CLOCKWORK MEMOLION 「クロックワークメモリオン」

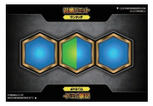
遊び方ガイド Ver2.2

目的と勝利条件

プレイヤーはルーラーと呼ばれる支配者です。
ルーラーは仲間を召喚して戦います。
ルーラーのライフは[2000]、ダメージを加え、
先に相手のライフを [0] にすれば勝利です。

ゲームの準備

①デッキを用意し先攻後攻を決めます。
②お互いにデッキから [召喚リミットカード] を
　1 枚探し [リミットゾーン] に好きな方向で
　配置します。先攻から配置を決定してください。
③デッキから [ルーラーカード] を 1 枚探し、
　[ルーラーゾーン] に配置します。
　※右上に(神)マークがない方を表にして下さい。
④デッキをシャッフルし、定位置に配置します。
⑤先攻が [6 枚]、後攻が [7 枚] のカードを引きます。



▲召喚リミットカード

プレイマットを広げてゲームの準備をしよう

ターン進行①

◆ターン開始

先攻の第一ターン開始です。
第一ターンはサクセサー (共に戦ってくれる仲間) の [召喚] しか行えません。
手札から好きな [サクセサーカード] を選んで召喚してみましょう。

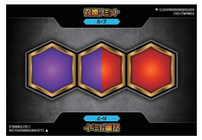
ルーラー
召喚レベル [3]

サクセサー
レベル [1]
色 [紫]

サクセサーの召喚方法

①召喚は [サクセサーカード] を使います。
②サクセサーは 3 つの [サクセサーゾーン] に召喚することができます。
③事前に配置した [召喚リミットカード] がそれぞれのサクセサーゾーンを現しており、そこには指定された色のサクセサーが召喚可能となります。
　※2 色になっているゾーンにはどちらの色でも召喚可能です。

サクセサーゾーン	サクセサーゾーン	サクセサーゾーン
紫	紫 or 赤	赤



④ルーラーの [召喚レベル] が 1 ターンの間で召喚できるサクセサーの合計 [レベル] を表しています。
④手札からサクセサーを 1 体選び、いずれかに召喚します。
⑤可能であれば、続けて召喚を行えます。

これ以上召喚を行わない場合、ターンを終了し、後攻も同じく第一ターンを行います。

◆ターン開始

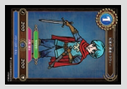
先攻の第二ターン開始です。

◆スタンドアップフェイズ

横向きになっているあなたのルーラー、サクセサーを全て縦向きにします。

※ルーラーやサクセサーは行動を起こす際に、
　カードの向きを変える必要があります。
　縦向きを [スタンド状態]、
　横向きを [アクション状態] と呼びます。

スタンド状態
(未行動)



アクション状態
(行動済)

◆ドローフェイズ

デッキからカードを 1 枚引きます。

ターン進行②

◆メインフェイズ I

以下 3 つのステップ①②③が好きな順番で行えます。
それぞれスキップも可能です。スキップしたステップは後の「メインフェイズ II」で行えます。

1 継承ステップ

手札の [メモリオンカード]1 枚をあなたのルーラー、
もしくはサクセサーの下に配置します。(メモリオン部分が見えるように)
これを [継承] と言います。

メモリオンとは

サクセサーとメモリオンカードには [メモリオン (記憶)] が備わっています。
メモリオンにはジャンル分けされた 1 つの [ワード (記憶)] が入っており、
これを他者に [継承] した時、能力にそれと同じ [ジャンル (同色)] があれば
その 1 箇所にそのワードを [追加 (指定)] しなくてはいけません。
※左がワード、(　) 内がジャンルです。
※同じジャンルがない場合は無視してよい。

継承し、空白部分を埋めて能力を完成させよう！

指定するジャンルに既にワードが入っている場合、新たなワードとして追加されます。
例えば、あなたのワードを持つメモリオンを継承した時、能力内の相手となっている箇所を指定します。
するとそのそのワードはあなた / 相手となりどちらも適用されます。
その能力は「あなた」「相手」に対してそれ以降書かれてあることが起こるようになります。

2 召喚ステップ (フェイズ中は繰り返し行えます)

第一ターン同様、レベル 3 までのサクセサーが召喚できます。
既にサクセサーがいるゾーンにも召喚可能です。
(このターン召喚されたばかりのサクセサーに対してはできません)
その場合、そこに配置されている全てのカードが継承された状態で召喚されます。
継承したくないカードはストレージゾーンに送ることも可能です。(全てでも OK)
継承されたカードは全てメモリオンとして扱われます。

継承と召喚を利用し一気に能力の完成を目指そう！
相性のいいメモリオンだけを継承し、いらない記憶はストレージゾーンへ！

3 移動ステップ

[サクセサー 1 体を横に 1 マス移動]、または [継承しているメモリオン 1 つを隣接するルーラーかサクセサーへ 1 マス移動] ができます。

必要のないメモリオンは仲間に譲ろう！

3 つのステップは行う順番も重要

サクセサーの移動

※移動先にサクセサーがいる場合は
お互いの位置を交代します。
※継承しているメモリオンがあれば
それも付いてきます。

どちらか一方

メモリオンの移動

※継承される
(下に配置)

商品・ルールに関するお問い合わせ [https://www.cwm-memories.com/contact] CLOCKWORKMEMOLION©TWINKLE

ターン進行③

◆バトルフェイズ

①アタックしたいサクセサーを 1 体選びそれを [アクション状態] にすることで [アタック] ができます。
アタックは相手のルーラーに向けられたアタックです。

②次は対戦相手が可能な行動です。
対戦相手のサクセサーは自身の [前方][左前方][右前方] にいるいずれかのサクセサーを
ブロックすることができます。可能であれば [複数で 1 体を同時にブロック] することも可能です。
ブロックしたいサクセサーを選びそれを [アクション状態] にすることで [ブロック] ができます。

③ブロックされた場合、お互いは自身の [パワー] を相手の [マインド] にダメージします。
ブロックが複数であればアタック側は自身のパワーを複数のマインドに [振り分ける] ことができます。

④ダメージによりマインドは減少し、[0] になったサクセサーは破壊され
[ストレージゾーン] に送られます。
また、それが [継承しているメモリオン] があればそれも [ストレージゾーン] に送られます。
ブロックされなかったサクセサーはルーラーへのアタックに成功し、相手のライフにパワー分のダメージを加えます。

⑤まだアタックできるサクセサーがいる場合、バトルフェイズの①に戻ることができます。

◆メインフェイズ II

メインフェイズ I と同様です。[召喚ステップ] と メインフェイズ I で [スキップしたステップ] が行えます。

◆ターン終了

ターン終了後、以下のことが起こります。
①手札が 8 枚以上ある場合、7 枚になるまで [破棄] します。（破棄したカードはドロップゾーンに送られる）
②ダメージにより減少していたサクセサーのマインドが通常時に戻ります。
③常時能力以外の効果が失われます。

相手のターンへ

想起で記憶を操作しよう

[手札] にある [メモリオンカード] は継承とは別に [1 回使い捨て] で [1 ターンの間だけ]
[お互いのルーラーやサクセサー] の能力内の [ワード 1 つ] を操作することができます。
それを [想起 (そうき)] と言いお互いの全てのフェイズで行うことができます。

①想起を宣言したら、②ワードの [追加]、もしくは [書き換え] を指定します。

① あなた を右の能力に想起することを宣言 !! → 相手 はカードを 1 枚引く。

② 追加 を指定 (あなた が加わる) → あなた / 相手 はカードを 1 枚引く。
書き換え を指定 (あなた に書き換わる) → あなた はカードを 1 枚引く。

また、あなたの [ストレージゾーン] にある全てのカード (サクセサー含む) も想起として使用できます。
しかし、ストレージゾーンからの想起はあなたのルーラー / サクセサーにしか行えません。

想起に成功すると [想起タイム] と呼ばれる時間が開始され、この期間中はいかなる割り込みも行えず、
[想起] の掛け合いのみが可能となります。
お互いにこれ以上想起を行わなければ [想起タイム] は終了し、その内容で能力が解決されます。

想起に使用したカードは [ドロップゾーン] に送られ、効果はその [ターン終了後] までとなります。
※想起タイム中はライフやマインドが 0 になっても敗北や破壊はされません。

召喚される
サクセサーにも
想起できるよ

継承は 1 ターンに
1 回だけど、想起なら
可能な限りOK

神格化で大逆転を狙おう

ルーラーが神格化条件を満たしていれば、どのフェイズ中でも
裏返すことができ、それにより強力な効果を発揮します。

神格化条件 あなたの操作する騎士が 2 体以上の場合

※一度神格化すると通常時に戻すことはできません。
※継承による記憶の指定箇所は神格化後も変更できません。

神格化能力は想起でより強く強化しよう

スライドショー公開中

公式サイトでルールのスライドショーを公開しています。
各ターンを追って分かりやすく解説していますので是非合わせてご覧ください。
cwm-memories.com/gamerule/tutorial/
またツイッター、メールでも質問を受け付けております。

カードの能力について

常 常時能力　：条件を満たしている限り継続する効果です。
起 起動能力　：起動条件を満たした時に起こる効果です。効果は起動したターンの終了後に失われます。
アクション：起動条件の 1 つです。お互いのどのフェイズ中でもアクション状態（横向き）に
することができ、それを条件に起動します。

想起、起動能力、神格化、割り込みタイミング

想起、起動能力、神格化はお互いのターンの全てのフェイズで行うことが可能です。
また、あらゆる行動やフェイズに対し割り込みを行うこともできます。
①の行動やフェイズに対し割り込みで②が想起や能力を起動すると②→①と先に効果が解決されます。

相手の起動に
合わせて想起
しちゃおう

その他注意点

■初期手札の引き直しについて
1 回に限り、好きな枚数をデッキに戻しシャッフルし、戻した枚数を再度引くことができます。

■メモリオンの破壊について
能力などでメモリオンが直接破壊された場合、それはドロップゾーンへ送られます。

■記憶の追加について
記憶の追加により複数のことが同時に行えない時、それを使用しているプレイヤー、もしくは対象となっているプレイヤーが
好きな方を選ぶことができます。
例：カード 1 枚を [手札 / デッキの一番上] に加える。(振り分け指定がない限り、枚数が増えても 1 つの行き先を決めます)

■記憶の書き換えや追加について
想起によりワードの [書き換え] を行う場合、そこに複数のワードが追加されていても、その 1 つのワードに書き換わります。
[追加] [書き換え] が選べるのは想起のみで、継承は必ず [追加] となります。
ただし、メモリオンの [威力][効力] のジャンルのワードは数値であり、これに限っては継承、想起を行っても
必ず合算された数値となります。このジャンル以外は同じワードが複数追加されても効果は変わりません。

■様々な割り込み処理について
・継承する時の割り込みで継承先のサクセサーが破壊された場合、そのメモリオンは行き場を無くしドロップゾーンに送られます。
・移動する時の割り込みでサクセサーが破壊された場合、移動ステップは行われたことになります。(位置交換があれば発生します)

■デッキについて
デッキのカードが 0 枚となり、次にカードが引けなかった場合、敗北となります。

■第一ターンについて
想起、起動能力の起動は第一ターンからでも行えます。

■能力の [見る][公開] について
[見る] は指定されたプレイヤーのみ見ます。[公開] は全てのプレイヤーに公開します。
それ以降に効果がない場合、そのカードは元々置かれていた場所に置かれていた順番で元に戻します。

■能力によるビヨンド (手札 / デッキ / ストレージゾーン / ドロップゾーン) の [公開] について
指定されているビヨンドが [ストレージゾーン] など既に公開されているビヨンドの場合でも公開は行います。