ASTRAL ARCHIVE

A BEGINNER'S GUIDE

はじめての

遊び方

簡易ルールブック | Ver.3.0 準拠

この冊子について

この冊子は、初めて『ASTRAL ARCHIVE』を遊ぶ人が、準備から対戦終了までの流れをつかむための入門ガイドです。正式ルールの内容を、遊ぶ順番に沿ってやさしくまとめています。

このゲームで目指すこと

ユニットで相手に攻撃し、相手の「星命」を減らしていきます。星命は数字のカウンターではなく、アストラルデッキの残り枚数で表します。プレイヤーがダメージを受けると、アストラルデッキのカードが 1 枚ずつめくられます。

まず覚える 3 つのこと

① メインデッキは手札を引くための山札。
② アストラルデッキは星命そのもの。ダメージを受けると上からめくる。
③ マナを使ってカードを出し、ユニットで攻撃・ブロックする。

詳しい例外や特殊な裁定が必要になったときは、「公式総合ルールブック Ver.3.0」を確認してください。この簡易版は正式ルールを変更するものではありません。

1. ゲームの準備

対戦を始める前に、2種類のデッキを用意します。

デッキの枚数

デッキ	枚数・構築ルール
メインデッキ	40〜50枚。同じ名前のカードは最大3枚まで。
アストラルデッキ	開始時ちょうど16枚。同じ名前のカードは最大2枚まで（虚無を除く）。
アストラルデッキの内訳	星脈・天啓・聖遺物は合計10枚以下。虚無カード（効果を持たない無色のカード）を6枚以上入れる。虚無カードは同じ名前のカードの枚数制限を受けない。
特別拡張セット（AAEX）	お遊び・プロモ用のカード。通常の対戦デッキには入れられない。

覚えておこう

アストラルデッキはゲーム開始時は16枚です。ゲーム中に効果でカードが戻ることがあり、16枚を超えても問題ありません。

対戦開始までの5ステップ

1. お互いのメインデッキとアストラルデッキをそれぞれシャッフルし、裏向きで置く。
2. じゃんけんなどで先攻・後攻を決める。勝った人が先攻か後攻かを選ぶ。
3. お互いにメインデッキから5枚引き、初期手札にする。
4. 先攻から順番に、手札を好きな枚数（0〜5枚）だけメインデッキの一番下に戻してよい。戻した枚数と同じ枚数を引き直し、メインデッキをシャッフルする。これがマリガン。各プレイヤー1回だけ。
5. 先攻プレイヤーの第1ターンを始める。先攻の第1ターンはドローしない。

よく使う場所（ゾーン）

場所	何を置く？
メインデッキ	手札を引くための裏向きの山札。
アストラルデッキ	星命を表す裏向きの山札。残り枚数が星命。
手札	自分だけが見るカード。
マナゾーン	コストを払うためのカード。すべて表向き。
戦場	ユニット、エンチャント、装備中の聖遺物を置く。
聖遺物待機エリア	めくれた聖遺物を装備するまで表向きで置く。
メイン墓地／アストラル墓地	メインデッキ由来／アストラルデッキ由来の使い終わったカードや破壊されたカードなどを、それぞれ置く。
除外ゾーン	効果でゲームから除外されたカードを置く。

スタックは、使われたカードや能力が解決を待つ場所です。実際のカードを置く専用スペースではなく、処理の順番を表すものです。

2. カードの種類とマナ

カードの役割をざっくりつかみましょう。

メインデッキのカード

種類	できること
ユニット	戦場に出て、攻撃やブロックをする。ATK（攻撃力）と DEF（耐久力）を持つ。
通常スペル	自分のメインフェイズ中、スタックが空のときに使う一回限りの呪文。
瞬間スペル	優先権があれば、相手のターンや戦闘中、スタック上に別のカードがあるときにも使える呪文。
エンチャント	戦場に残って効果を発揮するカード。領域型と、ユニットに付ける付与型がある。

アストラルデッキのカード

種類	めくれたときの処理
星脈	自分のマナゾーンに表向き・アクティブ状態で置き、メインデッキから 1 枚引く。ドローは強制。
天啓	書かれた効果を、マナコストなしで発動するか選ぶ。発動しない場合はそのままアストラル墓地へ。発動した場合は、解決または打ち消しでスタックを離れた後にアストラル墓地へ。
聖遺物	聖遺物待機エリアに表向きで置く。自分のメインフェイズに装備コストを払えば、自分のユニットに装備できる。
虚無	効果なし。そのままアストラル墓地へ置く。

マナの使い方

- 自分のメインフェイズに、手札からカード 1 枚をマナゾーンへ置けます。これを「マナチャージ」と呼びます。1 ターンに合計 1 回だけです（メインフェイズ 1 か 2 のどちらか）。
- マナゾーンのカードは、置き方に関係なくすべて表向きです。カード 1 枚につき 1 マナを生み出します。
- コストを払うときは、必要なマナのカードをアクティブ状態からステイ状態にします。ステイ状態のマナは、そのターン中は再使用できません。
- 文明指定コストは同じ文明のマナで払います。任意コストはどの文明でも払えます。無色マナは任意コストには使えますが、文明指定コストには使えません。

コスト表記の例

［紅蓮 2］［任意 2］なら、紅蓮マナ 2 点と、好きな文明または無色のマナ 2 点。合計 4 マナを支払います。文明は紅蓮・蒼穹・琥珀・深淵の 4 つと、無色があります。

アクティブ／ステイ

状態	意味
アクティブ	使える状態。カードを縦向きで置くなど、遊ぶ前に表示方法を決めておくと便利。
ステイ	使用済みの状態。コスト支払いなどで使ったカード。次の自分の開始フェイズにアクティブへ戻る。

3. 自分のターンの進め方

ターンは 5 つのフェイズを順番に進めます。

順番	フェイズ	やること
1	開始フェイズ	戦場とマナゾーンのステイ状態のカードを、すべてアクティブに戻す。その後、メインデッキから 1 枚引く（先攻の第 1 ターンだけ引かない）。
2	メインフェイズ 1	マナチャージ、ユニットの召喚、スペルやエンチャントの使用、能力の起動、聖遺物の装備などを行う。
3	戦闘フェイズ	ユニットで攻撃する。攻撃は 1 体ずつ宣言し、1 回ずつ解決する。攻撃しない選択もできる。
4	メインフェイズ 2	メインフェイズ 1 と同じ行動ができる。マナチャージをまだしていなければ、ここで 1 回行える。
5	終了フェイズ	「ターン終了時」の能力を処理する。その後、手札が 8 枚以上なら 7 枚になるまで捨て、ユニットのダメージを 0 にし、「このターン中」の効果を終了する。

ターンの流れを覚えるコツ

アンタップ → ドロー → 準備 → 攻撃 → 仕上げ

最初に使ったカードを起こす。カードを引く。メインフェイズで戦力を整える。攻撃する。最後に手札枚数やダメージを整理する。

手札とドローの注意

- ターン終了時の手札上限は 7 枚。8 枚以上なら、7 枚になるように選んでメイン墓地へ捨てます。
- メインデッキが 0 枚になっただけでは敗北しません。カードを引く必要があるときに、引けなければ敗北します。
- 効果で引く枚数が複数枚なら、1 枚ずつ引きます。途中で引けなくなった場合もメインデッキ切れで敗北します。

4. カードを使う・相手の応答

「使う → 相手も対応できる → 順番に解決する」が基本です。

カードを使う基本手順

1. 使いたいカードを宣言し、使えるタイミングか確認する。
2. 必要なモードや対象を選ぶ。
3. マナなどのコストを支払う。
4. カードをスタックに置く。使ったプレイヤーは優先権を保持する。
5. お互いに優先権をやり取りする。双方が続けてパスしたら、スタックの一番上から解決する。
6. 解決したカードは、種類に応じて戦場や墓地などへ移動する。

いつ使える？

カード・能力	使えるタイミング
ユニット／通常スペル／エンチャント	自分のメインフェイズ中、スタックが空で、自分が優先権を持っているとき。
特別な指定のない起動型能力	自分のメインフェイズ中、スタックが空で、自分が優先権を持っているとき。
瞬間スペル	自分が優先権を持っていれば、相手ターンやスタック上に別のカード・能力があるときも使える。
誘発型能力	カードに書かれた条件を満たすと自動的に誘発し、現在の処理が終わった後にスタックへ置かれる。

スタックって何？

スタックは「解決待ちのカードや能力を積んでおく順番」です。後から積まれたものが先に解決します。

> **例：相手の呪文に瞬間スペルで対応**
> ① 相手が呪文 A を使う。
> ② あなたが瞬間スペル B を使う。
> ③ お互いが続けてパスすると、先に B が解決し、その後 A が解決する。

覚えておくと安心

- 通常スペルなどは、スタックが空のときにしか使えません。瞬間スペルは例外です。
- カードの効果が解決した後、必要な破壊や敗北の確認を行い、発生した誘発能力をスタックに置きます。
- 対象を選ぶカードは、使うときに適正な対象を選べなければ使えません。解決時に対象がすべて不適正なら、その対象への効果は発生しません。

5. バトルのしかた

攻撃は全員まとめてではなく、ユニット 1 体ずつ行います。

攻撃の流れ

1. 攻撃するユニットを 1 体選び、ステイ状態にして相手プレイヤーへ攻撃宣言する。通常、相手ユニットを直接攻撃対象にはできない。
2. 攻撃宣言で誘発する能力を処理し、双方が瞬間スペルや能力を使える時間を持つ。
3. 防御側は、アクティブ状態のユニット 1 体でブロックするか、ブロックしないかを選ぶ。
4. ブロック宣言後も双方が応答できる。その後、戦闘ダメージを与える。
5. その戦闘が終わったら、攻撃側は別のユニットで攻撃するか、戦闘を終了する。

攻撃とブロックの大事なルール

項目	ルール
召喚酔い	出たばかりのユニットは、そのターン攻撃できず、ステイをコストにする能力も使えない。速攻があれば可能。
ブロック	召喚酔い中でもブロックできる。ブロックしてもステイ状態にならず、アクティブのまま。
何度もブロック	同じユニットでも、アクティブ状態で条件を満たすなら、別々の攻撃を何度でもブロックできる。受けたダメージは蓄積する。
1 回の攻撃	特別な効果がなければ、1 回の攻撃をブロックできるユニットは 1 体。

戦闘ダメージ

状況	ダメージ
ブロックされない	攻撃ユニットの ATK 分を相手プレイヤーに与える。
ブロックされた	攻撃ユニットとブロックユニットが、互いに自分の ATK 分を同時に与える。
貫通でブロックされた	ブロックユニットの残り耐久値分を割り当て、余った ATK 分を相手プレイヤーに与える。
ブロック後にブロッカーが戦場を離れた	貫通なしなら相手プレイヤーへのダメージなし。貫通ありなら攻撃ユニットの ATK 分を相手プレイヤーに与える。

計算例：貫通

攻撃側 ATK7、ブロック側 DEF5、すでに 3 ダメージを受けている場合、残り耐久値は 2。2 点をブロッカーに割り当て、残り 5 点を相手プレイヤーに与えます。

戦闘ダメージの数値は同時に決めます。ユニットの破壊や、それで誘発した能力を処理してから、プレイヤーへのダメージをアストラル処理します。ATK が 0 以下のユニットは戦闘ダメージを与えません。ユニットのダメージはターン終了時に 0 になります。

強制戦闘と 2 回攻撃

- 強制戦闘：カードの効果で、ユニット同士をその場で戦わせることです。ふつうの攻撃と違い、ブロックされません。お互いに自分の ATK 分のダメージを同時に与え合います。戦ったユニットはステイ状態になりません。

- 2回攻撃：『2回攻撃』を持つユニットは、1回目の戦闘が終わると自動的にアクティブ状態に戻り、そのターンにもう1回だけ攻撃できます。

6. ダメージを受けたら：星命めくり

このゲームのいちばん特徴的な仕組みです。

プレイヤーへのダメージ ＝ アストラルデッキをめくる枚数

戦闘ダメージでも効果ダメージでも、プレイヤーが 5 点のダメージを受けたなら、アストラルデッキの上から最大 5 枚を必ず 1 枚ずつ処理します。まとめてめくってはいけません。

めくれたカードごとの処理

めくれたカード	やること
星脈	マナゾーンに表向き・アクティブ状態で置き、メインデッキから 1 枚引く（強制）。
天啓	効果を無料で発動するか選ぶ。発動しない場合はそのままアストラル墓地へ。発動した場合はスタックで解決し、相手は瞬間スペルや能力で対応できる。解決または打ち消しでスタックを離れた後にアストラル墓地へ置く。
聖遺物	聖遺物待機エリアに表向きで置く。後の自分のメインフェイズに、装備コストを払ってユニットに装備できる。
虚無	何も起きず、アストラル墓地へ置く。

1 枚ずつ処理するのがポイント

めくれたカードの移動や効果で能力が誘発したら、そのカードに関する処理を終え、誘発能力や相手の対応をすべて解決してから、次の 1 枚をめくります。途中のカード処理を飛ばしてはいけません。

最後の 1 枚をめくったら？

すぐには負けない！

アストラルデッキの最後の 1 枚をめくった場合、そのカードの処理と、そこから誘発した能力・相手の対応をすべて終えてから、アストラルデッキが 0 枚か確認します。

- 処理後も 0 枚なら敗北。残り 1 枚以上になっていれば敗北しません。
- 最後の 1 枚が天啓なら、その効果でアストラルデッキにカードを戻せる可能性があります。
- 最後の 1 枚が聖遺物でも、待機エリアに置かれた時点で判定します。後から装備して敗北を回避することはできません。
- 最後の 1 枚の処理で敗北したら、残りのダメージ処理は行いません。回復して敗北を免れた場合は、残りのダメージ処理を続けます。
- この特別な判定保留は、ダメージ処理で最後の 1 枚をめくった場合だけです。別の効果などでアストラルデッキが 0 枚になった場合は、通常どおり敗北判定を行います。

星命を回復する効果

効果でアストラルデッキにカードを戻す場合、指定されたカードを裏向きで一番下に置きます。アストラルデッキの最大枚数はありません。

7. 聖遺物・キーワード能力

ゲーム中によく出てくる特別な言葉を確認しましょう。

聖遺物を装備する

- 聖遺物待機エリアにある聖遺物は、自分のメインフェイズ中、スタックが空のときに装備できます。
- 装備コストを支払い、装備する聖遺物と自分のユニット 1 体を選びます。装備能力が解決すると装備完了です。
- 装備先が解決前に不適正になった場合、装備は行われません。聖遺物が待機エリアに残っていればそこに残り、支払ったコストは戻りません。
- 特別な指定がなければ、1 体のユニットに複数の聖遺物を装備できます。いったん装備した聖遺物を自由に外したり、別のユニットへ移したりはできません。
- 装備しているユニットが戦場を離れた場合、聖遺物は所有者のアストラル墓地へ置かれます。

キーワード能力

能力	かんたんな意味
速攻	召喚酔いを無視して、出たターンから攻撃やステイを伴う能力を使える。
飛行	飛行か迎撃を持つユニットにしかブロックされない。
迎撃	飛行を持つユニットをブロックできる。通常のユニットもブロックできる。
防衛	攻撃できないが、ブロックはできる。
貫通	ブロッカーの残り耐久値を超えたダメージを相手プレイヤーに与える。
破壊耐性	スペルや能力の「破壊する」効果では破壊されない。ただし DEF0 以下、または DEF 以上のダメージによるルール上の破壊は防げない。
不壊	「破壊する」効果では破壊されず、対戦相手の効果の対象にもならない。破壊耐性と、対象にされない性質を合わせた能力。
君臨	ゲームの開始時（マリガンの後）に、デッキからこのカードをそのまま戦場に出す。ゲーム中 1 回だけ。手札には入らない。
透過	攻撃もブロックもできない。ただし、カードの効果で攻撃を許可されている場合は、そちらが優先する。
そのほかのキーワード	拡張セットでは、共鳴、霧化・開拓・濃霧、拍子カウントなど、さらに多くのキーワード能力が登場する。意味は公式総合ルールブック Ver.3.0 第 10 章で確認できる。

8. 勝敗と、困ったときの確認

対戦の最後と、よくある疑問をまとめました。

敗北する条件

条件	どうなる？
星命がなくなる	アストラルデッキが 0 枚なら敗北。ダメージで最後の 1 枚をめくった場合だけ、そのカードの処理完了後に判定する。
メインデッキ切れ	メインデッキからカードを引く必要があるのに、引けなければ敗北。
投了	自分から敗北を宣言した場合、その時点で対戦終了。

双方が同時に敗北条件を満たした場合は引き分けです。

初心者向け・対戦中のミニ確認表

タイミング	確認すること
自分のターン開始	戦場とマナのステイ状態をアクティブに戻した？
ドロー	先攻第 1 ターン以外、メインデッキから 1 枚引いた？
メインフェイズ	このターンのマナチャージはもう行った？（合計 1 回）
攻撃	攻撃するユニットはアクティブ？ 召喚酔いではない？
ブロック	ブロッカーはアクティブ？ ブロックしてもステイしないことを忘れていない？
プレイヤーへのダメージ	アストラルカードを 1 枚ずつめくり、毎回の処理を完了した？
ターン終了	手札を 7 枚以下にし、ユニットのダメージを 0 にした？

よくある質問

Q. ブロックしたら、そのユニットはステイになる？

A. なりません。アクティブ状態のままなので、条件を満たすなら別の攻撃もブロックできます。

Q. 出したばかりのユニットでブロックできる？

A. できます。召喚酔いが制限するのは攻撃と、ステイをコストにする起動型能力です。

Q. マナゾーンのカードは裏向きでもいい？

A. いいえ。マナゾーンのカードはすべて表向きです。

Q. ソウルドローは使える？

A. Ver.3.0 では採用していません。

Q. 「裏向きで除外する」と書かれたカードはどう扱う？

A. 除外ゾーンに裏向きで置きます。中身は相手に見せませんが、置かれている枚数と『虚無』かどうかは公開情報です。持ち主はいつでも自分のカードを確認できます。

Q. 「能力を失う」とどうなる？

A. そのカードに書かれた能力がすべてなくなります。期間の指定がなければ、戦場を離れるまで続きます。すでに使った（解決を待っている）能力には影響しません。

Q.「霧」は、全体を対象とする効果で消える？

A. 消えません。霧は【開拓】など、霧を対象とする効果でだけ処理されます。

迷ったときは

この簡易版に書かれていないケースや、カード個別の処理で迷ったときは、公式総合ルールブック Ver.3.0 を優先してください。カードに書かれた効果に特別な指定がある場合は、その指定に従います。