎による送りつけであっても効果は発動する。ただし4ジェムの残りの分をカウンタークラッシュはできない。このチップのリアクション効果は手札にある時だけ発動できる。進行中ゾーンにある場合は不可。

Argagarg - Protective Ward

この効果は自分にも影響する。ジェムを融合させる効果のあるチップ全てに作用する。融合、Mix-Master、Strength of Earth、拡張セットのOne True Style、Combinatorics、Option Select(他のチップを対象にした場合)である。ジェムを融合させる効果のあるチップを得る前にパズルチップを捨てなくてはならない。捨てなければ融合は起きない。ただし融合以外の効果は普通に発動する。+矢印など。

www.sirlingames.com

www.fantasystrike.com

Copyright 2010 - 2012 Sirlin Games