

ってどんなゲーム?

ヴァイスシュヴァルツは自分のお気に入りのキャラを活かして勝利を目指す2人用のカードゲームです。自分の好きな作品を使って、友達のお気に入りの作品と運べちゃうのが最大の魅力！毎回違った展開が待つかカードゲームの舞台へ、あなたもレッツ！ロゼブルーム!!

©2012-2023 YUZUSOFT/JUNOS INC.
©Bushinroad All Rights Reserved.

1 どうやったら勝ち?

自分のキャラでアタックをすると相手にダメージを与えることができます。7ダメージを与えると相手のレベルが1アップ！**相手をレベル4にしたらあなたの勝利です!**

2 クレイクマニユアルの見方

カードの置き場所などに困ったらプレイマットをご覧ください。また「」で括弧された**青字**の用語は、7ページの「@ゲーム用語」に説明が載っています。

3 カードの種類



キャラ
舞台に出してアタックをするカード



イベント
強力な効果を発揮する使いきりのカード



CX
ゲームの勝敗と異なる特別なカード

4 ゲームの準備

- お互いに用意した「デッキ」をよく混ぜて、裏向きに置いて山札にします。
- 先攻・後攻をじゃんけんなどで決めます。
- お互いに山札の上からカードを5枚引いて手札にします。
- 先攻側は、「**手札の入れ替え**」ができます。その後、後攻側も「**手札の入れ替え**」ができます。
- 「レッツ！ロゼブルーム!!」のかけ声でゲームをスタートします。

5 ゲームの流れ

自分の番(ターン)になったら、以下の流れに従ってゲームを進行します。(最初は先攻から始まりです)

スタンドフェイズ

自分の舞台にいる、横向き(レスト状態)のキャラをすべて縦向き(スタンド状態)にします。横向き(レスト状態)のキャラがないなら、そのままドロフェイズへ進みます。

ドロフェイズ

自分の山札の上からカードを1枚引きます。

クロックフェイズ

自分の手札を1枚選んで「クロック置場」に置くことができます。置いたら、山札の上からカードを2枚引きます。手札をクロック置場に置かなくても構いません。

クロック置場

自分の置けたダメージなどを置く場所、この場所にカードが7枚以上置かれると、「レベルアップ」します。詳しくは6ページの「@レベルアップについて」をご覧ください。

メインフェイズ

次の「1-4」の行動好きな回数、好きな順番で行うことができます。行わなくても構いません。

- 1 手札にあるキャラを「舞台」に出す。
- 2 手札にあるイベントを使う。(詳しくは「@カードの使い方について」をご覧ください)
- 3 舞台にいるキャラを舞台の別の場所に動かす。
- 4 舞台にいるキャラの「起動能力」を使う。

クライマックスフェイズ

手札にあるCXを「CX置場」に置くことができます。CXは置かなくても構いません。

アタックフェイズ

舞台にいるキャラでアタックを行い、相手にダメージを与えることや相手のキャラとバトルすることができます。詳しくは4ページの「@アタックフェイズについて」をご覧ください。

エンドフェイズ

手札が8枚以上ある場合、7枚になるまで余分な手札を選んで控え室に置きます。また、「CX置場」にCXがある場合、そのCXを控え室に置きます。

自分の番を終了して、相手の番のスタンドフェイズに進みます。

6 カードの使い方について

手札のキャラ、イベント、CXを使う場合、以下の条件を満たす必要があります。

レベル

自分のレベルが、カードに書かれているLEVEL以上である必要があります。

色

CXと、レベル1以上のキャラとレベル1以上のイベントは、使うカードと同じ色のカードが自分のクロック置場かレベル置場に置かれている必要があります。

コスト

カードに書かれているCOSTと同じだけの枚数、自分のストックの上から表向きにして控え室に置く必要があります。

キャラの出し方

舞台の好きな様に縦向き(スタンド状態)で置きます。自分の番の間に何枚でもキャラを置くことができます。

イベントの使い方

効果が発揮した後、そのイベントを控え室に置きます。自分の番の間に何枚でもイベントを使うことができます。

CXの使い方

「CX置場」に置きます。

7 山札のカードがなくなったら

山札のカードがなくなったら、ただちに以下の手順に従って新しい山札を作ります。(これをリフレッシュといいます)

- ①自分の控え室のカードを全て裏向きにしてよく混ぜてから、新しい山札にします。
- ②山札の上のカードを1枚クロック置場に置きます。**※新しい山札を作ると、自分のクロックが1枚増えてしまいます!**

もし、ダメージを受けている途中や、カードを引いている途中で山札がなくなってしまう場合には、「山札の作り直し(リフレッシュ)」をご覧ください。

8 アタックフェイズについて

アタックフェイズでは、自分の舞台の前列にいる縦向き(スタンド状態)のキャラでアタックすることで、相手にダメージを与えることができます。与えるダメージの量は、そのキャラの「パワー」と、アタックの方法で決まります。アタックは自分の舞台の前列にいる縦向き(スタンド状態)のキャラの枚数分だけ行うことができます。アタックフェイズは以下の流れに従って行います。

I アタック宣言ステップ

縦向き(スタンド状態)の前列の自分のキャラを1枚選んで横向き(レスト状態)にして、アタックを行います。アタックは次の3つの中のいずれかになります。

- アタックしたキャラの正面に相手のキャラが**いる** → **正面の相手のキャラとバトル(パワーの比べ合い)** → **したい** → **フロントアタック** (ダメージ ±0)
- アタックしたキャラの正面に相手のキャラが**いない** → **ダイレクトアタック** (ダメージ +1)
- 正面の相手のキャラのレベルが **自分のレベル以上** → **したくない** → **サイドアタック** (正面の相手のキャラのレベルが **自分のレベル以下** がマキナス)

II トリガーステップ

次の手順を順番に行います。(これをトリガーチェックといいます)

- a.自分の山札の上のカードを1枚めくりま。
- b.めくったカードの右にある「トリガーアイコン」の効果が発揮します。(アイコンがない場合、なにも起こりません)
- c.めくったカードを裏向きで「ストック置場」に置きます。

III カウンターステップ

フロントアタックされたら、手札にある「助太刀」を持ったカードや、**④**がついたイベントを使うことができます。使わなくても構いません。

IV ダメージステップ

アタックしているキャラのソウルと同じダメージを相手に与えます。アタックされたら、与えられたダメージと同じ枚数になるまで山札の上のカードを1枚ずつめくり、めくったカードをすべて表向きでクロック置場に置きます。**ただし、途中でCXがめくられた場合、そのアタックのダメージをすべてなかったことにします。これをダメージキャンセルといいます。**(CXがめくれるまでにめくったカードはすべて控え室に置き、その後めくるはずだったカードはめくりません)

V バトルステップ

お互いのキャラのパワーを比べて、低い方のキャラは上下逆向き(リバース状態)になります。パワーが同じ場合、お互いのキャラが上下逆向き(リバース状態)になります。

VI アンコールステップ

上下逆向き(リバース状態)のキャラがいる場合、お互いにそのキャラを控え室に置きます。この時、「アンコール」して舞台に戻すことができます。

9 レベルアップについて

自分のクロック置場にカードが7枚以上置かれるとレベルアップします。

クロック置場にカードが7枚置かれた場合

クロック置場にあるカード7枚の中から1枚を選んで、「レベル置場」に表向きで置きます。残りの6枚は控え室に置きます。

1 2 3 4 5 6 7

1枚は「レベル置場」に

残りの6枚は控え室に

クロック置場にカードが8枚以上置かれた場合

ダメージなどで1回に複数のカードがクロック置場に置かれて、8枚以上のカードがクロック置場にある場合、1枚目から7枚目までのカードで区切り、その中の1枚を「レベル置場」に表向きで置きます。残りの6枚は控え室に置きます。その後、8枚目以降のカードをクロック置場に残します。

1 2 3 4 5 6 7 8 9

↓ 1枚目から7枚目

7枚の時と同様に1枚を「レベル置場」、6枚を控え室に

↓ 8枚目以降

クロック置場に残す

10 はじめての人にオススメ!

はじめてゲームを遊ぶ際は、カードの能力を使わず遊んでみると、ゲームの流れやカードの動きがわかるのがオススメです。

11 最新情報をチェック!

ヴァイスシュヴァルツの最新情報をゲット!

公式X YouTube

おフィッシャルHPはこちら

※writicをフォローしよう! チャンネル登録しよう!

12 ゲーム用語

「デッキ」

自分の好きなカード50枚を組み合わせたものを「デッキ」と呼び、お互いに用意したこの「デッキ」を使って遊びます。まずは「トライアルデッキ」を使って遊んでみて、慣れてきたら自分のお気に入りのキャラに入れ替えていくのがオススメです。

「手札の入れ替え」

手札の入れ替えは、手札にある好きな枚数のカードを控え室に表向きで置いた後、同じ枚数のカードを引きます。ゲームの最初はレベル0のカードしか使えないので、レベルが高いカードや、2枚以上あるCXなどを入れ替えることでスムーズにゲームができます。

「舞台」

キャラを置く場所を舞台といいます。前列3つと後列2つがあります。

「起動能力」

図と書かれたカードの能力です。メインフェイズ中にコストを支払うことで能力を使えます。コストを支払える限り、何度でも使うことができます。(カードによってはメインフェイズ以外で使えるものや、舞台以外でも使える能力があります)

「自動能力」

図と書かれたカードの能力です。使うための条件を満たした時に、コストを支払うことで能力を使えます。使うための条件を満たすたびに使うことができます。

「永續能力」

図と書かれたカードの能力です。そのカードが舞台にいる場合、常に効果が発揮されます。(カードによっては舞台以外でも効果を発揮することがあります)

「山札の作り直し(リフレッシュ)」

ダメージを受けている途中や、カードを引いている途中で山札がなくなった場合、一旦ダメージやカードを引いている行動を中断します。新しい山札ができたらペナルティとして山札の上のカードを1枚クロック置場に置きます。**※そのカードがCXでも、キャンセルは起こりません。**その後、中断していた行動の残りを進めます。

「アンコール」

自分のキャラが舞台から控え室に置かれた時に、自分のストックを上から3枚控え室に置くことで、そのキャラを舞台の元いた場所に横向き(レスト状態)に戻すことができます。「アンコール」はいつでも使うことができます。

「トリガーアイコン」

トリガーステップでめくったカードの右上にアイコンがある場合、そのアイコンごとに効果が発揮されます。

トリガーアイコン一覧

ソウルアイコン
ターン中そのキャラのソウルを+1。

各アイコンの詳細な効果はカードをご覧ください。

リターンアイコン プールアイコン ドローアイコン
ショットアイコン トレジャーアイコン ゲートアイコン
チョイスアイコン カムバックアイコン

13 よくある質問

Q1.舞台にいるキャラ同士の間に入れ替えることはできますか?
A1.はい、できます。自分のメインフェイズ中に入れ替えをすることができます。

Q2.カードに書かれている「④」にはどんな意味がありますか?
A2.「」で括弧されている内容が、その能力を使うのに必要なコストになります。で囲まれた数字の場合、その数字と同じ枚数だけ自分のストックを上から表向きにして控え室に置きます。

Q3.カードに書かれている「□□□」にはどんな意味がありますか?
A3.それぞれカードの縦向き(スタンド状態)、横向き(レスト状態)、上下逆向き(リバース状態)を表しています。

Q4.「ターンの終わりまで」と書かれている効果はいつまで続きますか?
A4.「ターンの終わりまで」や「ターンの中」と書かれている効果は、今進行している人のターンのエンドフェイズに効果が終了します。(「@ゲームの流れ」のスタンドフェイズからエンドフェイズまでがターンになります)