

# 完全日本語版ルールブック

# 完全日本語版ルールブック





## これまでの物語……

我々が住むこの世界によく似たある世界では、ミレニアムブレードが最も人気なトレーディングカードゲームとして楽しまれている。千年以上にわたって印刷が続けられており、数えきれないほどの拡張セットが刷られ、数十億ものカードが流通してきた。

世界中のプレイヤーたちは、出身も身分も関係なく、世界王者となることを目指しており、勝負の熟達に努め、誰もが欲しがるような最上級のレアカードを収集している。さらにはカードの売買や投資、流通市場での取引を通じて、金融界での一大勢力を築き生計を立てている者もいる。とはいえ、多くのプレイヤーにとっては、単に楽しくプレイし、新たな友人と出会うためのコンテンツである。

君自身のミレニアムブレード伝説は、今始まった！君の栄光への道はどのような道だろうか。その手にはスターターデッキを、その胸には夢を抱き、ミレニアムブレードの世界へと力強く一步を踏み出そう！

“ミレニアムブレードは、数千年前のケルトのドルイド王たちの遊戯を改作したものである。唯一の違いは、彼らは本物の怪物や呪文で争いあい、それらを用いて異世界からの化け物と戦ったという点である。”

## デザイナーの前書き

私たちは誰しもがTCGの魔法に触れてきています。私が14歳の頃、マジック・ザ・ギャザリングの人生初のデッキを友人がくれました。その日以来、引き返すことなく遊び続けてきました。

数えきれない時間とお金をこの趣味に費やし、苦しさも絶望も、喜びも閉きも体験してきました。カードを集めたりプレイしたりする時間を以前ほどとることができなくなりましたが、私や私の友人にとってのTCGをとっても魅力的なものにしてくれた何年も前の魔法を、今でもよく覚えています。そんな魔法をミレニアムブレードに取り入れるべく、全力で取り組みました。

ミレニアムブレードは、私が今までに作ってきたどのゲームとも全く違うゲームですし、今までに遊んできたどのゲームとも大きく異なっています。このゲームが、TCGを遊ぶ時の気持ち、すなわち、興奮や絶望、発見や希望、不安や友情を上手くとらえられていることを願っています。

そして何より、ミレニアムブレードを楽しく遊んでいただけますように！

D. Brad Talton Jr.  
ミレニアムブレード デザイナー

ゲームデザイナー

D. BRAD TALTON JR.

リードイラストレーター

FÁBIO FONTES

彩色者

ANA GARCIA

サポートスタッフ

JOSHUA VAN LANINGHAM

MICHAEL ROBLES

CHRISTOPHER SMITH

SAMUEL TAPPER

校正

Bob Nolan, Joshua Van  
Laningham, Members of the  
Level 99 Games Playtesting Forums

テストプレイ

Ty Arnold, Kier Arnold, Bo King,  
Trey Chambers, Peter Bemis, John Kirk,  
Chris Smith, Michael Robles, Joshua  
Van Laningham, Samuel Tapper, Reagan  
McClellan, JR Honeycutt

スペシャルサンクス

Arcane Wonders, CGC Games, Jasco Games,  
Kyy Games, Most Mondays Games, Black  
Box Games, Portal Games, Jared Roswurm,  
Miguel Duran, Arthur Tebbel, Michael Salt,  
Chris Wilson, Yeh Fang, Salvador Bernadó  
Sala, Nicholas Baker, Josh Herreshoff,  
Jared Ridinger, Benjamin Liu, Jonah Nan,  
Cristophe Mouchel, Raymond Polacek,  
Robert Campbell, Eric Brown, Simon To,  
Anthony Gascon, Caleb Key, Wesley Taylor,  
Bryan Emborsky, Steven Durst, Alex Johnson,  
Jason Sherlock, Matthew Davison, Matt  
Stevens, Cory Jones, Tanya Seward  
...そして、キックスターターの全てのバックカーの皆さん

日本語版翻訳

ばーず

日本語版DTP

カミラミコ



ルールブックを読みたくない？  
オンラインのチュートリアルビデオをご覧ください！

ミレニアムブレードの全てのキャラクター、ロゴ、カードデザイン、グラフィックデザイン、そしてルールブックの全ての情報の著作権は © 2015 by Level 99 Games LLC が有します。



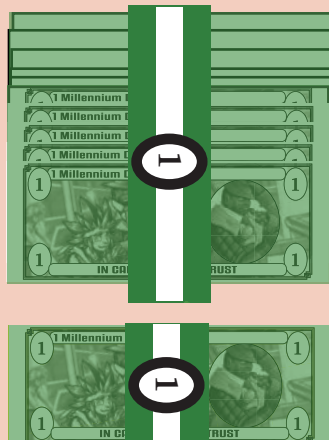
## コンポーネント

プレイヤーボード × 5  
 中央市場ボード × 2 (流通市場・ショップ)  
 スターターデッキ × 6 (各 9 枚)  
 基本セット × 1 (118 枚)  
 拡張セット × 11 (各 12 枚)  
 プレミアセット × 9 (各 12 枚)  
 マスターセット × 9 (各 12 枚)  
 ブロンズプロモセット × 4 (各 6 枚)  
 シルバープロモセット × 3 (各 6 枚)  
 ゴールドプロモセット × 3 (各 6 枚)  
 プロプレイヤーカードセット × 6 (各 5 枚)  
 キャラクターカード × 6  
 友情カード × 36  
 メタカードセット × 2 (各 6 枚)  
 会場カード × 10  
 打ち抜きシート × 1  
 ミレニアムドル × 800  
 シールシート × 80  
 得点パッド × 1  
 RP記録用キューブ × 15 (5色、各3個)

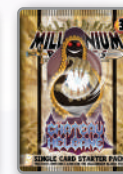
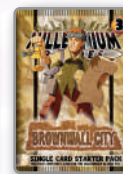
### ゲームの準備

最初のゲームの前に、ミレニアムドルの札束を準備する必要があります。まず、同一のお札を5枚ずつ重ねます。その5枚重ね2つを、印刷面が外側になるように重ね合わせ、その周囲を細長いシールで巻きます。

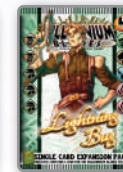
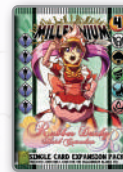
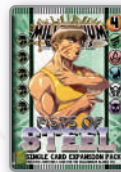
このミレニアムドルの札束を使用すれば、高価なカードを流通市場で売買する気分を味わえるでしょう！



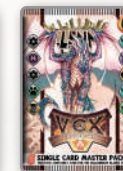
基本セット



スターターデッキ × 6



拡張セット × 11



プレミアセット × 9



マスターセット × 7



プロモセット × 10



プロプレイヤーカードセット × 6

メタカードセット × 2



# ゲームの準備



全てのカードを合わせてシャッフルし、ショップデッキを作ろう!

- 1. テーブルの準備。**まず、大きなテーブルを見つけましょう。次に、ゲームに参加するプレイヤーの人数分のプレイヤーボードを準備し、テーブルの中央にショップと流通市場マットを置きます。各プレイヤーは、他のプレイヤーや中央ボードから10cmくらい距離を取っておきます。ただし、ゲーム中にはテーブルの様々な場所に手を伸ばすので、あまり距離を取りすぎず、中央ボードに全員の手が届くように配置してください。
- 2. セットの選択。**基本セット、拡張セット5つ、プレミアムセット4つ、マスターセット3つを選びます。これらの13セットを合わせてシャッフルし、ショップデッキを作ります。
- 3. プロモの準備\*。**ブロンズプロモとシルバープロモを2セットずつとゴールドプロモ1セットの合計5セットを選びます。各プロモ1セットずつをカード合成エリアに置き、残りの2セットを後に使用する賞品サポート用として脇に置きます。

- 4. メタゲームの準備。**メタゲームカード2種類を別々にシャッフルし、それぞれを流通市場ボードの指定の枠に置きます。
- 5. 初期アイテムの配布。**各プレイヤーは、スターターデッキ1セット(ランダムに、または各自が選んで)、ショップデッキの上からカード3枚、キャラクターカード1枚\*\* (ランダムに、または各自が選んで)、売却マーカ1色3個(3人ゲームの時は4個)、自分のキャラクターの友情カード6枚を受け取ります。
- 6. サプライの準備。**ミレニアムドルを各プレイヤーの手が届く場所に置き、バンクとします。その際、各プレイヤーが所有するミレニアムドルと混ざらないようにしてください。

\*バッカーボーナスプロモルール。あなたがミレニアムブレードの応援購入者で、あなたが描かれたカードがある場合、そのカードを自分のバインダーに加えてゲームを始めることができます。そうした場合、他の各プレイヤーはそのセットのカード1枚をランダムに受け取り、各自のバインダーに加えます。

\*\*キャラクターを使用しないゲーム。最初のゲームではキャラクターパワーを使用しないことを選んでかまいません。その場合であっても、各プレイヤーはキャラクターカード1枚を受け取りますが、そのキャラクターのデッキ構築パワーやトーナメントパワーは無視します。



各プレイヤーはキャラクターパワーカードと、そのキャラクターの友情カードを全て受け取ります。



## 概要

ミレニアムブレードは、複数のラウンドを行うゲームです。各ラウンドは、デッキ構築フェイズとトーナメントフェイズの2つのフェイズからなります。

デッキ構築フェイズでは、新たなカードを受け取り、カードを購入したり、売却したり、トレードしたり、コレクションを作成したりします。一定時間後、このフェイズは終了し、トーナメントが始まります。

トーナメントフェイズでは、構築したデッキを使って、他のプレイヤーよりも多くの●ランキングポイント(RP)の獲得を目指します。

プレイヤーたちは、トーナメントで上位に入賞したり、価値あるカードをコレクションしたり、他のプレイヤーを手助けしたり、流通市場で取引することで富を築いたりすることで、★勝利点(VP)を獲得できます。

最終ラウンドの終了時、★VPを最も多く所持しているプレイヤーがゲームの勝者となります！

このルールは3～5人でのプレイを想定しています。2人ゲーム用のルールは、P.14のバリエーションルールの項目を参照してください。

ミレニアムブレードのパックには、実際には15枚のカードが入っている。このゲームでは、コモンとアンコモンは、デッキケースという形で抽象化されている。プレイヤーたちが手に入れるシングルは、全てレアカード以上である。

## 最初のゲームの準備

ミレニアムブレードを初めてプレイする場合、以下のセットを使用することをお勧めします。また、キャラクターパワーを使用しない方が分かりやすくなるでしょう。

拡張:『フィスト・オブ・スチール』『地獄のオーバリ』『ラバーダック・メイド・クルセイダーズR』『千夜一夜物語』『ノームズランド』

プレミア:『カード・マギカ』『紀元2400年』『ぜんまい仕掛けの帝国』『開かれしパンドラの箱』

マスター:『破滅の交響曲』『銀河の車掌車』『006 プラスワン』

合成用プロモ:『ヒーローの最終伝説』『プリンセス・ブレイド』『精霊竜王』

賞品用プロモ:『エレメンタル・ブレード』『封印されし宝箱』

## ゲームの流れ

(選択ルール) プレリリーストーナメント

デッキ構築ラウンド1

トーナメントラウンド1

デッキ構築ラウンド2

トーナメントラウンド2

デッキ構築ラウンド3 (プレリリスがない場合)

トーナメントラウンド3 (プレリリスがない場合)

## ゲームの開始

ミレニアムブレードを初めて遊ぶ場合、プレリリーストーナメントをプレイすることをお勧めします。

プレリリーストーナメントは選択ルールのトーナメントラウンドで、ゲームの開始前にプレイします。この選択ルールは、新たなプレイヤーたちにデッキの動かし方を学んでもらい、デッキ構築フェイズにてカードの評価やデッキの構築を行う指針を与えるためにあります。

すべてのプレイヤーがミレニアムブレードをプレイしたことがある場合、プレリリーストーナメントは行わず、最初のラウンドのデッキ構築フェイズに進んでもよいでしょう。

## プレリリーストーナメント

このトーナメントは基本的には通常のトーナメントと同様ですが、いくつかの点で少し異なります。

1. デッキ構築フェイズはありません。プレイヤーはスターターデッキのみを用いてトーナメントを行います。
2. このトーナメント中には、メタゲームを公開せず、キャラクターパワーを使用しません。
3. このトーナメントでは、勝者に与えられる勝利点は、通常と比べてごく僅かです。
4. プレリリーストーナメントの実施を選択したゲームでは、3ラウンド目のデッキ構築と3回目のトーナメントは行いません。ゲームのトーナメントは常に3回行われます。

「カードゲームは方程式である。デッキの構築においては何兆通りものカードの組み合わせがあり、数兆通り・数百万人もの専門家・数百万もの構築が生み出されている。しかしシステムは有限であり、それゆえに、最終的には解決される問題である」

——「パワー・クリープ」企画書

## デザイナーズノート (間違いやプレイングミスに関して)

ミレニアムブレードは、表面上には計算と膨大な情報のゲームに見えますが、実際には精神力と技術のゲームです。

多くの戦略ゲームでは、プレイヤーが計算ミスをした場合に、巻き戻して、ミスの修正やカードのプレイしなおしを認めるでしょう。ミレニアムブレードでは、こういったミスの修正を認めないことが重要です。

ミレニアムブレードは、限りある思考リソースを様々なタスクに割り振り、思考リソースの最適な投資先を検討するゲームです。全てを行うのに十分な時間はなく、最高のカードをどこで使うか、あなたの時間と注意をどこに向けるかを決断しなければいけません。

致命的なプレイングミス、コレクションの作成し忘れ、キーカードのデッキへの入れ忘れ等は、サッカーのシュートミスや、野球のキャッチミスのようなものです——戻ってやり直すことはできません。その代わりに、集中し、次のラウンドで同じミスを起こさないように気を引き締めましょう。このゲームは、全ての処理を完璧に行って勝利する必要がないようにデザインされており、ミスを直そうとするより、ミスを受けて再出発した方が、より良い経験を得ることでしょう。

カードは急速に流通し、ラウンドを重ねるごとに同じカードが複数枚現れます。他のプレイヤーが欲しがっているカードは、確保し続けたり合成してしまったりするのでなく、売ったりトレードしたりした方が良いでしょう。結局は、そのカードは何らかの手段で手に入ってしまうでしょうから。



## ショップボード



## 流通市場ボード



## 個人エリア



## ショップ

新たなカードをコレクションへと加える最も簡単な方法は、懇意にしている地元のカードショップでパックを買うことです！

ショップに置かれているカードは裏向きであり、購入する時には、カードが含まれているセットの種類しか分かりません。このパックにはあなたが探しているカードが入っているのでしょうか？ それとも、未知の戦略への道へと導いてくれるのでしょうか？

## カード合成

ミレニアムブレード・プレイヤー・リワード・プログラムは、使い道の無い古いカードを、光り輝く新しいプロモカードに変えてくれます。

カード合成を使用するには対価がかかり(ブロンズプロモにはカード5枚、シルバープロモには7枚、ゴールドプロモには9枚)、プロモを得るために消費したカードは二度と戻って来ません。しかし、非常に強力なプロモカードの優位性は無視できるものではありません。ぜひ挑戦してみましょう！マスターセットのカードと同様に、プロモカードもデッキの軸とした際に効果を発揮しやすくデザインされています。したがって、1枚か2枚あれば十分でしょう。

## 流通市場

流通市場で取引を行い、富を築き、希少なカードを探しましょう！

ショップとは異なり、流通市場のカードは表向きで売買されます。したがって、カードの内容を完璧に把握した上で購入が可能です。

流通市場では取引を直接行うことが可能です。カードを売却して流通市場に置いた時には、バンクからお金が支払われます。他のプレイヤーが購入した時には、バンクからの支払いはありません。

流通市場は自由に見ることができ、対価をバンクに直接支払うことでカードを購入することができます。

## メタゲーム

競技カードゲームでは、メタは常に変化していきます。そのため、ゲームをプレイするに際して、メタゲームに注意する必要があります。

ラウンド毎にメタゲームは変遷していきます。メタゲームに合ったカードをデッキに組み込めれば、大きなボーナスを得られるでしょう。無視できませんね！

## デッキ

デッキ構築フェイズの間、プレイヤーたちは、自分にとって有用と思われるカードをデッキに入れることで、自分のデッキを自由に構築できます。ラウンドを追うごとに多くのカードが使用可能になり、選択肢や構築可能なデッキの種類も増えていきます。

## コレクション

友人間で最も名誉あるプレイヤーとなるには、コレクションの作成も必要不可欠です。デッキ構築フェイズ中には、コレクションも作成できます。コレクションとしたカードは使用できなくなるので、入れるカードに注意して作成しましょう！

## バインダー

バインダーはデッキにもコレクションにも入れないカードを保管する場所です。バインダーのカードは、他のプレイヤーのお金や友情や他のカードとトレードすることもできます。



## カードデータ

1. カード名：カードの名称
2. スターレーティング：スターレーティングは1～10までありますが、ほとんどのカードは1～8です。スターレーティングはコレクションとトーナメントで使用します。
3. セット：そのカードが入っているセットのロゴです。
4. 属性：属性は6種類あり、基本的には効果の発動やセットの作成の際に使用します\*。
5. 種族：種族は6種類あり、基本的には効果の発動やセットの作成の際に使用します\*。
6. レアリティ：このカードのレアリティです。
7. 効果テキスト：このカードの持つ効果です。
8. フレーバーテキスト：斜体フォントにてフレーバーが書かれたカードもあります。フレーバーテキストはゲームでは意味を持ちません。

### シングル

シングルはデッキを作成する上でのキーカードです。シングルは全てを動かす力となります。

各シングルは様々な強さや使いやすさを備えています。パワーは低い代わりに汎用的なシングルは基本セットに入っています。その一方、より強力な取り扱いづらいシングルは、マスターセットに入っています。

### デッキケース

デッキケースはデッキのエンジンの象徴であり、デッキのテーマや機能を統一する助けとなります。

デッキにはデッキケースは1枚のみ入れられます。通常、デッキケースは副次的な得点の選択肢を示し、デッキに入れるカードを決める上での基礎を示します。どこから手を付けたらいいかわからない場合、使用可能なデッキケースを確認し、そのデッキケースを効果的に活かせるようなカードを探してみましょう。

デッキケースは基本セットにも入っていますが、より強力なデッキケースは、一般的に拡張セットやプレミアムセット、及びマスターセットに入っています！

### アクセサリ

アクセサリは、デッキを守り、そして強化する為に使用するアイテムです。多くの場合、アクセサリは基本セットに入っていますが、他のセットにも少しだけ入っています。

\*アクセサリとデッキケースの中には、属性(4)や種族(5)を持たないものがあります。これらのシンボルが無いカードは、シンボルのない要素のコレクションの一部として使用できません(例：属性シンボルが無い場合、属性のコレクションには使用できません)。



## 属性

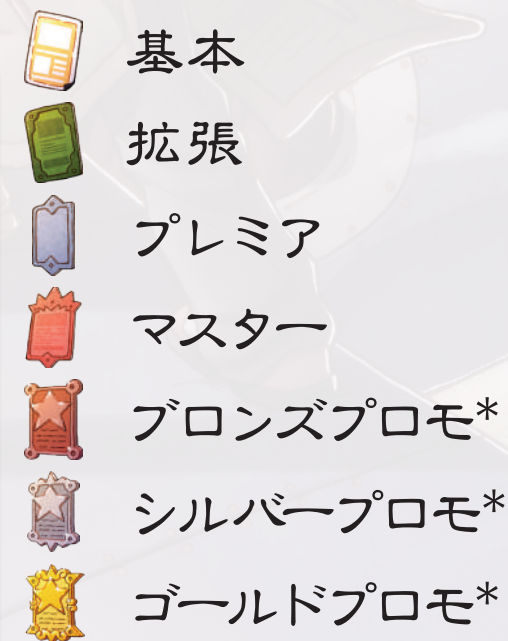


## 種族



複数の種族や属性を持つカードもあります。

## レアリティ



\*"プロモ"とは、全てのレアリティのプロモカードを意味します。



## デッキ構築フェイズ

デッキ構築フェイズはリアルタイムで進むフェイズです。すなわち、フェイズが始まったら、時間が切れるまでの間、各プレイヤーは好きなアクションを好きなだけ実行できるのです。

### フェイズの準備

1. 各プレイヤーは自分のプレイヤーボードのデッキ構築面を表にし、自分のカードをバインダーエリアにまとめて置きます。
2. 各プレイヤーに30ミレニアムドルずつの収入を配ります。
3. ショップデッキの上からカードを、各プレイヤーに6枚ずつ配ります(このカードは無料で獲得できます)。配られたカードは各プレイヤーのバインダーに裏向きに加えられ、タイマーが動き始めるまで表面を見ることはできません。
4. ショップデッキの上から9枚のカードを取り、ショップエリアに裏向きに置きます。10枚のカード(ショップデッキの一番上のカードを含む)が見えている状態になります。
5. 各プレイヤーが自分の売却マーカを全て所持していることを確認します。
6. 表向きの全てのメタゲームカードをゲームから除外します。その後、新たな属性のメタゲームカード1枚を公開します。
7. タイマーを7分にセットし、デッキ構築を開始します！

### 優先順位の設定

デッキ構築の限られた時間の間にやる事はたくさんあります。以下に、プレイヤーが勝利点の獲得のためにすべき事を順番にまとめました。このリストを参考にすれば、時間を有効に活用できるでしょう。

**デッキの構築:** トーナメントで勝利することで、他のどの要素よりも多くの勝利点を得られます。

**コレクションの作成:** コレクションを作成することで、大量の得点を得られます。構築フェイズごとにコレクション1つを提出することができます。

**友人の手助け:** 友情ポイントは貴重です。このポイントは友人を手助けすることで得られます。

**財産の蓄積:** ゲームの終了時に、4ミレニアムドルにつき1★VPを得られます。資産を増やし続けるために、他のプレイヤーが購入しそうなカードを売却しましょう。

### 捨て札

トーナメント中に捨てられたカードは、そのプレイヤーのバインダーに置かれ、その後も所有し続けます。

「ショップの捨て札」に捨てられたカードは、ゲーム中に再び出現する場合があります。

「箱」に捨てられたカードや「ゲームから取り除かれた」カードは箱に戻され、再びゲームに用いられることはありません。

## プレイヤーの個人エリア

各プレイヤーは、自分の個人エリアにあるカードを、デッキやコレクションに使用するために並べ直したり、後のためにバインダーに保管したり等、自由に動かすことができます。プレイヤーが望むようにカードを動かすことができますし、どのように分割して配置してもかまいません。

重要なのは、タイマーの終了時、どのカードがトーナメントに使用するデッキのカードなのか、どのカードが箱に捨てて得点を得るためのコレクションのカードなのか、そして、どのカードが後に使うためにバインダーに保管されたカードなのかがはっきりしていることです。

### 自分のデッキの構築

デッキエリアには、8枚までのシングル、1枚までのデッキケース、2枚までのアクセサリを置くことができます。

トーナメント中には通常、6枚のカードをプレイすることになります。したがって、残り2枚の枠は、トーナメントの間に戦略を変更するための予備のカードを入れておくことになります。

不要なカードをバインダーにただ戻すだけで、デッキの枠を空け、新たなカードを入れられるようになります。

デッキには、同じカードは1枚までしか入れられません！

**プロ向けのヒント:** デッキのカードをプレイする予定の順番に重ねておくと、トーナメントステップの間に時間を節約できますよ！

## デッキ構築アクション

タイマーが進んでいる間、プレイヤーは以下のアクションを、時間の許す限り何度でも行えます。

1. 自分のデッキを構築する。
2. コレクションを作成する。
3. ショップからパックを購入する。
4. 手札からカードを合成してプロモを獲得する。
5. 流通市場へカードを売却する。
6. 流通市場からカードを購入する。
7. 他のプレイヤーとトレードする。

### コレクションの作成

コレクションは2～8枚のカードから構成されます。コレクションの各カードは、一つ以上の共通するシンボルを持っていなければなりません。また、各カードのスターレーティングが全て異なっていなければいけません。

フェイズ終了時、各プレイヤーのコレクションは箱に戻され、その枚数に応じた得点を獲得します。

デッキ構築フェイズ中には、コレクションは1組のみ作成できます。勝利点獲得の重要なチャンスを見逃さないようにしましょう！



闇カードのコレクション。右側のカードはコレクションには入れられません。コレクションと同一の属性を持っていないためです。



兵士カードのコレクション。右側のカードはコレクションには入れられません。コレクションにはすでに★4のカードが入っているためです。





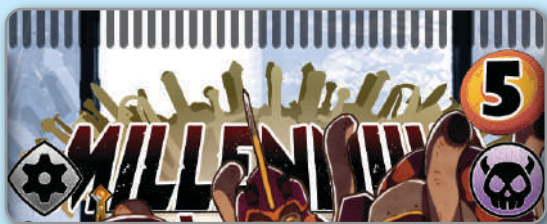
## ショップ

### ショップからのパックの購入

中身の見えないパックを開封するワクワクを体験しましょう!何のカードをゲットできるか分からないままにパックを購入するのです!

購入したい裏向きのカード(ショップデッキの一番上のカードを含む)の購入コスト(右上に記された数字)分のミレニアムドルをバンクに支払います。その後、そのカードをショップエリアから取り、自分のボードのバインダーエリアに置きます。

カードの購入後、ショップデッキの上からカード1枚をショップエリアに補充します。ショップデッキのカードが無くなった場合、ショップの捨て札をシャッフルし、新たなショップデッキとします。



フルトンは5コストのぜんまい仕掛けの帝国のカードを購入することにしました。彼は5ミレニアムドルをバンクに支払い、そのカードを彼のバインダーに加えました。この瞬間から、表を見て、何のカードを引いたか確認することができます!

### カード合成

不要なクズカードを、強力なプロモカードと交換しましょう!

ブロンズプロモ、シルバープロモ、ゴールドプロモの中から合成するプロモを選びます。プロモの種類に応じた枚数のカード(ブロンズ:5枚、シルバー:7枚、ゴールド:9枚)をバインダーから選び、箱に戻します。その後、カードフュージョンエリアの該当するプロモの山札からカード1枚を獲得します。最後に、自分の売却マーカー1個をその山札の上に置きます。

各プレイヤーは、それぞれの種類のプロモカード合成をラウンドごとに1回ずつしか行えません。また、手元に売却マーカーが残っていない場合、カード合成を実行できません。



合成用のカード5枚を箱に戻し、プロモデッキの上からブロンズプロモカード1枚を獲得します。

## 流通市場

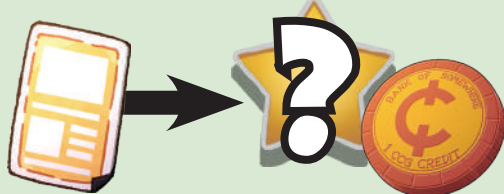
### 流通市場への売却

バインダーにある任意のカード1枚を流通市場の枠内に置きます。その際、自分の売却マーカー1個をそのカードの上に置きます。そのカードのスターレーティングに等しいミレニアムドルをバンクから得ます。デッキ構築フェイズ中は、流通市場に置かれるカード枚数の上限はありません。

(既に流通市場に置いている、カード合成で使用したなどの理由で)自分の売却マーカーがない場合、それ以上カードを売却できません。

流通市場は、トーナメント開始前の6分の間、カードの売却を受け付けなくなります。これは、プレイヤーたちがカードを購入するのに十分な時間を確保するためです。

流通市場に売却したカードを、自分で買い戻したり売り場から取り除いたりすることはできません!



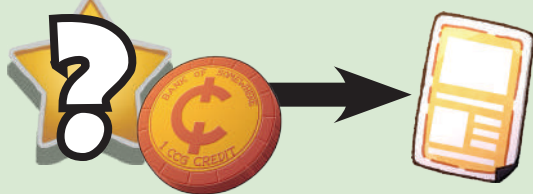
### 流通市場からの購入

自分の売却マーカーが乗っていない流通市場上のカードを1枚選び、そのカードのスターレーティングに等しいミレニアムドルをバンクに支払います。そのカードの上に売却マーカーがある場合、持ち主に返却します。

その後、選択したカードを自分のバインダーに加えます。



「ジェームズ・ボン」を流通市場に売却することで、バンクから7ドルを受け取ります。以降、そのカードを購入するプレイヤーは、同額のミレニアムドルをバンクに支払うことになります。



## あなたの友人たち

### 他プレイヤーとのトレード

プレイヤーたちは、他のプレイヤーたちと直接のトレードをいつでも行えます。この時、流通市場を経由する必要はありません。ただし、プレイヤー間で行われるトレードでは、カードの価値が揃っていない必要があります。すなわち、カードのスターレーティングとミレニアムドルの合計が、トレードを行う両者で揃っている必要があります。

トレードを行う際、一方のプレイヤーが明らかに得をするような条件が提示された場合、トレード相手にトレードするカードに加えて友情を追加するよう頼むことができます。

友情カードはゲームの終了時に追加の勝利点になります。自分自身の友情カードからは得点できませんが、良いトレードをしたりレアカードをくれたりして助けてくれた他のプレイヤーに渡すことができます。1人のプレイヤーの友情カードからは、最大で6★VPしか得られません。



モーリーの所有する『邪悪なるヘルベイン』が欲しい場合、フルトンは、お金及び自分の所有するカードと『邪悪なるヘルベイン』との間で価値を釣り合わせる必要があります。



デックスはカーディンの所有するプロモカード『ソウルキャリパー』が自分のデッキのコンボのためにどうしても必要です。しかし、スターレーティング以上の価値を持つカードであることを双方が理解しています。このトレードの成立に同意した場合、カーディンよりもデックスが非常に優位に立つことになるでしょう。したがって、デックスは等価のカードトレードに加え、友情カード1枚を対価として提案しました。



## タイマー終了後……

最初の7分タイマーが終了した後、各プレイヤーに追加のカード6枚ずつをショップデッキから配り、種族のメタゲームの山札の一番上のカードを公開します。

タイマーを再び7分にセットします。このタイマーが終了したら、流通市場へのカードの売却ができなくなります(各プレイヤーはカードの購入は依然としてできますが、これ以降、売却することはできません)。その後、タイマーを改めて6分にセットします。

この6分タイマーの終了後、デッキ構築フェイズは終了し、トーナメントが開始します。

全体的には以下の流れを取ります。

新たなカードと現金の獲得!

属性メタの公開

7分タイマー

追加のカードの獲得!

種族メタの公開

7分タイマー

カード売却の終了

6分タイマー

デッキ構築フェイズ終了

ミレニアムブレードにおけるタイマーは緩やかにとります。誰かが開始した何かを急いで終わらせようとしている場合、全員の合意の上で、3分ほどの延長をしてもかまいません。

何かを始めてすらいなかった場合には(例:「しまった、コレクションを作るの、すっかり忘れてた!」)、フェイズを終了するのが良いでしょう。

「このカードは、新たな世代の英雄  
たちの刃を鍛える金床となろう!」  
—— ミッドウェストCEOの神官

「私が何をプレイするのかって? はっ!  
カードゲームはプレイしないのさ。私がプレイするのは市場だ。株だ。商品だ。君が★9の『守護されがたきエグザルティウス』と認識しているだろうそれは、私には投機の準備が整った新興市場に見えるのさ」

—— フルトン・スツケース  
『トップティア・トップドル』誌のインタビューにて

## デッキ構築の終了

最後の6分タイマーが終了した時、ラウンドが終了します。以下の手順で清算を行い、トーナメントの準備を行います。

1. 各プレイヤーは自分のコレクション一組を提出し、VPを獲得します。
2. プレイヤーのデッキに入っていないカードを、カードの持ち主のバインダーに置きます。
3. ショップに並んだカード及び流通市場のカードを全てショップの捨て札に置きます。
4. 売却トークンを全て持ち主の手元に戻します。

## コレクションの得点

コレクションを得点化した時、そのカードは箱に戻し、コレクションの枚数に従って勝利点を獲得します。

コレクションの点数

| 枚数  | 2 | 3 | 4 | 5 | 6  | 7  | 8+ |
|-----|---|---|---|---|----|----|----|
| 勝利点 | 2 | 4 | 7 | 9 | 12 | 16 | 21 |

## 個人スペースとマナー

各プレイヤーは、他のプレイヤーのプレイヤーボード上にあるカードに触れてはいけません。プレイヤーがショップデッキのカードを獲得することで新たなカードを公開した時、望むなら、そのプレイヤーがその新たなカードを最初に買う権利を有します。

ショップや流通市場の同じカードを2人以上のプレイヤーが同時に購入したがった場合、勝利点が低いプレイヤーが優先権を得ます。

プレイヤーがルールについて質問がある場合や何かの確認が必要な場合、一時的にタイマーを止めても良いでしょう。

「カードゲームは、ある種の自己表現  
みたいなものでね。世界に関して自分  
が信じていること言いたいことや証明した  
いことを全部まとめてデッキに組み込んで、自分なりの世界の見方を対戦相手との  
直接の戦いの中で表現する。誰が  
正しいのか、ゲームの最後にははっきり  
しているよ」

—— デックス・アプレンティ





## トーナメントフェイズ

トーナメントフェイズはターン制で進行するフェイズです。プレイヤーは着席順で時計回りに1ターンずつ自分のターンを実行します。誰も自分のターンを実行できなくなったら、トーナメントは終了します。

## フェイズの準備

1. 各プレイヤーは自分のプレイヤーボードを裏返し、トーナメント面を表にします。バインダーのカードはプレイエリアの脇に置いておき、デッキのカードは手札として持ちます。
2. 各プレイヤーは自分の●RPマーカーを0の位置に置きます。
3. 各プレイヤーは自分のデッキのアクセサリーとデッキケースを、トーナメントボードの所定の位置に置きます。全てのシングルは手札に保持しておきます。
4. 直前のトーナメントで最上位になったプレイヤー（同点の場合または最初のラウンドの場合、その中で現実世界において最近ブースターパックを開封したプレイヤー）からターンを開始し、時計回りに進行します。

## 不正なデッキ

ふとしたことで、規定よりも多くのカードをトーナメントに持ち込んでしまう可能性もあるでしょう。その場合、上限の8枚以下になるように、そのプレイヤーのデッキからランダムにカードを抜いてバインダーに戻します。

## トーナメントのターン

各ターンでは、ターンプレイヤーはアクション1回を行う権利と、シングル1枚をプレイする義務があります。この権利と義務の順番は任意で組み合わせることができます。そのプレイヤーがシングルをプレイできない場合、パスをします。この時、アクションを行うこともできません。ターン開始時に(手札がない・枠が無い等の理由で)シングルをプレイできないことが確定している場合、そのプレイヤーにターンは回ってきません。

自分の手札にシングルが残っていない場合または自分のプレイエリアがすべて埋まっている場合、そのプレイヤーはシングルをプレイできなくなります。全てのプレイヤーが連続してパスをした場合、トーナメントは終了します。

## アクションの使用（任意）

通常、アクションはアクセサリーに記載されていますが、それ以外のカードもアクションを持っていることがあります。アクションは「アクション:」というキーワードで示されています。アクションを使用する場合、そのカードに記されたテキストを実行し、その後そのカードを裏向きにします。アクションは、1ターンの1回、シングルをプレイする前または後に行えます。

## シングルのプレイ(強制)

可能な限り、各ターンで、ターンプレイヤーはシングル1枚をプレイする義務があります。手札のシングル1枚を、自分のプレイエリアの空いている枠の中で最も左側に、表向きで置きます。



ランキングポイントトラックは、複数ラウンドからなるトーナメントの全体の成績を示しています。

## ランキングポイント

ほとんどのカードは、プレイヤーにランキングポイント(RP)を与える効果か、相手がRPを得るのを妨害する効果を持ちます。トーナメントの終了時、プレイヤーの順位は各自のRPの合計によって決まります。

## トップカード

各プレイエリアの表向きのシングルの中で最も右側にあるシングルは、トップカードと呼ばれます。このカードはクラッシュ(次ページ参照)で使用されます。また、そのカードの持つトップ効果が有効になります。

プレイエリアの最も右側のカードが裏向きの場合、表向きのカードの中で最も右側のカードをトップカードとして扱います。



シュアの最も右側にあるカードは裏向きであるため、「エル・ヴァイス」を現在のトップカードとして扱います。シュアのカードが全て裏返されていたならば、トップカードはないものとして扱います。

## 裏向きのカード

裏向きのカードは、スターレーティングや属性や種族を持ちません。1枚のカードとしては数えますが(例:このカードよりも左のカード1枚につき5●を得る)、カードのテキストや各要素は無視されます。

## あなたのトーナメントエリア



## プレイエリア

プレイヤーがトーナメント中にプレイしたシングルは、プレイエリアと呼ばれる枠に置かれます。シングルを置く時は常に、空いている枠の中で最も左の枠に置いてください。

## デッキケースエリア

トーナメントボード上のこの枠は、デッキケースのために設けられています。トーナメント開始時、デッキケースは表向きの状態で開始します。特に記載がない限り、カードの効果処理時に、デッキケースに効果を与えることや対象にすることはできません。

## アクセサリー

トーナメントボード上の2つの枠は、アクセサリーののために設けられています。トーナメント開始時、アクセサリーは表向きの状態で開始します。特に記載がない限り、カードの効果処理時に、アクセサリーに効果を与えることや効果の対象にすることはできません。



## カードの効果

各種のカードはそれぞれ異なる効果を持っています。これらの効果は大きく数種類に分類されており、アクションと同じ表記方法で示されています。効果は、発動タイミングによって単語が異なります。

**プレイ：**プレイ効果は、そのカードがプレイされた直後に発動します。手札からカードをプレイした場合、そのカードのプレイ効果を実行します。プレイ効果を解決する段階で、そのプレイ効果を持つカード自身は、「プレイエリアにある」ものとして扱います。

**ネクスト：**ネクスト効果は、自分が次にプレイしたカードに対して発動します。その際、次にカードをプレイした時が自分のターンでない場合や、プレイエリア上の右端以外の枠にプレイした場合でも問題なく発動します。

**リバーズ：**リバーズ効果は、そのカードが裏向きにされる時に(裏返される直前に)発動します。

**持続：**持続効果は、そのカードがプレイエリアに表向きで存在する間、効果を発揮し続けます。

**トップ：**トップ効果は、自分のプレイエリアの表向きのカードの中でそのカードが最も右側にある間、効果を発揮し続けます。他のカードが裏返されたりカードが並べ替えられたりした場合、複数のターンにわたってトップ効果を使い続けることができます。

多くの場合、トップ効果は相手に影響を与えたり妨害をしたりする上で有用です。

**得点：**得点効果はトーナメントの終了時に発動します。大抵の場合、追加のランキングポイントをもたらします。全ての(表向きのカードの)得点効果は、プレイエリア(左から右に)、デッキケース、アクセサリー、メタゲームの順に適用します。

得点効果は単にポイントを得る効果が多いため、大抵の場合、適用順番は問題になりません。

**リアクション：**リアクション効果は、その効果の適用条件が満たされる度ごとに発動できます。リアクション効果を発動した場合、(効果適用後に)そのカードを裏向きにします。リアクション効果は、アクション同様、使わないこともできます。

リアクション効果を除き、他の効果は任意で処理するのではなく、適切なタイミングで強制的に発動されます。

トップ>持続>プレイ>ネクスト>得点、の順に優先して効果を処理します。リバーズ効果やリアクション効果を最初に使用する機会は、ターンプレイヤーを起点として、時計回り順で権利が移ります。

## 全般的なルール

いくつかの効果は、カードに頻繁に登場します。ここではそれらの解説をします。

**カードを捨てる：**(他に指定がない限り)手札から持ち主のバインダーへとカードを捨てます。バインダーに捨てられたカードは、そのトーナメントの残りの間、使用できません。

**手札のカードを公開する：**手札からそのカードを全てのプレイヤーに見せます。その後、自分の手札に戻します。

**裏向きのカードを公開する：**そのカードを持ち、表面を全てのプレイヤーに見せます。その後、元の枠に裏向きで戻します。

**カードを裏返す：**裏返されたカードは裏向きに置かれます。

カードが裏向きである間、特性(スターレーティング、レアリティ、属性、種族、セット等)を持たず、あらゆる面で空白のカードとして扱います。「カードを裏返す」時に、裏向きのカードを表向きにすることはできませんし、カードを裏返す効果の対象選択時には、表向きのカードから選ばなくてはなりません。

基本的には、特に指定がない限り、効果の対象として裏向きのカードは選べません。

**裏返されない：**裏返すことから守られているカードがプレイエリアにある状態で、カードを選んで裏返す効果を相手が使用した場合、守られているカードは選べません。



**例：**シュアは「スターレーティングが最も高いカード1枚を裏返す」効果を受けています。スターレーティングが最高値の彼女のカードは「オレラ」の効果(『このカードの隣のカードは相手の効果によっては裏返されない』)によって守られており、その効果の適正な対象は存在しません。したがって、彼女はその効果を見逃すことができます。

もしも彼女が「自分のカードを1枚選んで裏返す」ことを求められていたならば、「オレラ」を選ばなくてはなりません。他の2枚のカードは裏返すことができず、適正な選択ではないためです。

## クラッシュ

このゲームの多くのカードは、自分と相手1人と、或いは全プレイヤーとクラッシュする効果を持ちます。他のプレイヤー1人とクラッシュする場合、プレイエリアにトップカードが存在するプレイヤー1人を選びます。三人以上によるクラッシュの場合、トップカードが存在する全プレイヤーがクラッシュに参加できます。

クラッシュに参加した各プレイヤーは、(クラッシュを引き起こしたプレイヤーから開始して時計回りに)ショップデッキの一番上のカードを公開し、そのカードのスターレーティングと自分のトップカードのスターレーティングとを足し、合計値を算出します。いずれかのプレイヤー1人の合計値が他の全員の合計値よりも高い場合、そのプレイヤーが勝者となり、他の全てのプレイヤーは敗者となります。最高値のプレイヤーが複数人いる場合、そのクラッシュは引き分けです。

クラッシュの値の算出のために公開された全てのカードを流通市場に置きます。十分な枠(最大12枚)が空いていない場合、新たなカードを流通市場に加える前に、流通市場に置かれているカードを全てショップの捨て札に捨てます。

引き分けの場合、最高値を取ったプレイヤー全員が勝利も敗北もしません(最高値以外のプレイヤーは通常通り敗北します)。(トップカードが存在しないなどの理由で)クラッシュに参加するプレイヤーが最低2人に満たない場合、クラッシュは発生しません。

$$8 + 6 = 14$$



$$10 + 3 = 13$$

**例：**デックスは「爆発トカゲ サラマンダー」を(裏返すことで)使用し、カーディンを相手にクラッシュを引き起こしました。デックスはトップカードである「騎士隊長メルコム」(10)をクラッシュで使用するようになります。カーディンのトップカードは「邪悪なるベーターベン」(8)です。デックスがショップデッキの一番上のカード1枚を公開した結果、スターレーティングは3でした。カーディンの公開したカードは6でした。デックスの合計は13、カーディンは14であり、カーディンがクラッシュに勝利します。

クラッシュで公開されたカードは両方とも流通市場に置かれ、次のラウンドで購入することが可能です。



セット固有のキーワード

多くのセットでは、特別な効果を示す固有のキーワードがあります。キーワードが示されている場合、どのカードも共通した効果を持っています。大抵の場合、キーワード効果の詳細もカードに示されています。

擬態—擬態を持つカードの属性と種族は、そのカード自身の属性と種族ではなく、そのカードの左隣の表向きのカードと同一の属性と種族となります。左隣のカードが裏返された場合、この効果は終了します。この効果は、得点中も有効です。

射出—アクション：このカードを裏返し、自分が次にプレイするカードに★+1トークン3個を置くことができます。★+1トークン1個につき、カードのスターレーティングは1上がります。射出効果には、さらに多くの★+1トークンを置くことができる、「射出+」の効果もあります！

ちょこまか—プレイ：このカードを自分の場の任意の位置に挿入することができます。その際、他のカードを右に移動し、必要な場所を空けます。

金床落とし—アクション：他のプレイヤーのプレイエリアにある、このカードよりも★が低いカード1枚を裏返します。

ドッスン！—プレイ：左のカードの★がこのカードよりも低い場合、そのカードを裏返し、●を得ます。

流通市場スペース

流通市場は、フェイズによってルールが少し変更されます。デッキ構築フェイズ中は、流通市場に置けるカード枚数の上限はありません。トーナメントフェイズ中は、流通市場に置けるカード枚数の上限は12枚です。1枚以上のカードを流通市場に置く際、置いた後に枚数上限を超えてしまう場合、流通市場のカードを全てショップの捨て札に捨ててから、新しいカードを流通市場に置きます。

トーナメント★VP表

| ラウンド   | 1位 | 2位 | 3位 | 4位 | 5位 | 賞品サポート    |
|--------|----|----|----|----|----|-----------|
| プレリリース | 7  | 5  | 4  | 3  | 2  | なし        |
| 第1ラウンド | 21 | 15 | 12 | 9  | 6  | ブロンズ      |
| 第2ラウンド | 28 | 20 | 16 | 12 | 8  | シルバー      |
| 最終ラウンド | 42 | 30 | 24 | 18 | 12 | なし(ゲーム終了) |

トーナメントの終了

全てのプレイヤーが自分のターンを行えなくなった時、トーナメントが終了します。

- 各プレイヤーは、自分のプレイエリアにある表向きのシングルの得点効果を発動します。その後、デッキケース、アクセサリ、メタゲームの順に、表向きのカードの得点効果をそれぞれ発動します。メタゲームに関しては、全てのプレイヤーがそれぞれ自分の得点要素を解決します。
- 各プレイヤーは、現在のラウンドのトーナメント★VP表に応じて、(プレイヤー人数に関係なく)対応する順位の★VPを受け取ります。トーナメントの順位は、各自が獲得したランキングポイント●(RP)の量によって決まります。2人以上のプレイヤーのRPが同点の場合、対応する順位の★VPの合計を均等に分配します(例：3人が同点で2位の場合、2位と3位と4位の★VPの合計を3等分します。端数は切り捨てます)。★VPはスコアシートに記録しておきます。
- トーナメント★VP表の賞品サポートに示されているプロモカードのセットを全て公開します。プレイヤーはそのセットのカード1枚を、ランダムに受け取ります。
- 第1ラウンドまたは第2ラウンドの場合、全てのカードを所有者のバインダーに戻し、ボードをひっくり返してデッキ構築用の面にします。全ての売却マーカーを所有者に返却します。
- 第3ラウンドの場合、最終得点に進みます。

ゲームの終了

ゲームの終了時、各プレイヤーは自分の勝利点(★VP)を合計し、究極のミレニアムブレードチャンピオンを決定します。

以下の得点を合計します。

- 各ラウンドのトーナメントの★VP
- 各ラウンドのコレクションの★VP
- 残している所持金のVP。4ミレニアムドルにつき1★VP(端数切り捨て)
- 他のプレイヤーから受け取った友情カードの★VP

★VPを最も多く獲得したプレイヤーが勝者となります！

同点の場合、その中で、トーナメントによる★VPを多く獲得している方が勝者となります。それでも同点の場合、コレクションによる★VPを多く獲得している方、所持金、友情の順で勝者を決定します。

無限ループ

無限ループは非常に稀ですが、理論上は起こります。(止めることのできない強制効果によって)無限ループが発生した場合、無限ループを発生させたプレイヤーは即座にトーナメントから退場させられます。その代わりに、そのトーナメントで1位を取ったものとして★VPを獲得します(そのトーナメントで実際に勝利したプレイヤーも、通常通り1位の得点を得ます)。その後、そのトーナメントで使用しているそのプレイヤーのカード(手札、プレイエリア、デッキケース、アクセサリ)を箱に戻し、箱に戻したカードの売却値の合計に等しいミレニアムドルを得ます。なお、最終ラウンドの場合、ミレニアムドルは獲得できません。

「カードの名を高々に叫びながらプレイエリアに叩きつければ、そのカードはより強力に、より威圧的に見えるだろう」



## バリエントルール

ミレニアムブレードの更なる世界を見てみたいはありませんか？このセクションでは、このゲームに熟達したプレイヤーに、今までとは異なる経験と、ミレニアムブレードを繰り返し楽しむためのいくつかの方法をご提供します！

### キャラクターパワー

ミレニアムブレードには6人のメインキャラクターがいます。彼らの能力を得ることで、各プレイヤーのプレイスタイルを特化させることができます。

キャラクターを使用する場合、対応するキャラクターカードを手元に置きます。各カードはデッキ構築面とトーナメント面を持ち、各フェイズ中に新たな能力を与えます。各プレイヤーは、ゲーム開始前に自分のカードの両面を把握し、各フェイズ中に対応する面を表にしてください。



### ターン進行モード

以下のルールを採用することで、ミレニアムブレードを、ターン進行によるゲームとしてプレイできます。

ターン進行モードでは、デッキ構築フェイズとトーナメントフェイズの両方を統合した、1つのフェイズのみとなります。このモードは2～5人でプレイできます。このモードでは友情は使用しません。

1. 通常のゲーム同様、ショップデッキを準備します。
2. 開始プレイヤーを決め、各プレイヤーにカードを7枚ずつ配ります。さらに、各プレイヤーに30ミレニアムドルずつ配ります。各プレイヤーの手札の上限枚数は7枚です。

3. ゲームの開始時に両方のメタを公開します。
4. ゲーム中に合成するプロモとして、ブロンズプロモのセット2つとシルバープロモのセット1つを選びます。このモードでは、ゴールドプロモは合成できません。
5. 得点時に配るプロモとして、シルバープロモのセット1つとゴールドプロモのセット1つを選び、脇に置いておきます。

各プレイヤーのターンでは、以下のアクションの内1つを実行します：

1. ショップまたは流通市場からカード1枚を購入する(手札が7枚未満の時のみ、このアクションを実行できます)。
2. 流通市場にカード1枚を売却する(自分の売却マーカーが残っている時のみ、このアクションを実行できます)。
3. 通常のカード合成ルールにしたがって、手札のカードを合成する。このモードでは手札の上限枚数が7枚であるため、ゴールドプロモを合成によって得ることはできません。
4. 手札のカード1枚をコレクションに加える。コレクションの基準とする種族や属性は、最初のカードを加える時に宣言します。このモードでは、属性基準と種族基準の2種類のコレクションをそれぞれ1つずつ同時に所有することができます。
5. トーナメントのルールにしたがって、自分の手札からプレイエリア・デッキケースエリア・アクセサリエリアにカード1枚をプレイする。

6. プレイエリアのカードとコレクションを得点する。

通常のゲーム同様、ターンごとのメインアクションの前または後に「アクション：」効果を使用できます。

このモードでは、新たな行動として、得点を行うことができます。得点を実行する場合、以下の流れを行います。

1. 自分のプレイエリア・アクセサリ・デッキケース・メタの全ての得点効果を発動します。
2. 自分のコレクションのカード1枚につき10●RPを受け取ります。
3. スコアシート等の用紙に自分の●RPを記録し、自分の●RPを0に戻します。
4. 自分のプレイエリアのカード、デッキケース、手札、コレクションを全てショップの捨て札に捨てます。アクセサリは捨てるか手もとに残すかを選択することができます。
5. 任意のメタ1枚を選択し、該当するメタデッキの一番上におきます。

6. 新たなカード6枚を引き、30ミレニアムドルを獲得します。その後、全ての使用済み売却マーカーを手もとに戻します。
7. そのプレイヤーの最初の得点の場合、ゲーム外にあるシルバープロモ1枚をランダムに獲得します。そのプレイヤーの2回目の得点の場合、ゴールドプロモ1枚をランダムに獲得します。

その後、次のデッキを作成し始めます。一人のプレイヤーが得点を3回行った時、そのプレイヤーはゲームから離脱します。

全てのプレイヤーが得点を3回行った後、それぞれのプレイヤーの全3ラウンドの●RPを合計します。この合計点がゲーム全体における得点です。

最も多くの●RPを得たプレイヤーの勝利となります！

### デュエルモード

デュエルモードは、ミレニアムブレードの2人用ゲームのバリエーションです。このモードは3ラウンドで行われます。3回のトーナメントの内、2回のトーナメントで勝利したプレイヤーが勝者となります。

モードによる違い：

このモードでは、以下の点を除き、全てのルールやアクションは通常のゲームと同じように進めます。

このモードでは、友情は使用しません。

デッキ構築フェイズ中、各プレイヤーは属性のコレクション1つと種族のコレクション1つの計2つのコレクションを作れます。コレクションから★VPを得る代わりに、その分の点数を●RPとして、トーナメントフェイズ終了時に合計●RPに加算します。この時得られる●RPは、カード1枚につき10●RPの割合です。

さらに、このモードでは、各プレイヤーは売却マーカーを6個受け取り、ゲーム中に使用できます(2種類の売却マーカーを使用します)。プレイヤー同士のトレードも可能ですが、価値をそろえる必要があります。

トーナメントで先に2回勝利したプレイヤーがゲームの勝者となります！



## ミレニアム・アクセサリー

ミレニアム・アクセサリーは、数々の伝説に満ちた、世界最強のアクセサリーです。

このゲームの経験の少ないプレイヤーと遊ぶ場合、ハンデとしてそのプレイヤーにミレニアム・アクセサリー1枚をランダムに渡してもよいでしょう。

或いは、全てのプレイヤーが同程度にゲームに慣れており、ゲームをよりパワフルなものにしたい場合、ゲームの開始時にミレニアム・アクセサリーをドラフトしてもいいでしょう。



## 自由市場モード

自由市場モードは、カードを評価する能力に自信がある上級者用の選択ルールです。

自由市場モードでは、プレイヤーは価値の釣り合っていないトレードを行うことができます。すなわち、このモードでは、トレードを行う両者は、ミレニアムドル及びスターレーティングの合計を揃える必要があります。

このルールは単純な違いに感じられるでしょうが、実際には経験者が初心者に対して大きく有利になります。したがって、この選択ルールを採用する際には注意してください。

「新しいデッキを組むっていうのは、新しい曲を書くのに似ているんだ。全てのピースはここに揃っているけれども、それぞれには意味が無い。それを上手く配置してやって、さらに明確な意図を加えてやると、唯一無二のすっげえ物ができあがるんだ」

—— デックス・アプレンティ、「ピュア・デッキ・デザイナー」誌のインタビューにて

## ドラフトモード

ドラフトモードは、毎ラウンドに受け取るカードを統制したい上級者用の選択ルールです。

ドラフトモードでは、デッキ構築フェイズの開始時に配られるランダムなカード(デッキ構築の準備、ステップ3)に変更が加えられます。

デッキ構築が開始する際、ショップから各プレイヤーにカード6枚ずつを配ります。その後、配られたカードを時計回りにドラフトします(6枚のセットから1枚を取り、残りのカードを左隣に渡す)。各プレイヤーがカード6枚ずつを獲得するまで、このドラフトを続けます。

最初の7分タイマーが終わったら、このドラフトを反時計回りに行います。

## 清算モード

清算モードは、一度のゲームで様々なデッキを使用したい上級者用の選択ルールです。

ゲームの準備時に、拡張・プレミア・マスターのセットに関して、それぞれ2セットずつをショップデッキに追加します。最後のラウンド以外の各トーナメントの終了時、プレイヤーは自分のデッキのカードを(デッキケースとアクセサリーも含めて)全て箱に戻し、戻した全てのカードのスターレーティングの合計に等しいミレニアムドルを受け取ります。

清算モードを用いてゲームをプレイする場合、所持金によって得られる★VPは通常の半分の割合となります(8ミレニアムドルにつき1★VP)。

## プロプレイヤーカード

キャラクターカードを使用したゲームでは、プロプレイヤーカードを導入してもよいでしょう。プロプレイヤーカードは独自の種族を持ちます。

第1ラウンドまたは第2ラウンドで、いずれかのプレイヤーがトーナメントで1位になった場合、そのプレイヤーのキャラクターのプロプレイヤーカードを、(そのプレイヤー自身も含めて)各プレイヤーに1枚ずつ配ります。

1度目のトーナメントにおける1位が2度目も1位になった場合、代わりに、2位のプレイヤーのキャラクターのプロプレイヤーカードを1枚ずつ配ります。



## 会場

毎週同じショップで対戦する必要はありません! 博物館に出かけたり、活火山の火口でプレイしたりしてもよいのです!

会場カードをまとめてシャッフルし、メタゲームカードの脇に置きます。デッキ構築ラウンドの準備の開始時、会場カードの山札の一番上のカードを公開します。会場カードには、デッキ構築フェイズやトーナメントフェイズまたはその両方で適用されるルールが書かれています。トーナメントの終了時、その会場カードを捨てます。





## キャラクター紹介



### デックス・アプレンティ

アメリカ、19歳、ミュージシャン(ドラマー)

特技: デッキ構築

ゲームをする目的: 自己表現

デックスはアメリカのインディーズバンド「ハート・オブ・ザ・デッキ」のドラマーで、トーナメント中の決闘の雰囲気高める最高の音楽を生み出している。彼は、ミレニアムブレードのシーンにおいて、ユニークで、しばしば奇妙とまでされるデッキコンセプトで有名である。そのデッキで、トーナメントのメタを一掃し、ゲームを何度もひっくり返している。バンドの仲間たちとツアーに出していない時には、地元のショップで仲良くなった二十人ほどの友達と共に、ドラフトトーナメントパーティー「フライデーナイト」を自分のアパートで開催している。

彼はユニークなコンセプトのデッキを構築するスペシャリストである。彼は自分のトーナメント用のセットにデッキケースやアクセサリを追加で入れることができ、ゲームの間により多くの得点を得る手段や防御の選択肢として使用できる。これらの選択肢によって、普通は妨害に非常に弱いデッキを安全に使用可能になり、複数の手段で得点を得られるようになる。デッキを使用する彼の能力は、他の者たちには実行不可能であり、彼を興味深い人物たらしめている。



### カーディン・コレクタ

ロシア、15歳、アーティスト

特技: 収集

ゲームをする目的: 新たな発見

カーディンはロシアで芸術を学んでおり、ミレニアムブレードの国際的なコミュニティにおいて、カスタムペイントを施したカードやカードを組み合わせた像で有名である。彼女の作品はこのゲームのプロモーションカードにいくつも用いられている。また、屋根裏や古物商の取引、遺産売却の場に珍しい逸品が出ていないか、常に目を光らせている。

カーディンは、レアなプロモカード数枚をもってゲームを始めるアドバンテージを持ち、他のプレイヤーよりも手軽にカードを合成してレアカードを獲得できる、バランスの取れたキャラクターである。これらのレアカードはカーディンのデッキの強力な核となり、ゲームの序盤において、ペースの遅いプレイヤーに対してアドバンテージを取れる。トーナメント中には、彼女の所有するカードの中で最も効果的な処理を倍化し、得点効率を上げることができる。



### フルトン・スーツケース

ノルウェー、37歳、投資銀行家

特技: 購入

ゲームをする目的: 利益

フルトンは投資銀行家として、最近ミレニアムブレードの流通市場でのカードの先物に対して投資を行っている。

多額の個人資産で以て、同一のシングルの売買を大量に行い、特定のカードの価格を効果的に支配している。フルトンはゲームそのものも楽しんではいるが、主にはカードの価値を理解し、投資のための情報とするためにプレイしている。プロツアーに参加している理由は、現場を肌で感じるためである。そうすることで、次のシーズンに狙うべきカードが何であるのかを推測する上で、他の投資家よりも優位に立っているのだ。

フルトンの能力は、主にデッキ構築フェイズで輝く。彼は追加の現金を受け取り、ショップのカードを購入する前に覗くことができる。この能力は、ショップからの購入したカードの収益を最大化し、他のプレイヤーよりも素早く、かつ、より良いデッキを組むのに役立つ。トーナメント中には、残っている現金を使用してカードの価値を高め、クラッシュや得点時に優位に立つことができる。



## キャラクター紹介



### モーリー・カールドマン

フランス、44歳、カードショップチェーンのオーナー

特技: 売却

ゲームをする目的: ビジネス

フランス出身のモーリーは、卓上ゲームやアクセサリを扱う世界最大のチェーン店、「ルヴァンシュ」(フランス語で「再戦」という意味)の創設者であり、オーナーでもある。彼はビジネスで成功し、裕福で有名な上流階級の生活を送っているが、販売しているゲームの最新情報を追いつけており、自分の店でカジュアルに遊んでいる。彼は自分の店のトーナメントには参加しないが、プロチームのスポンサーとなったり、自らがプロツアーに参加したりすることで、ルヴァンシュのプロモーションを行っている。

モーリーはデッキ構築中に流通市場を支配することに特化しており、他のプレイヤーよりもカードを安く購入し、高く売却することができる。この能力で生みだされた余剰のお金は、自分のデッキに必要なカードを手に入れるための取引において有効である。トーナメント中には、モーリーはショップデッキのカードを利用して自分のデッキを強化できる。さらにはショップデッキを操作することで、対戦相手とのクラッシュ時に優位に立つことができる。



### パワー・クリープ

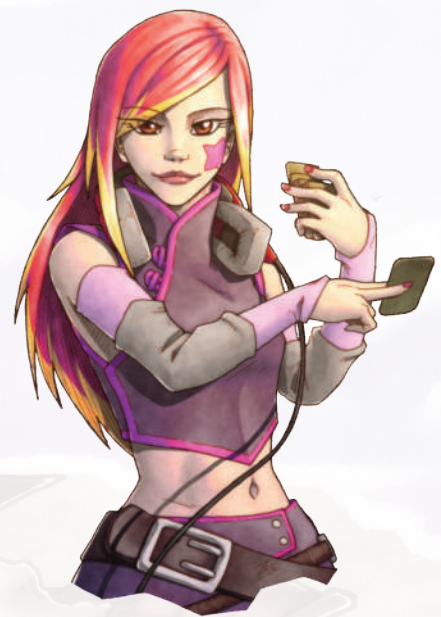
ポルトガル、1歳、研究プロジェクト

特技: メタゲーム操作

ゲームをする目的: 研究

ミレニアムブレードの世界において、ポルトガルは世界の主要な技術の中心の一つとして知られている。ルディカステクノロジー大学の科学者たちは、パワー・クリープ・プロジェクトを立ち上げ、TCGに対応した高いレベルの人工知能を開発した。世界中のプレイヤーはクラウド経由で、パワー・クリープを相手にデッキテストを行える。このテストによって収集されたデータは中央データベースに抽出される。その結果、このAI自身がトーナメントに参戦し、熟達した人間を相手どって競い合えるまでになった。

デッキテストクラウドプラットフォームは広範な範囲をカバーしている。そのため、パワー・クリープはメタゲームを支配する能力を持ち、今後のトーナメントでどの種族や属性が最高のパフォーマンスを発揮するのかを操作できる。現在のメタゲームを重点に置いてプレイすることで、パワー・クリープは大量の得点を獲得できるだろう。しかし、それゆえに、メタへの対抗に特化したプレイヤーにとって、彼のデッキは御しやすくなるだろう。



### シュア・ウェン・ナー

中国、22歳、ファッションモデル

特技: 対戦

ゲームをする目的: 名声

シュアはミレニアムブレードの中国チャンピオンであり、彼女自身が有名人である。数多くのCMやファッション誌への出演に加え、コスプレイヤー兼ミレニアムブレードの世界チャンピオンを目指すプロプレイヤーとして有名である。シュアは勝利のためにプレイしており、一切手加減をしない攻撃的なデュエリストである。彼女の好戦的な性格は、戦いで勝利することで満たされるのだ。

シュアのデッキ構築能力はやや弱い。彼女はトーナメントフェイズに重点を置いており、デュエルに勝つ能力は他のプレイヤーよりも優位な位置につけている。彼女はプレイエリアに追加のカードをプレイできる。すなわち、他のキャラクターよりも強力なコンボデッキを構築可能でとなる。さらには、他のプレイヤーがすでにカードをプレイできなくなった後に、強力なカードや妨害カードをプレイすることができる。



## セット解説

各セットは裏面の色によっていずれの種類であるかが判別可能です。  
 灰：スターター、白：基本、緑：拡張、青：プレミア、紫：マスター、オレンジ：プロモ



**ホワイトホームの聖者**  
 あなたとあなたのカードの守護が彼らの最大の使命である。あなたのカードの安全を守るためならば、彼らは何でもするだろう。その結果、自らが裏向きになるとしても。



**ヘルベインズ・シャトー**  
 最狂最悪の力に願いを込めよ。さすれば自分のカードを裏返すことを代償に、●を手に入れることができるであろう。



**レッドヒル傭兵軍**  
 その名に恥じず、レッドヒルの傭兵達は、君が必要とする●を得るために、利用できるものは何でも利用する。たとえそれが君の場のカードだったとしても。



**ミレニアムブレード**  
 基本セット。君の愛するカードたちは、永遠に、そして無限に再版される。理論上は全てが手に入るだろう。アクセサリーやデッキケースも幅広く揃っている。



**地獄のオーバリ**  
 スーパーロボットと力を合わせ、民衆や兵士、特定のレアリティのカードを強化しよう！★が高いほど多くの●を得られるぞ！



**サンセットストライダーズ**  
 荒々しい闘いに備えて装備を整えろ！荒くれ者たちがあらん限りのカードを裏返そうと狙ってきている！安全な場所などどこにもない！



**ノームズランド**  
 彼らはあらゆる庭に潜んでいる。待ち構えている。見つめている。この邪悪で小さき者たちは、全てが裏返り地面に埋もれた時に、最強の力を発揮する。



**大ざっぱ大作戦**  
 TVをつけて、君のデッキに二流のスターを投入しよう！金床落とし能力を使えば、相手のシングルは「これでおしまい！」と言うしかなくなるだろう。



**スーパー配管工ブラザーズ**  
 配管工の力を借り、不要なカードを活用しよう！君のプレイエリアにある★の低いカードは●のボーナスのためにドッスン！と裏返されるのだ！



**ライトニング・バグ**  
 ライトニング・バグの勇敢なクルーたちは、文字通り、アクションする準備万端だ！多様なアクション効果によって、トーナメントの一位を不動のものにしよう！



**ぜんまい仕掛けの帝国**  
 工具を手し、勝利への道を構築せよ！蒸気の力を宿す効果は、手札のカードを活用して●をもたらずぞ！



**メトロポリタムの支配者**  
 メトロポリタムの怪奇な極悪人たちは、他人を圧迫するのが大好きだ！特定の種族のシングルを描いているならば、圧迫効果によって相手のカードを裏返せるぞ！



**マウス・カード**  
 チーズ好きは気を付けて！このセットのネズミたちは、ちょこまか能力でプレイエリアのいたるところに登場できる。この能力でトップ効果やコンボにつなげ、優位に立とう！



**紀元2400年**  
 カードゲームは変わらない……たとえ未来の世界であっても。この荒廃した世界ではポイントを失うことはよくあることで、ポイントを持たないことで楽園への道が開けるのだ。



**ゼノ・クロスオーバー**  
 リバース効果やクラッシュ、★トークン効果を存分に使い、一位になるギリギリのラインまで●をすり減らせ！



**グリーンデューのバザール**  
 この吹きさらしの市場における大半の効果を効果的に用いるためには、★の高さと種族とを考慮に入れなければなるまい。



**ブルーレイク村**  
 海の底には伝説のブルーレイク村が沈んでいる。その深みに勇敢に立ち向かい、そこへたどり着けたならば、数千年にわたって隠されていた強力な力をみつけることになるだろう。



**ブラウンウォール・シティ**  
 この都市は神秘に満ちている。壁の内側に入ることを望めば、その神秘に出会うであろう。貴重な効果の数々が、奥深き所で君を待っている！



**フィスト・オブ・スチール**  
 武術の達人たちが、誰からのクラッシュでも受ける準備を整えて待ちかまえている！硬き拳で相手を打ちのめし、浴びるほどの●の報酬を得よう！



**ラバーダック・メイド・クルセイダーズ R**  
 アヒルをモチーフにした戦隊が、悪の軍団から君のデッキを守るために参上だ！それぞれのメンバーが、属性や種族をもとに●をもたしてくれる。数が増えるほどにより多くの●を得られるぞ！



**黒き旗、黒き水**  
 厚い板の上を進み、全てのカードを捨てる備えをしよう！様々な悪党たちが相手を邪魔するぞ！さらにはカードを捨てさせる効果から利益を生み出してくれるだろう！



**薙ぎ倒す侍**  
 クラッシュの道は長く、危険に満ちている。この道を究めた者は、必ずや大いなる誉れを得るだろう。一方、失敗者は裏返しの手を食うことになる。



**千夜一夜物語**  
 君のデッキの秘められた力を古典物語の登場人物とともに引き出そう。その鍵は多様性だ。「開けゴマ！」無しでも、大いなるデッキの扉は開くのだ！



**開かれしパンドラの箱**  
 君の近くにあるカードが、本当にそのカードであるなんて、どうして認識できるだろうか？擬態を駆使して、隣のカードの種族と属性をコピーし、より強固なシナジーを生み出そう！



**タナナナーの伝説**  
 一人で行くのは危険だ！このセットを手に入れ、カードを捨てる能力に対策する力を手に入れよう。より多くの●を得るためにも、さらなるカードで武装せよ！



**カード・マギカ**  
 他のセットの夢を叶える魔法を念じ、杖を華麗に振るえ！貴方自身の魔法の力で、トーナメント中にショップのカードにアクセスしよう！



**デュエリスト・ナイトメア**  
 灯りを絶やすな！このセットの不気味な亡霊や恐ろしい怪物は、カードを指定し、相手のデッキを妨害するぞ！



## セット解説

各セットは裏面の色によっていずれの種類であるかが判別可能です。  
 灰：スターター、白：基本、緑：拡張、青：プレミア、紫：マスター、オレンジ：プロモ



ファンタジーフィナーレ MCLXVII-2  
 このセットに含まれている強力な効果で君のデッキをレベルアップし、最終決戦にて生還すべく、ヒーローと共に戦おう！



006プラスワン  
 諜報活動に徹し、あらゆる準備を怠るな！このセットに含まれるトップシークレットな効果は、特定の種類のカードが場に出た際、そのカードを裏返せるぞ。



ヘル・トゥ・ペイ  
 トップにいるというなら、その先は落ちていくのみ……地獄まで！この地では、★の値を段階的に下げることは、●を獲得し、大量のシングルを裏返すための確実な手段なのだ！



銀河の車掌車  
 星をめざして発進！宇宙の果てからの射出効果で、君のシングルの★を、大量の★トークンで強化しよう！



ミレニアム・マスターズ  
 このゲームの熟練者たちは人類を超越し、自らのお気に入りのゲームにその身を示すこととなった。★の厳しい要求に応えられれば、浴びるほどの●の栄光を得られるだろう。



英雄の最終伝説  
 皆の中心たる英雄たちは、経験を通じて成長を遂げ、戦う準備を万端に整えた！彼らは効果が無く、代わりに★の高さで補っている！効果はない！★の高さのみ！これこそが彼らの強みなのだ。



バッカー集団  
 バッカー、バッカー、バッカーばっか！キックスターターのバッカーたちによって作られたこのカードの束は、仲間を楽しませる。さらに重要なことに、君のデッキを強化するぞ！



バッカーにお任せ  
 キックスターターのバッカーたちが、君のデッキで敵を倒すびつたりの方法を示し、最良なデッキに強化してくれるぞ！



バッカー・ミーツ・ワールド  
 君のデッキを相手に対策されないようにする唯一の方法は、複数の種族を持つことだ！キックスターターのバッカーたちのカードは、2つの種族と様々な効果を持っているぞ！



封印されし宝箱  
 スターターに含まれている古いデッキケースにうんざりしていませんか？新しいことを試す準備はオッケー？封印の宝箱を開け、スターターのデッキケースの、更に強力なバージョンを入手しよう！



プリンセスのブレイド  
 君のプリンセスはこの城の中に！それぞれのプリンセスは特定の種族と親和性があり、その種族がデッキにたくさん入っていれば、大いに報いてくれることだろう。



ミレニアム・アクセサリ  
 古代のミレニアム・アクセサリ。数千年にわたって発展してきたカードゲームが六つのアイテムに集約された。これらのアクセサリは、究極のデッキを作るうえで、強大な力と効果をもたらすだろう。



精霊竜王  
 強力な精霊竜の王が解放される！特定の属性のカードを使用し、その強大な力を鎮めることができれば、竜王の力を制御し、大量の●を得ることになるだろう。



担当者たるバッカーたち  
 様々な効果をもたらす友好的なキックスターターのバッカー達と共にゲームに参加しよう。各カードは2つの属性を持ち、君の助けとなるだろう！





## FAQ

Q:裏向きのカードの★の値はどう扱いますか？

A:裏向きのカードは★の値を持ちません。また、どのような理由でも★トークンや★を得ることもありません。

Q:「イエローエッグ」などの)コピー効果をコピーすることはできますか？また、コピー効果によって裏向きのカードをコピーできますか？

A:コピー効果をコピーすることはできません。通常、コピー効果を持つカードにはその旨が書かれています。また、裏向きのカードを対象にしたコピー効果は効果を発揮せず、コピー効果を持つカードは元のステータスとして扱われます。

Q:カードを選んで裏返すことを要求された場合、裏返されないカードを選んで良いですか？

A:いいえ、裏返されないカードは、裏返す効果の適正な対象ではありません。

Q:カードの効果によって●RPを失う時に、十分な●RPがない場合、どのように処理しますか？

A:失えるだけの●RPを失い、0で止まります。一定量の●RPを失うことによって発動する効果は、失った●RPが0であっても発動します。

Q:自分のプレイエリアに枠を追加する場合、どこに追加されますか？

A:特に指示がない限り、プレイエリアの追加枠は、プレイエリアの右端に追加されます。

Q:ショップデッキのカードが無くなったらいどうすれば良いですか？

A:ショップの捨て札をシャッフルし、新たなショップデッキとします。ショップに並んだプロモカードは、カード合成ではなく現金で購入できます。

Q:デッキ構築フェイズ中に流通市場の枠が全部埋まった場合、どうすれば良いですか？

A:デッキ構築フェイズ中には、流通市場の枠に上限はありません。トーナメントフェイズ中のみ、枠に上限があります。

Q:セット内の各カードの枚数はどのように分かりますか？

A:セット内で★が最も高いカードは1枚あり、星が最も低いカードは3枚あります。それ以外のカードは2枚ずつあります。プロモセットでは、全てのカードは1枚ずつあります。基本セットのカード枚数は、上記のルールに従っていません。

Q:複数のリアクション効果を同時に発動した場合、どのように処理しますか？

A:全てのあなたのリアクション効果を、あなたが望む順番で解決します。あなたと同時に相手もリアクション効果を発動している場合、現在のターンプレイヤーが優先され、ターン順に他のプレイヤーの処理を続けます。

Q:カードにつけたカードはどのように処理しますか？

A:カードにつけたカードは、効果解決に、際して場にあるものとみなしません。カードをつけたカードが裏になった場合、そのカードについたカードは、バインダーに戻します。

Q:★トークンに関する効果の解決に際して、複数の★トークンも★トークンとして数えますか？

A:はい。★+3トークン1つも★+1トークン3つも同様に数えます。

## 索引

|                            |       |
|----------------------------|-------|
| アクションの使用                   | 11    |
| アクセサリ                      | 7     |
| 一般的なルール                    | 12    |
| 裏返されない                     | 12    |
| 裏向きのカード                    | 11    |
| 裏向きのカードを公開する               | 12    |
| FAQ                        | 20    |
| 会場                         | 15    |
| 金床落とし                      | 13    |
| カードイン・コレクタ                 | 16    |
| カード合成                      | 9     |
| カードデータ                     | 7     |
| カードの効果                     | 12    |
| カードを裏返す                    | 12    |
| カードを捨てる                    | 12    |
| 擬態                         | 13    |
| キャラクター紹介                   | 16-17 |
| キャラクター能力                   | 14    |
| クラッシュ                      | 12    |
| クレジット                      | 2     |
| ゲームの開始                     | 5     |
| ゲームの終了                     | 13    |
| ゲームの準備                     | 4     |
| ゲームの流れ                     | 5     |
| 個人エリア                      | 6     |
| 個人スペースとエチケット               | 10    |
| コレクションの作成                  | 8     |
| コレクションの得点                  | 10    |
| これまでの物語                    | 2     |
| コンポーネント                    | 3     |
| 最初のゲームの準備                  | 5     |
| 持続                         | 12    |
| 射出                         | 13    |
| シュア・ウェン・ナー                 | 17    |
| 自由市場モード                    | 15    |
| 種族                         | 7     |
| ショップからパックを購入               | 9     |
| ショップボード                    | 6     |
| シングル                       | 7     |
| シングルのプレイ                   | 11    |
| 捨て札                        | 8     |
| 清算モード                      | 15    |
| セット解説                      | 18-19 |
| セット特有のキーワード                | 13    |
| セット内容                      | 3     |
| 全体の流れ                      | 5     |
| 属性                         | 7     |
| タイマー終了後                    | 10    |
| 他プレイヤーとのトレード               | 9     |
| ターンモード                     | 14    |
| ちょこまか                      | 13    |
| デザイナーズノート (ミスやプレイングミスに関して) | 5     |
| デザイナーの前書き                  | 2     |
| デッキケース                     | 7     |
| デッキ構築アクション                 | 8     |
| デッキの構築                     | 8     |

|              |    |
|--------------|----|
| デッキ構築の終了     | 10 |
| デッキ構築フェイズ    | 8  |
| デックス・アブレンティ  | 16 |
| プレイヤーの個人エリア  | 8  |
| 手札からカードを公開する | 12 |
| デュエルモード      | 14 |
| 得点           | 12 |
| ドッスン!        | 13 |
| トップ          | 12 |
| トップカード       | 11 |
| ドラフトモード      | 15 |
| トーナメントエリア    | 11 |
| トーナメントの終了    | 13 |
| トーナメントの進行    | 11 |
| トーナメントVP 表   | 13 |
| トーナメントフェイズ   | 11 |
| ネクスト         | 12 |
| バリエントルール     | 14 |
| パワー・クリープ     | 17 |
| フェイズの準備      | 11 |
| リバース         | 12 |
| フルトン・スーツケース  | 16 |
| プレイ          | 12 |
| プレリリーストーナメント | 5  |
| プロプレイヤーカード   | 15 |
| ミレニアム・アクセサリ  | 15 |
| 無限ループ        | 13 |
| モーリー・カールドマン  | 7  |
| 優先権          | 12 |
| 優先権の設定       | 8  |
| ランキングポイント    | 11 |
| リアクション       | 12 |
| 流通市場から購入     | 9  |
| 流通市場スペース     | 13 |
| 流通市場への売却     | 9  |
| 流通市場ボード      | 6  |
| レアリティ        | 7  |
| レベル99ゲームス    | 20 |

## LEVEL 99 GAMES

もっといろんなゲームを楽しみたいですか？  
ウェブサイト [www.level99games.com](http://www.level99games.com) で、  
我々のエキサイティングなゲームをご確認ください！

