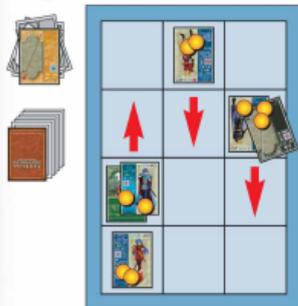


【第2章 ゲームを始める前に】

【ゲームの概略】

このゲームは、広大な世界の一部分での戦場における「進軍」と「戦闘」をイメージしています。

プレイヤーは3×4マスのフィールド上でプレイします（遊びます）。フィールドにユニットを**出撃**させ、**移動**や**攻撃**



をさせつつ戦場を制圧、あるいは敵ユニットを全滅させることを目的とします。

ゲームの進行は、二人のプレイヤーが交互に手番（ターン）を繰り返し、どちらかが**勝利条件**を満たすことで、ゲームが終了します。

ゲームの流れの詳細については、P35からをお読みください。

勝利条件については、P11をお読みください。



【ゲームの準備】

このゲームには以下の物がが必要です。

1. デッキ

ゲーム中で使用するカードの束で、60枚で構成されます。プレイヤーの国力であり、軍団となります。好みに合わせて自由に構築できます。同じ名称のカードは3枚までしか入れることができません。

カードの種類については、P7をお読みください。

デッキの作り方は、P34の<デッキの作り方>をお読みください。

2. チップ

ゲーム中でカードを使用する時に必要になるもので、プレイヤー一人につき、20枚が与えられます。プレイヤーの指揮力を示し、ユニットカードの気力としたり、サプライズカードの使用や土地カードの配置のために消費したりします。

チップの使い方の詳細については、P41からをお読みください。

3. プレイシート

ゲームを行う場所であり、3×4マスのマス目のフィールドを中心に構成されます。このフィールド上にカードを配置し、移動させゲームを進めていきます。

場の詳細については、P9からをお読みください。

<備考：カード以外のプレイ用具>

チップは分かりやすく20個揃ってれば、おはじき、サイコロなどで代用しても構いません。

プレイシートはカードの位置を分かりやすくするためのもので、なくてもプレイは可能です。

チップ、プレイシートなどは第1弾スターターに付属しています。

[カードの種類]

『FE・TCG』ではカードは以下の6種類に分けられます。
詳しくはP13からの[カードの詳細]をお読みください。



ユニットカード (P13)

『ファイアーエムブレム』の世界で活躍するキャラクターを表したカードで、単に「ユニット」とも呼びます。このカードを場に出撃させ、進軍し敵の出撃マスに制圧、占拠する事がゲームの目的となります。

武器カード (P19)

武器を再現したカードで、ユニットに装備(付与)させて、戦闘に使用します。



魔法カード (P23)

魔法書や魔法の杖を再現したカードで、ユニットに装備(付与)させて使用します。戦闘に使用する魔法書と、回復や攻撃補助などの効果を持つ杖があります。



アイテムカード (P27)

武器や魔法書以外のアイテムを再現したカードで、ユニットに装備(付与)させて使用します。ユニットに特定の能力や効果を持たせるもので、ほとんどのカードは装備している間は常に効果を発揮します。



サプライズカード (P29)

イベントやランダムな要素を再現したカードで、使用方法も効果もカード毎に様々です。



土地カード (P31)

ユニットが戦っている場所を表したカードです。基本的にはその土地カードの上に侵入したユニットカードへ効果を発揮します。

[ゲームの場について]

ゲームをプレイする場所を場と呼びます。場にはカードやチップを置く場所があり、その役割によって呼び名があります。それぞれの場所の呼び方や役割について説明します。

.....[フィールド].....

ユニットを出撃、進軍させる3×4マス の場所です。

出撃マス：自分側と相手側にある3マス のことで、ユニットカードをフィールドに出撃させる場所のことです。

敵側の出撃マスを制圧する事が勝利条件の一つとなります。

縦列 / 横列：図の矢印の方向を示します。

.....[手札].....

自分が使用できるカードです。相手に分からないように持たなくては いけません。

.....[山札置き場].....

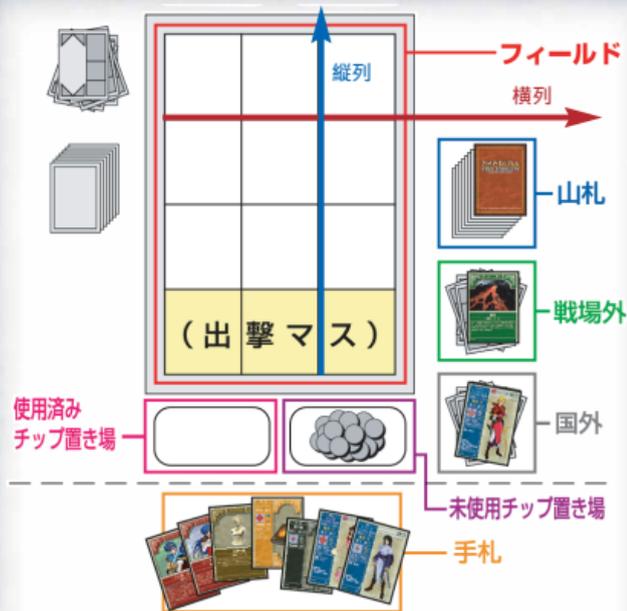
自分のデッキを裏にして置く場所です。カードを引く時は上から順番に引きます。

.....[戦場外].....

使い終わったカードを置く場所です。

.....[国外].....

特定の効果により戦場外のカードを使用したときに置く場所です。ここに置かれたカードはそのゲーム中は使用できません。



.....[未使用チップ置き場].....

ゲーム中に使用できるチップを置く場所です。ゲーム開始時には20枚のチップが置かれています。

.....[使用済みチップ置き場].....

ターン中に消費したチップを置く場所です。プレイヤーがカードを使用するのに消費したチップや、ユニットカードから取り除かれたチップもここに置かれます。

[勝利条件]

どちらかのプレイヤーが勝利条件を満たした時に、そのプレイヤーが勝者となってゲーム終了となります。
勝利条件には大きく分けて、[A .制圧 I B .全滅 I C .その他]の3つがあります。

A . 制圧 : 敵出撃マスへの侵入、占拠

1. 【制圧】を持つ自軍ユニットが敵出撃マスに侵入したとき
2. 敵出撃マスに自軍ユニットが1体以上配置されており、さらに別の自軍ユニットが敵出撃マスに侵入した時
3. 敵出撃マスに自軍ユニットが侵入し、次の自ターン開始時まで留まっていたとき



B . 全滅 : 敵を全滅させる

自侵攻フェイズ中に、敵ユニットがフィールド上に存在しないとき、または存在しなくなったとき

C . その他

1. 相手プレイヤーが山札からドロウできなかったとき
2. 相手プレイヤーが投了したとき
3. これ以外の特殊な勝敗条件を追加するカードの効果が発揮されたとき

[ゲーム中の用語に関して]

- ・ **ドロウ** : 山札の上からカードを引くこと。
- ・ **チップを消費する** : 未使用チップ置き場にあるチップを使用済みチップ置き場へ移動させること。
- ・ **カードの使用** : 特に手札から出すカードの場合、分かりやすいように、ユニットは「出撃」、武器/魔法/アイテムは「装備」「付与」、土地は「配置」、サプライズは「使う」などといった言い方をしている箇所もあります。
- ・ **リムーブ** : 山札と手札以外の場から戦場外へカードが送られること。主にフィールド上にあるカードが戦場外へ送られることを指します。ただし、分かりやすいようにユニットカードがリムーブすることを「撤退」、武器/魔法/アイテムカードは「破棄」などと言い換えることがあります。
- ・ **待機状態** : 自侵攻フェイズ中、ユニットが行動し終わった状態で、目印として横に90度倒しておきます。この状態のユニットカードは、基本的には自分からは何もすることができません。
- ・ **行動可能状態** : 自侵攻フェイズ中、ユニットがまだ行動していない状態です。特別な指示がない限り、自ターンの侵攻フェイズの行動準備ステップに行動可能状態に戻します。この状態のユニットはカードが縦になっています。



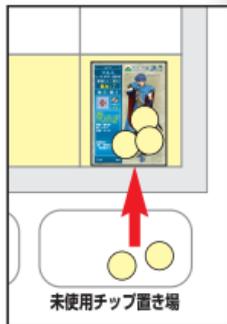
[カードの詳細]

ユニットカード

『ファイアーエムブレム』の世界で活躍するキャラクターを表したカードで、単に「ユニット」とも言われます。同名でもレベル違いなど2種類以上のカードが用意されているユニットも存在します。

ユニットカードの使い方

国力フェイズの出撃ステップで出撃マスに配置します。一般兵以外のユニットは、フィールド上に同じ名称のユニットが配置されている場合、手札から出すことはできません。フィールド上のユニットにはカードに記載された気力値を上限としたチップ（気力チップ）を乗せます。ダメージなどにより気力チップが0になるとフィールドから撤退して戦場外に置かれます。



① [兵種]

ユニットのクラスです。

兵種欄に「兵士」と記載されているユニットは、「一般兵」と呼ばれる、無名の一兵士です。通常のユニットカードは同じ名称のものを場に1枚しか配置することができませんが、「一般兵」は何枚でも配置することができます。



- ① [兵種]
- ② [ユニット名] [レベル]
- ③ [気力値] [攻撃 / 反撃]
- ④ [移動範囲 / 攻撃範囲の図]
- ⑤ [三すくみの相性]
- ⑥ [装備レベル]
- ⑦ [初期装備] [人間関係] [特殊能力]
- ⑧ [紋章能力]
- ⑨ [国旗] [所属勢力] [攻撃システムアイコン] [移動システムアイコン]

② [ユニット名][レベル]

ユニットの名前、レベルです。
男性ユニットは水色で、女性ユニットはピンク色でユニット名が表記されています。

[移動系統]

ユニットがどうやって移動するかが記載されています。
[移動系統]は **歩兵系** **騎兵系** **飛行系** の3つに分けられています。

[攻撃方法]

ユニットがどうやって攻撃するかが記載されています。
[攻撃方法]により、範囲や効果などが異なります。
初期装備が「杖」であるユニットは、その杖の効果が記載されています。

③ [気力値]

[気力：6]のようにユニットカードに記載されている数値が、そのユニットの最大気力を表します。
他のカードの効果によってこの値を増やさない限り、ここに記載された値以上の気力チップをユニットカードに乗せることはできません。
ユニットをフィールド上に出撃（配置）させるときには、ここに記載された値を上限に、最低1個の気力チップを乗せます。

[攻撃/反撃]

[攻：3/反：1]のようにユニットカードに記載されている数値が、そのユニットの攻撃力と反撃力を表します。
ユニットに記載されている攻撃力と反撃力は、**基本攻撃力** **基本反撃力** といえます。

攻撃にはその数値分の気力チップを消費します。ユニットに乗っている気力チップが、そのユニットの攻撃力以下であった場合、攻撃できません。

例) [攻：5/反：2]のユニットに気力チップが3枚しか乗っていない場合は攻撃できません。

ただし、**反撃にはチップを必要としません**。ユニットに記載された反撃力分のダメージを敵ユニットに与えます。
初期装備が「杖」であるユニットは、その杖を使用するのに必要な気力値が記載されています。

④ [移動範囲/攻撃範囲の図]

フィールド上で、移動範囲と攻撃範囲を表しています。
例の場合、中央の青色のマスがそのユニットを示し、矢印（   など）が記入されているマスは、移動できる位置を示しています。赤色のマスは攻撃範囲です。

[攻撃方法]や[初期装備]により、いくつかのパターンが存在します。

⑤ [三すくみの相性]

ユニットの[初期装備]による武器の相性です。攻撃・反撃時、対戦相手のユニットがアイコンで表示されている武器で攻撃・反撃を受けた場合、数字分のダメージが[ダメージ修正]としてプラスされます。

⑥ [装備レベル]

ユニットに武器カード、魔法カードを装備（付与）させる際に確認します。武器カード、魔法カードには[装備制限]があり、装備レベルが達していないユニットにはその武器カード、魔法カードを装備させることはできません。
レベルは下から順にC B A の4段階があります。

例) [装備レベル：剣 A] のユニット

『鉄の剣 (武器レベル：剣 C)』も『銀の剣 (武器レベル：剣 A)』も装備可能

[装備レベル：剣 B] のユニット

『鉄の剣 (武器レベル：剣 C)』は装備可能だが、

『銀の剣 (武器レベル：剣 A)』は装備不可

また、装備レベルには [剣] [槍] などいくつかの種類があります。[剣] の装備レベルしか無いユニットに、[槍] の武器カードや [風] の魔法カードは装備できません。ただし、装備レベル [魔] を持つユニットは、全ての魔法書の装備レベル ([炎] [雷] [風] [光] [闇]) を持つものとして扱います。

⑦ [初期装備]

[装備：鉄の剣] などと記載されているもので、ユニットの初期装備です。ユニットによっては特殊な効果を持つ初期装備を持っていることもあります。

[人間関係]

[姉：エリス] [支援：シーダ] などと記載されているもので、親子関係や兄弟関係、支援関係が記載されています。『マルス』には [支援：シーダ] と記載されているので、『シーダ』から支援を受けることになります。人間関係のあるユニットが条件となって使用できるカードや能力もあります。

[特殊能力]

ユニットが持つ、独自の効果を発揮する能力で、職種ごとに規定されています。

特殊能力についてはP65からをお読み下さい。

[ユニットの説明]

その他、ユニットの特徴などが記載されているものもあります。

⑧ [紋章能力]

「紋章の謎」のユニットが持っている能力です。

紋章能力についてはP55からをお読み下さい。

⑨ [国旗] [所属勢力]

ユニットが所属している勢力とその国旗です。

[攻撃システムアイコン] [移動システムアイコン]

ユニットが所持している武器 (初期装備) と移動システムを示すアイコンです。

< 補足：ユニットの系統 >

兵種は移動システムにより、歩兵系 騎兵系 飛行系 の3系統に分類されますが、ユニットの特徴により以下のように分類されるものもあります。

アーマー系

【重歩】の能力を持つユニット

ドラゴン系

兵種が「ドラゴンナイト」「ドラゴンマスター」「ドラゴンライダー」「竜族」であるユニット

プリースト系

兵種が「プリースト」「ハイプリースト」「ピショップ」「シスター」「僧侶」であるユニット

シーフ系

兵種が「シーフ」「シーフファイター」「盗賊」であるユニット

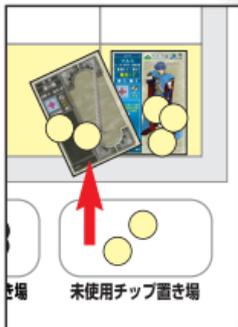
武器カード

ユニットに装備(付与)させて使用するカードで、『鉄の剣』、『手斧』など原作に登場する武器を再現しています。[剣][槍][斧][弓][シューター]の5種類があります。

武器カードの使い方

国力フェイズのアイテムステップでユニットに装備(付与)させます。この時、武器カードに記載された[最大]の値を上限として、**最低1枚の未使用チップを気力チップとしてユニットに乗せなくてはなりません。**

武器カードの基本的な能力は、「武器カードの攻撃力を使用して攻撃・反撃すること」と「武器カードの[最大]分ユニットの気力値を増加させる」の2つです。



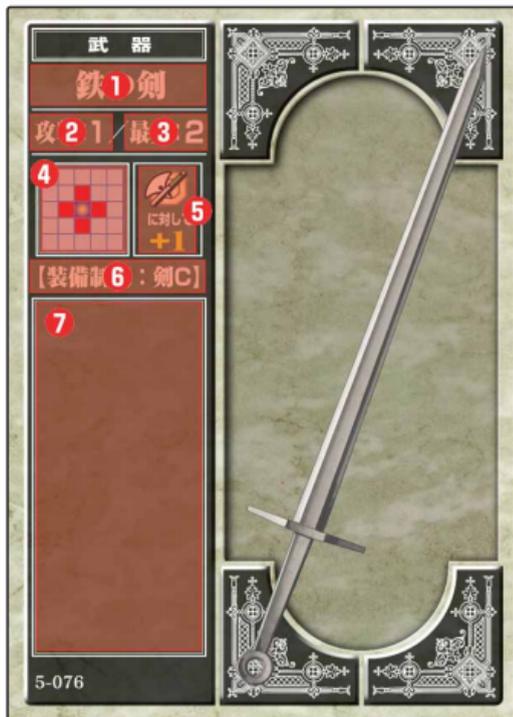
未使用チップ置き場

① [名称]

武器カードの名称です。

② [攻撃]

武器カードの攻撃力です。武器カードを使用して攻撃する場合、武器カードの攻撃力分の気力チップを消費します。反撃にも武器カードを使用できますが、その場合は攻撃と同様に武器カードの攻撃力分の気力チップを消費します。



武器カード

① [名称]

② [攻撃]

③ [最大]

④ [攻撃範囲の図]

⑤ [三すくみの相性]

⑥ [装備制限]

⑦ [効果]

③ [最大]

武器カードを装備させるときにユニットに乗せる事ができるチップ数の上限を示します。この数値分、武器カードを装備したユニットの気力値が増えます。

④ [攻撃範囲の図]

武器カードの攻撃範囲です。青色のマスがそのユニットを示し、赤色のマスが攻撃可能なマスを示します。

⑤ [三すくみの相性]

武器カードの相性です。攻撃・反撃時、対戦相手のユニットがアイコンで表示されている武器を装備していた場合、数字分のダメージが[ダメージ修正]としてプラスされません。

⑥ [装備制限]

武器カードを装備するのに必要なレベルを表します。このレベル以下の装備レベルのユニットや、このレベルを持っていないユニットはこの武器カードを装備できません。

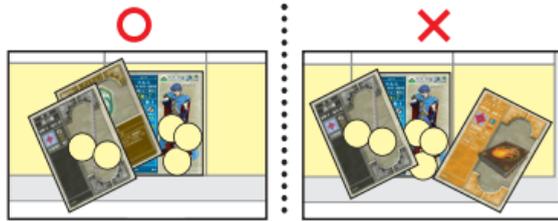
⑦ [効果]

これ以外の特殊な効果を持つ武器カードの場合、ここにその効果が記載されます。

<補足：武器、魔法、アイテムカードのユニットへの使い方>

・装備枚数の制限

1体のユニットは武器カードか魔法カードのどちらか1枚と、アイテムカード1枚の計2枚のカードを装備させることができます。武器カード2枚やアイテムカード2枚を装備させることはできません。



・装備回数の制限

1回のアイテムステップにつき、1体のユニットには1回しか武器/魔法/アイテムカードを装備させることができません。

・装備したカードの処理

ユニットが装備している武器/魔法/アイテムカードは、そのユニット支配プレイヤーが、アイテムステップで取り外して戦場外に置く(リムーブする)ことができます。またそのユニットが撤退(リムーブ)したとき、いっしょにリムーブされます。

・初期装備と同名のカード

ユニットカードの初期装備と同名の武器/魔法カードも装備可能です。

魔法カード

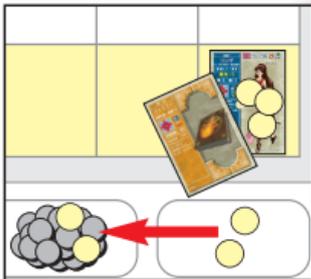
武器カードのように、ユニットに装備（付与）させて使用するカードで、『ファイアー』『ライブの杖』など原作に登場する魔道書や魔法の杖を再現しています。戦闘に使用する魔道書の[炎][雷][風][光][闇]に、回復や補助の効果を持つ[杖]を加えた6種類があります。

魔法カードの使い方

国力フェイズのアイテムステップでユニットに装備（付与）させます。

この時、[必要]と記載された数値分の未使用チップを消費します。

魔法カードは武器カードと違い、装備しても気力値は増えませんが、攻撃・反撃に使用しても気力チップを消費しません。ただし、ほとんどの魔法カードは使用後にリムーブされます。



① [名称]

魔法カードの名称です。

② [攻撃力or回復力]

魔法カードの攻撃力です。魔法カードを使用して攻撃・反撃を行う場合、気力チップは消費しません。

[杖]の場合、回復効果があるものは回復するチップ数が記載されています。その他の効果の[杖]には簡単な効果



魔法カード

① [名称]

② [攻撃力or回復力]

③ [必要]

④ [範囲]

⑤ [三すくみの相性]

⑥ [装備制限]

⑦ [効果]

が記載されています。どちらも詳しい効果は[効果]の欄に記載されています。

③ [必要]

魔法カードを装備させる時に消費する未使用チップの枚数を示します。未使用チップが足りない場合、魔法カードを装備させることはできません。

④ [範囲]

魔法カードの効果範囲です。魔道書の場合、青色のマスが装備しているユニットを示し、赤色のマスが攻撃可能なマスを示します。杖の場合も青色のマスがそのユニットを示し、効果の及ぶ範囲はその効果によって、様々な色で表されています。

これ以外の特殊な範囲を持つ魔法カードの場合、ここにその範囲が記載されます。

⑤ [三すくみの相性]

魔法カードの相性です。攻撃・反撃時、対戦相手のユニットがアイコンで表示されている魔法を装備していた場合、数字分のダメージが[ダメージ修正]としてプラスされます。

⑥ [装備制限]

魔法カードを装備するのに必要なレベルを表します。このレベル以下の装備レベルのユニットや、このレベルを持っていないユニットはこの魔法カードを装備できません。

⑦ [効果]

これ以外の特殊な効果を持つ魔法カードの場合、ここにその効果が記載されます。

<備考：特殊な武器 / 魔法>

・2回攻撃可能な武器

武器の中には2回連続で攻撃・反撃できるものがあります。攻撃力は低いですが、「三すくみ」などの「ダメージ修正」が2倍されることになるので、相手によっては少ない気力で大きなダメージを与えることができます。

2回攻撃可能な武器を使用した場合、1回で相手が倒せる場合でも必ず2回攻撃します(2回分の気力チップを消費します)。

・状態異常

武器や魔法、杖の中には、ユニットを特殊な状態にしてしまう効果を持つものがあります。

スリープ：『スリープの剣』『スリープの杖』

使用されたユニットは直ちに待機状態にされます。その支配プレイヤーの侵攻フェイズが終わるまで、行動することも反撃(攻撃)もできません。

サイレス：『サイレスの杖』

使用されたユニットは、その支配プレイヤーの侵攻フェイズが終わるまで魔道書・杖を使うことができません(移動や武器による攻撃などの行動は可能)。

毒：『毒の剣』『毒の槍』『毒の斧』『毒の弓』『ポイズン』

これらの武器/魔法でダメージを受けたユニットは、「毒」状態となったユニット側のターンの自国力フェイズ開始時に、該当のユニットから気力チップを1個、使用済みチップ置き場に移動します。この効果は「毒」状態を回復しない限り、毎ターン続きます。

これらのカードは、第5弾には封入されていません。

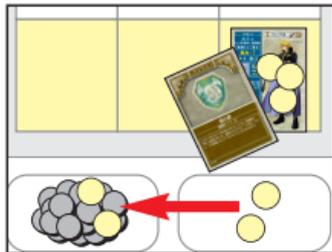
アイテムカード

ユニットに装備(付与)させて使用するカードで、『竜の盾』、『シルバーカード』など原作に登場するさまざまなアイテムを再現しています。ほとんどのアイテムカードはユニットが装備している間は常に効果を発揮します。

アイテムカードの使い方

国カフェイズのアイテムステップでユニットに装備(付与)させます。

この時、消費チップと記載された数値分の未使用チップを消費します。



① [名称]

アイテムカードの名称です。

② [消費チップ]

アイテムカードをユニットに装備させる時に必要な未使用チップを示します。未使用チップが足りない場合、アイテムカードを装備させることはできません。

③ [効果]

アイテムカードの効果が記載されています。

アイテム



竜の盾

消費 2 プ / 2

このアイテムカードを付与されたユニットは、紋章能力【守】を使用するとき、消費するコストが-1される。ただし、この効果によってコストはマイナスにはならない。

3

5-102

① [名称]

② [消費チップ]

③ [効果]

サプライズカード

原作であるコンピューターゲームのイベントやランダムな要素を再現したカードです。他のカードに比べ使用できる状況も効果も多様で、ゲームの緊張感を高めます。

サプライズカードの使い方

サプライズカードは他のカードと異なり、カードごとに使用できるタイミングや効果が異なります。原則的には使用の際にチップを消費してすぐさま戦場外へ送られる、一回使い切りとなります。



① [名称]

サプライズカードの名称です。

② [消費チップ]

サプライズカードを使用する時に消費するチップの数を示します。未使用チップが足りない場合、サプライズカードを使用することはできません。

③ [使用タイミング]

サプライズカードを使用することができるタイミングを示しています。

使用タイミングについてはP60をお読みください。

④ [効果]

サプライズカードを使用したときに起こる効果が記載されています。また、カードを使用する条件なども記載されています。



① [名称]

④ [効果]

② [消費チップ]

③ [使用タイミング]

土地カード

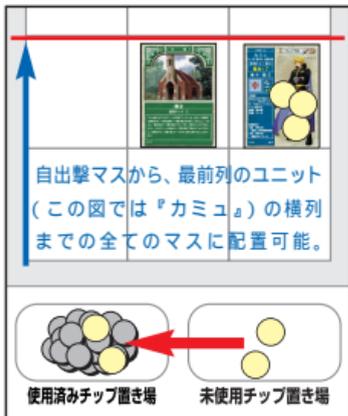
ユニットが戦っている場所を表したものです。場所による戦いやすさや移動への制限等を表現したカードです。

土地カードの使い方

使用できるタイミングは「自分ターンにおける国力フェイズの土地ステップ」です。

自ターンの国力フェイズの土地ステップで1回につき1枚配置することができます。配置には消費チップと記載された、数値分の未使用チップを消費します。この時、もっとも敵出撃マスに近い自軍ユニットの横列から、自出撃マスまでの間の全マスに配置できます。また、自軍ユニットのいるマスへも配置できます。

ただし、敵ユニットや敵の配置した土地カードが存在するマスへは配置できません。自分が配置した土地カードが存在するマスに対しては、先に既に配置している土地カードをリムーブしてから新たな土地カードを配置します。新たな土地カードを配置せずに既に配置された土地カードをリムーブすることはできません。土地のリムーブは、それらの効果を持つカードや【土地破壊】の能力等を使用することで行います。



① [名称]

② [効果]

③ [消費チップ]

土地カード

また、別にカードに記載された条件等がある場合は、それに従う必要があります。

① [名称]

土地カードの名称です。

② [消費チップ]

土地カードを配置する時、この数値分の未使用チップを消費します（使用済みチップにします）。未使用チップが足りない場合、土地カードを配置することはできません。

③ [効果]

その土地カードの効果および配置条件が記載されています。

備考

『〇〇でしか配置できない』や『配置できるのは〇〇のみ』とあるカードの場合は、該当するユニットが出撃している場合に配置することができます。

第1弾から4弾及びユグドラルアンソロジーのカードも同様です。

<備考：デッキの作り方>

1. デッキは60枚で構築

1つのデッキは60枚のカードで構成されます。はじめはユニットカード30枚、武器・魔法・アイテムカードで15枚、土地・サブライズカードで15枚程度を目安として組むと良いでしょう。

ユニットカードは装備する武器や職種、能力によりさまざまなタイプがあります。あなたの戦略によって、有効なカードは変わってきますので、どのようにゲームを進めるか考えて選択してください。

2. 同じ名称のカードは3枚まで

同じ名称のカードは3枚までしか入れることができません。ユニットには同じ名称でも、レベルが違うなど複数のカードが存在するものもあります。またカードによってはテキストの修正などのため、以前と同じ名称でも異なる内容のカードが発売されています。

ただし、名称に[]がある【クラスチェンジ】ユニットは、同名でもそれぞれ3枚ずつ入れることができます。

3. カードの相性を考えて

剣しか装備できないユニットばかりなのに、槍や弓などの武器カードや魔法カードを入れても有効に使えません。アイテムカード、サブライズカード、土地カードも、歩兵系ユニットに有効なものや、魔法攻撃ユニットに有効なものなどさまざまなタイプがあります。

ユニットを基本として、そのユニットを強化するもの、あるいは弱点を補うものなど、対応したものを組み込みましょう。