

ZIRCON HUNTER

Rulebook for Starter Deck スターターデッキ向け遊び方解説

■ コンセプト

TCG(トレーディングカードゲーム)と、ボードゲーム両方の要素を持った戦略バトルゲームです。2人(1vs1)または4人(2vs2)が可能。構築されたデッキをリソースとしてボード上のユニットを動かし、敵ユニットを倒す事が勝利条件です。

■ カードの種類



ハンターカード

ゲームの**基礎ユニット**となるキャラクターカードです。カードにはハンターのステータスとスキルが書かれており、場所はボードとチップで表現します。ハンターカードは**デッキに組み込まず**、ボードの外へ1~3のチップに対応するよう配置します。

アクションカード

デッキに組み込むカード、ハンターが行動(駒を移動/敵を攻撃/敵の攻撃を耐える/スキル発動)する際に消費するエネルギーカードで、【攻】【守】【移】の3種類があり、デッキから手札に取り、消費したら捨札へ移動します。

アイテムカード

デッキに組み込むカード、ハンターカードの側に置くことで装着してハンターを強化する**装備型**、使用するとスキルのような効果を発揮して捨札に移動する**消費型**といった複数タイプがあります。※スターターデッキでは装備型のみ格納されています。

■ ハンターカード：ステータスとスキル

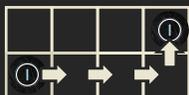


- **耐久**：ダメージを受けると減り、0になると倒される。他のカードを裏返し、裏の模様(マークが4つ)で耐久値をカウント。【補】で耐久値回復可能だが、耐久値は★数以上に回復できない。
- **攻撃**：ハンターが**一般攻撃1回で出せる【攻】の最大枚数**。攻撃された場合【守】でダメージを防ぐ、または【移】で攻撃を回避。1回の防御で出せる【守】に枚数制限はないが、【移】は★数に準ずる。
- **移動**：ハンターが**移動1回で出せる【移】の最大枚数**、または攻撃された際に**1回の回避で使用できる【移】の最大枚数**。
- **射程**：一般攻撃の射程距離**上限値**。**射程距離と移動距離は異なるので注意!**

スキルには：発動するフェーズ/消費する手札/ダメージなどの効果/効果範囲などが記載される**ハンターが主導し発動するスキル**と、特定のタイミングやフェーズで自動発動する効果、または攻撃・移動・防御などに付随する特殊効果などが記載されているハンターの**固有属性によるスキル**の2種類がある。

■ 移動距離について

- ハンターの位置
- 1マス ■ 2マス
- 3マス ■ 4マス



■ 射程距離について

- ハンターの位置
- 射程1 ■ 射程2
- 射程3 ■ 射程4



ハンターは前後左右1マスずつ移動しますが、攻撃は直線で届くので、移動距離と射程距離は異なります。ボード上に上記図解の様な移動/射程距離早見表がありますので、プレイ時ご参照ください!

■ アクションカード：攻撃・移動・防御/回避・回復

- 【攻】 **作戦行為**で攻撃に使用。1枚につき1ダメージを与え、使用後は捨札へ。
- 【守】 **防御行為**で防御に使用。1枚につき1ダメージを防げ、使用後は捨札へ。
- 【移】 **移動行為**で移動に使用。1枚につき1マス移動し、使用後は捨札へ。
防御行為で回避に使用。1枚につき1マス移動し1ダメージ回避できる。使用後は捨札へ。

防御における防ぐと回避の違い

防ぐ：【守】の使用枚数に上限はなく、使用時に移動は発生しない。
回避：【移】をハンターの移動ステータスに応じて使用する為、移動★数以上の枚数使用はできない。使用した枚数分移動することで同数までのダメージが回避できる。回避するダメージ以上の移動はできない。

- * いずれのアクションカードもハンターがスキルを発動する際に使用する場合があります、使用後は捨札へ捨てる。
- * **〇〇行為**とは対戦中ターンの中のフェーズ(段階)であり、**戦いの流れ**の部分で詳細解説する。

■ ジルコン & ボード

- ボード上「**採掘場**」で特定条件下獲得できる幻の宝石
- 1ハンターに付き獲得できる【ジルコン】は**最大3枚**
- 1【ジルコン】は任意のアクションカード【攻/守/移】1枚代用可能
- 1【ジルコン】を消費しハンターの耐久を**1回復**可能(ステータス耐久★数値以上は回復不可)
- ハンターの「**ジルパワー**」を発動するのに【ジルコン】の消費は必須



採掘場小：このマスを占拠した場合、ターン開始時1ジルコン獲得する。

採掘場大：このマスを占拠した場合、ターン開始時1ジルコン獲得する。また、このマスに到達した瞬間も1ジルコン獲得する(移動でこのマスに停止した場合、通り過ぎは発動しない)。

旗：各ハンター陣営の開始地点の真ん中に位置する。敵に占拠された場合、自身のドロウ枚数が1枚減る。

▲ ゲームセット内のアクリル宝石を使用頂けます

■ ゲーム配置図例



* イメージ図です、実際全てのカード大きさは同じです。

2人対戦の配置例

- ① ハンターカード
 - ② 山札(デッキ未使用分)
 - ③ 捨札(使用済デッキ)
 - ④ 駒(ハンターの場所)
 - ⑤ ボード
 - ⑥ 装備中のアイテムカード
 - ⑦ ハンターの開始位置
- * 4人プレイする際、対面は味方プレイヤーで、左右は敵プレイヤーです。

戦いの流れ



① ハンターの選定 (パーティーの組成)

パーティー内のハンターステータス(★)合計の上限(16 or 20)を対戦者同士で決め、上限内に収まるようにパーティーを組む。ハンター1体同士の対戦や、★数上限の異なるパーティーでのハンデ戦など、柔軟にローカルルールを設けるのもOK。



★16パーティ例 (★：9+7)

★20パーティ例 (★：8+8+4)

② デッキの準備

スターターデッキはあらかじめ必要なカードで構成されているのでそのまま使用できます。
自分だけのデッキを構築したい場合は、追加でバックを購入して組む事が出来ます(今後発売予定)。

スターターデッキの構成【合計30枚】

【攻】10枚 【移】8枚 【守】6枚

【ITEM01】 勇気の剣 2枚 【ITEM02】 自由の靴 2枚 【ITEM03】 栄光の槍 2枚

③ ドロー (手札補填)

■ ★16 or ★20 パーティ同士の対戦の場合：

- 最初のターンで山札から8枚引く。
- 引き続き、ターン開始後毎山札から2枚ドロー。
- 手札上限数は8枚。

■ ハンター1体同士の対戦の場合：

- 最初のターンで山札から6枚引く。
- 引き続き、ターン開始後毎山札から2枚ドロー。
- 手札上限数は6枚。

■ 手札無しの時の+2枚ドロー：

- ターン開始時、ドロー前に手札が0枚の場合、ドロー枚数が2枚増える、即ち4枚ドロー。

■ 手札→山札の循環：

- ドロー枚数によって手札の上限数を超える場合、手札で一時的に必要なカードを山札の一番下に差し込んで、ドローする事が出来る。
- 例：手札7枚、上限8枚。手札から1枚を山札の一番下に差し込んで6枚まで減らしてから2枚ドロー。

④ 調整行為

■ 調整行為時、下記行動を行う事が可能

- 【ジルコン】でハンターの耐久値を回復させる。
- アイテムカード(装備型)をハンターに装備。1ターンにつきハンター1体に対し1枚のみ装備できる。(同時に装備2枚付けてはいけないが、次のターンの調整行為時2つ目の装備を付ける事が可能。)
- 調整行為に該当するハンタースキルやジルパワーの発動。
- 調整行為に該当するアイテムカード(消費型)の使用。(スターターデッキの場合なし)

⑤ 移動行為

■ 移動行為時、下記行動を行う事が可能。尚、ハンター1体につき、1ターンで出来る移動行為は一回のみ。

- 【移】または【ジルコン(移の代用として)】でハンターの駒を移動させる。
- 移動行為に該当するハンタースキルやジルパワーの発動。
- 移動行為に該当するアイテムカード(消費型)の使用。(スターターデッキの場合なし)
- 一回の移動の中、通過済マスを再び踏むことは不可 (NG例：2マス移動時、1マス移動して1マス戻る)

⑥ 作戦行為

■ 作戦行為時、下記行動を行う事が可能。尚、ハンター1体につき、1ターンで出来る作戦行為は一回のみ。

- 【攻】または【ジルコン(攻の代用として)】で敵ハンターに対し一般攻撃を行う。
- 作戦行為に該当するハンタースキルやジルパワーの発動。
- 作戦行為に該当するアイテムカード(消費型)の使用 (スターターデッキの場合なし)

■ 任意もしくは全ハンター作戦行為で行動終了時、ターンエンドとなる

⑦ 防御行為

■ 敵の作戦行為で自身のハンターが攻撃された場合、自身は防御行為フェーズに入る。(即ちこちらの防御行為は敵のターンで発生する)

- 【守】または【ジルコン(守の代用として)】で敵ハンターの攻撃を防御する。
- 【移】または【ジルコン(移の代用として)】で敵ハンターの攻撃を回避する。
- 防御行為に該当するハンタースキルやジルパワーの発動。
- 防御行為に該当するアイテムカード(消費型)の使用。(スターターデッキの場合なし)

*注：パーティ内、全ハンター揃って「調整▶移動▶作戦」の順でフェーズを進まないといけない。

例：ハンターAが移動した後ハンターBが装備装着、ハンターAが攻撃した後ハンターBが移動するなどはNG、必ず全ハンター揃ってフェーズを進むこと。

PROJECT ZIRCON について

PROJECT ZIRCON は、株式会社コナミデジタルエンタテインメントがTGS2023で発表した、ブロックチェーン技術を活用して各個人がファンタジー世界を共創するプロジェクトである。ゴールはみんなでゲームを完成させる事であり、その過程からみなさんが関わっていく事ができます。ルールを守ればIPの商用利用もOK! 誰でもコンテンツの創作に自由に参加することができます。

本ゲーム「ZirconHunter」は株式会社コナミデジタルエンタテインメントが定める「PROJECT ZIRCON 著作物利用に関するガイドライン (https://zircon.konami.net/guideline/)」準拠の上作られています。

ZIRCON HP GUIDELINE



				4	4
		4		3	3
	4	4	3	2	2
4	3	2	1	1	1
			0	0	0

射程距離早見表

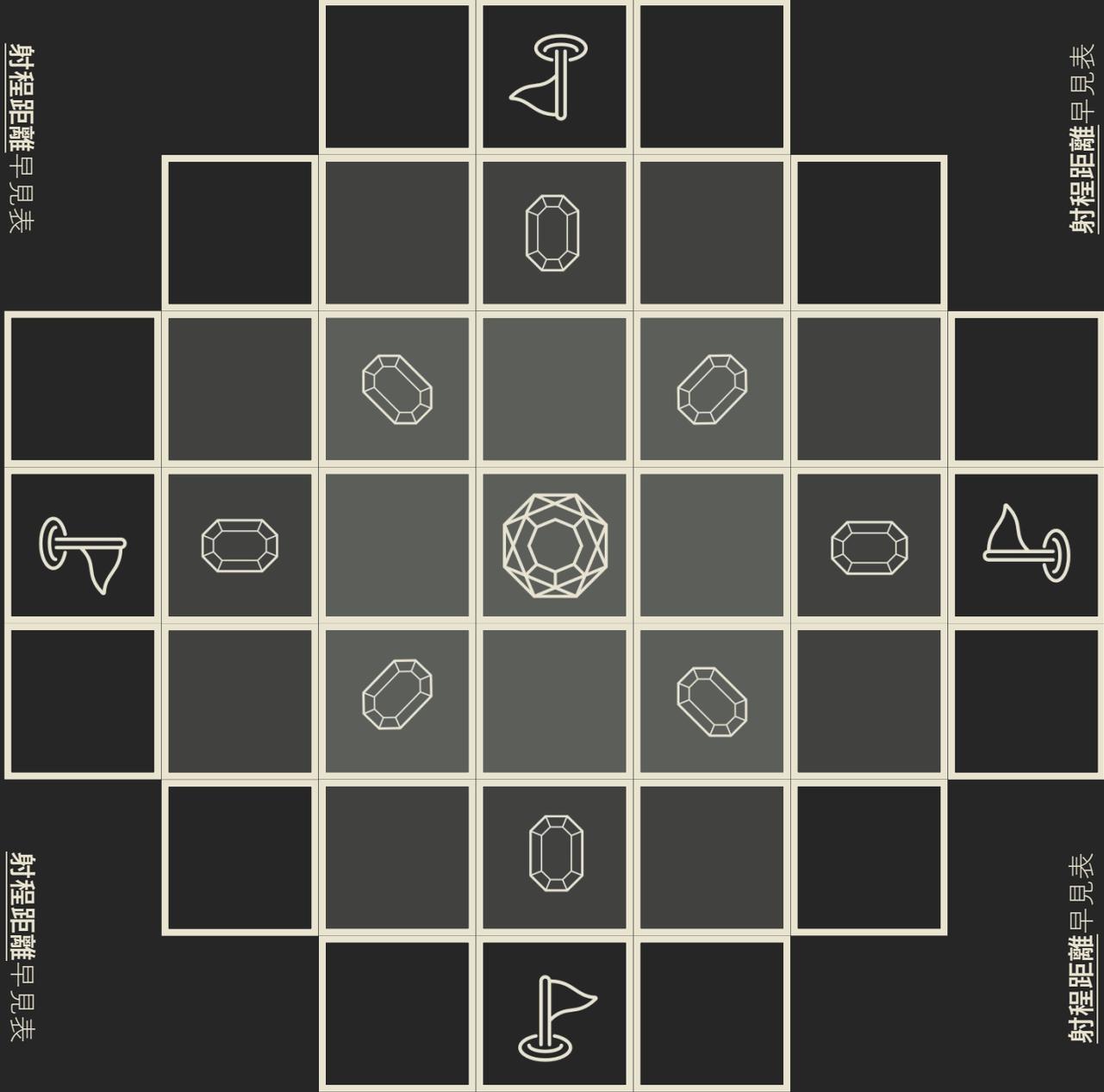
ZIRCON
HUNTER

射程距離早見表

	4	4			
	3	3	4		
	2	2	3	4	
4	1	1	2	3	4
	0	1	1	2	2
				3	3
					4

射程距離早見表

射程距離早見表



				4	4
		4	4	3	3
	4	3	2	1	1
4	3	2	1	1	0
			0	0	0

射程距離早見表

射程距離早見表

ZIRCON
HUNTER

射程距離早見表

	4	4			
	3	3	4		
	2	2	3	4	
4	1	1	2	3	4
	0	1	1	2	2
				3	3
					4

射程距離早見表

				4	4
		4	4	3	4
	4	3	2	1	1
4	3	2	1	0	4

射程距離早見表

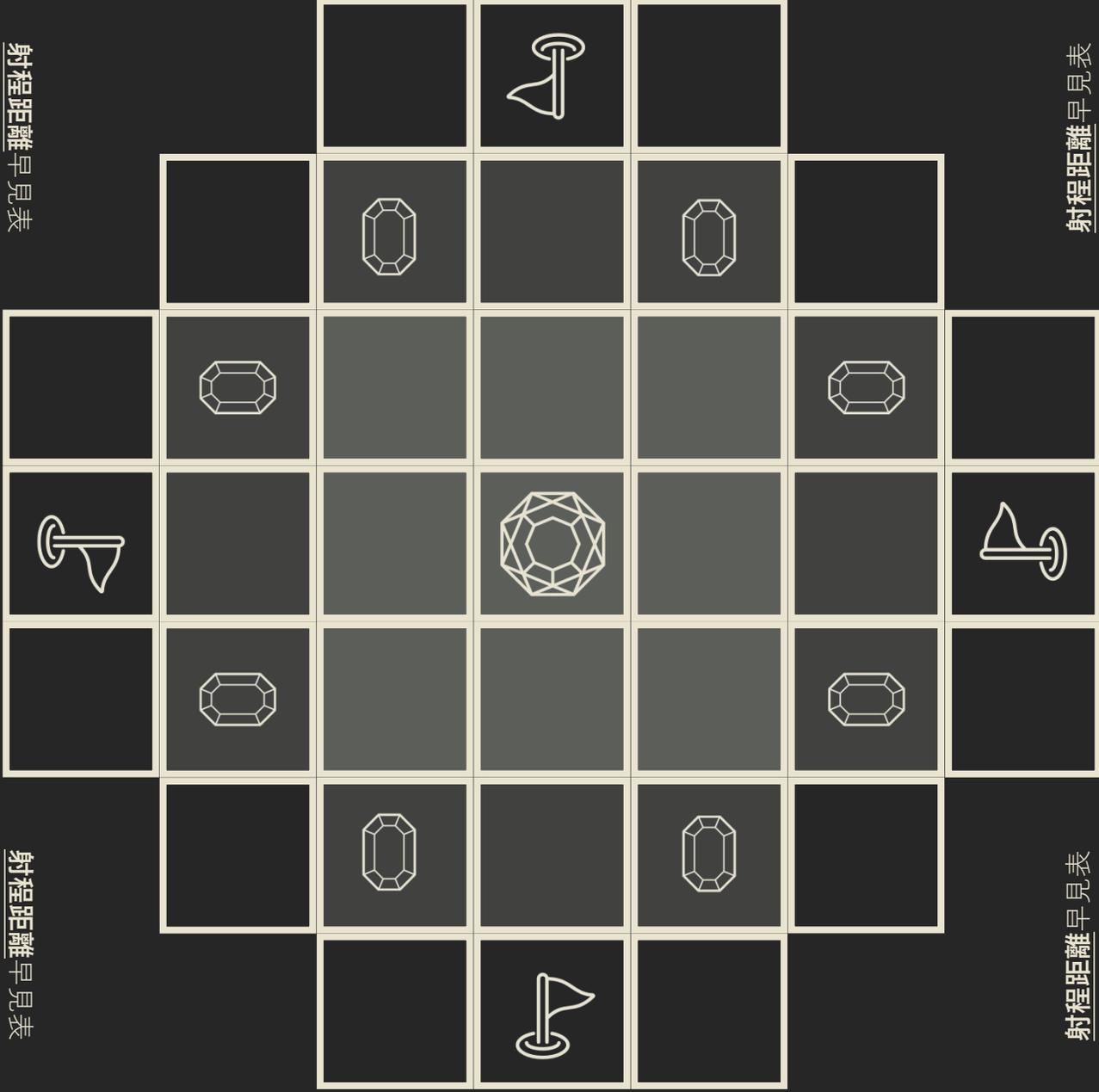
射程距離早見表

ZIRCON
HUNTER

4	4				
3	3	4	4		
2	2	3	4		
1	1	2	3	4	
0	1	2	3	4	4

射程距離早見表

射程距離早見表



				4	4
		4	4	3	4
	4	3	2	1	1
4	3	2	1	0	4

射程距離早見表

射程距離早見表

ZIRCON
HUNTER

	4				
	4	3	4		
	4	2	3	4	
	4	1	2	3	4
	4	1	2	3	4

射程距離早見表

射程距離早見表