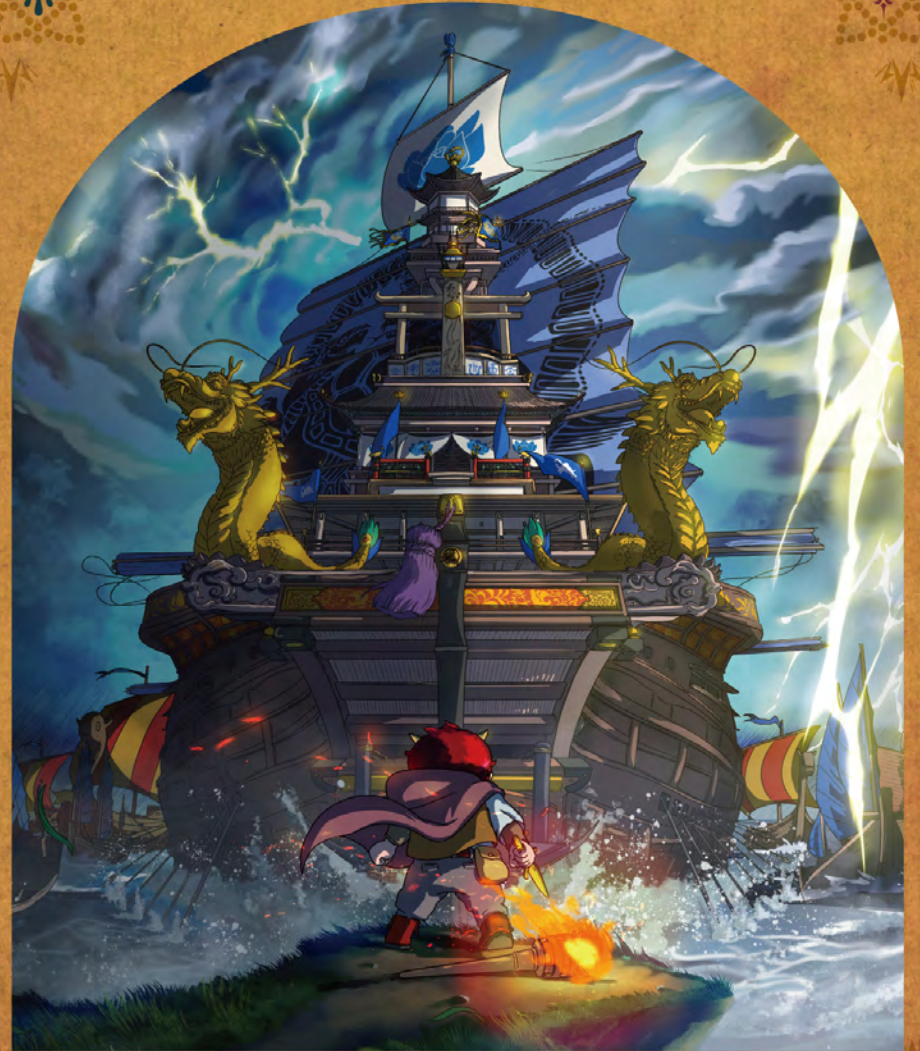


マケラレディアII DUEL

Rule
Book

火の王国と水の帝国



STORY

かつて、この世界の中心に
「マケランディア」と呼ばれる大陸があった。

光の神を信仰する勢力と闇の神を信仰する勢力は、
大陸の覇権をかけて幾度となく戦った。
500余年におよぶ長き死闘の果てに、光の勢力が勝利をおさめた。

マケランディアを統一した光の勢力は、
「光の世紀」から「火の世紀」への改元を宣言し、
「マケラキ王朝」を設立。

それから、11年の月日が流れた…

領土拡大を目指すマケラキ王国は、
遙か東方の大陸「ワカランディア」へ調査隊を送り込む。

しかし、広大なシャウナ平原を進む途上、
青い鎧で武装した軍団の急襲を受け、調査隊は全滅。
隊長のデュラハンは首を切り落とされ、処刑された。

血に染まった荒野には、
「ワカラティカ帝国」の旗がなびいていた。

それは、2つの大陸を巻き込んだ大戦争の序章に過ぎなかった…

ゲームの概要

マケランディアII デュエルは、2人対戦用の戦略バトルゲームです。

プレイヤーは火の軍または水の軍の指揮官となって対決します。相手に見えないように配置した自軍の駒を交互に進め、ぶつかったらお互いの駒をオープンして戦闘をします。特殊な効果を発揮する3枚の手札は戦略の切り札となります。

敵軍の駒を推理しながら自軍の駒を進め、先に敵軍の城または砦2つを占領したプレイヤーが、勝利を手にします。

セット内容

- ・説明書(本書) 1冊
- ・駒スタンド 34個
- ・サマリーカード2枚



- ・プレイボード 1枚
- プレイボードのマーク

火の拠点

水の拠点

地形マーク

: 山 : 海
マークなし: 平地



火の軍

- ・城トークン 1個



- ・キャラカード 11枚



- ・駒 17個

キャラ駒
15個



- 魔法駒 2個



即死



復活



裏面

水の軍

- ・城トークン 1個

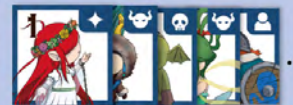


- ・キャラカード 11枚



- ・駒 17個

キャラ駒
15個



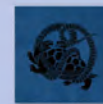
- 魔法駒 2個



即死



召喚



裏面

キャラカードと駒の見方



駒の動かし方

基本ルール

- すべての駒は、山以外の地形を前後または左右に1マス分移動できる。
- 他の駒を飛び越えることはできない。
- 1つのマスには1個の駒しか置けない。

特殊な動かし方ができる駒

火の軍

- 5.騎馬兵…平地を最大2マス移動できる。(スタート地点のマスは平地でなくても良い。)
 - 海からスタートし、平地を2マス移動する。
 - ×平地からスタートし、平地を1マス、海を1マス移動する。
- 10.火の神獣 フェニックス…すべての地形を1マス移動できる。

水の軍

- 5.ヴァイキング、9.水の神獣 クラーケン…海を最大2マス移動できる。(スタート地点のマスは海でなくても良い。)
 - 平地からスタートし、海を2マス移動する。
 - ×海からスタートし、海を1マス、平地を1マス移動する。

両軍共通

- 魔法駒…すべての地形を1マス移動できる。

ゲームの準備

1 軍の選択

プレイヤーは火の軍・水の軍どちらを担当するかを任意の方法で決め、プレイボードを挟んで向かい合います。プレイボードは自分が担当する軍の拠点が手前にくるように置いてください。

担当が決まったら、自軍のキャラカード・駒・城トークンを手元に置きます。以下のゲーム準備は、敵プレイヤーに自軍のキャラカードと駒の表面が見えないように行ってください。

2 城の配置

自軍の拠点マス3つの内1つを選び「城」とします。選んだマスの手前に城トークンを置いてください。残り2つの拠点マスは「砦」となります。城トークンは、水の軍のプレイヤーから順番に配置します。

3 手札の決定

自軍のキャラカードの中から3枚をランダムに引いて、ゲーム中に使う手札とします。残りのキャラカードは箱に戻してください。

4 駒の配置

手札となったキャラクターの駒3個をゲームから除外します。残りの14個の駒を自軍側2列に配置します。

- 駒が複数あるキャラクターが手札になった場合、複数ある駒の内1個だけを除外する。
- 初期配置時は地形マークによる制限なく、自由に駒を配置できる。

初期配置の例



これで準備は完了です!

ゲームの進め方

水の軍のプレイヤーが先手となり、交互に手番(自分の番)を行います。手番では、A.駒の移動、B.手札の使用のどちらかを選んで行います。

A.駒の移動

自軍の駒を1個動かします。

B.手札の使用

🖐️マークの手札を1枚使用します。手札を表向きにして記載された効果を発動させます。手札は効果発動後、捨て札になります。



効果)
敵軍の強さ11の駒の場所を聞き出すことができる!



戦闘

敵軍の駒が置かれたマスに自軍の駒を移動すると、「戦闘」になります。戦闘では、ぶつかった駒同士をオープンして勝利判定を行います。勝ったキャラ駒はプレイボードに残し、負けたキャラ駒と魔法駒はゲームから除外します。戦闘は、以下の手順で行います。

1 手札の使用有無の宣言

戦闘時は🗳️マークの手札を1枚使用することができます。手番プレイヤーから順番に、手札を使用する場合は「コール」と宣言し、カードを裏向きに出します。使用しない場合は「デュエル」と宣言します。

お互いの宣言が終わったら、2人同時に手札と駒をオープンします。



効果)
自軍のキャラの強さを+2する!



2 勝利判定

以下の基準で勝利判定をします。

手札は記載された効果を発動し、その後捨て札になります。

キャラ駒

- ・強さの数字が大きい駒が勝利する。
- ・特殊能力がある場合は、強さの判定より特殊能力が優先される。
- ・強さが同じだった場合は相討ちとなり、両方の駒がゲームから除外される。

魔法駒

- ・以下の特殊能力が発動する。
即死:相手の駒を強制的に除外する。戦闘後、即死魔法の駒はゲームから除外される。
復活:ゲーム中に除外された自軍の駒から1個をランダムに取り、戦わせる。
戦闘後、戦った駒と復活魔法の駒はゲームから除外される。
召喚:ゲーム開始前に除外した3個のキャラ駒から1個をランダムに取り、戦わせる。
戦闘後、戦った駒と召喚魔法の駒はゲームから除外される。
- ・両軍が魔法駒だった場合は相討ちとなり、両方の駒がゲームから除外される。

城・砦の占領

敵軍の城または砦のマスに、自軍のキャラ駒が入ると「占領」となります。占領には、以下のルールがあります。

- ・敵軍の駒が、城または砦のマスに置かれている場合は、戦闘になる。
占領するためには戦闘に勝利しなければならない。
- ・魔法駒が城または砦のマスに入っても、占領にはならない。
- ・砦を占領した駒は、オープン状態にして、ゲーム終了までその砦のマスに置き続けなければならない。
- ・占領された自軍の砦は取り返せない。

ゲームの終了

次のどちらかの条件を満たした軍の勝利となります。

- ・敵軍の城を占領する。
- ・敵軍の砦を2つ占領する。

負けた軍のプレイヤーは「マケランディア！」と叫んで降伏しなければなりません。



Q&A

- Q** 拠点マスは何の地形ですか？
A 拠点マスの地形は「平地」となります。
- Q** 火の軍「4.ジャック・オー・ランタン」・水の軍「4.海の歌姫セイレーン」の手札の効果で敵軍の駒を移動する場合、自軍の駒にぶつけて戦闘をすることはできますか？
A 敵軍の駒を、自軍の駒が置かれているマスに移動することはできません。
- Q** 火の軍「4.ジャック・オー・ランタン」・水の軍「4.海の歌姫セイレーン」の手札の効果で敵軍の駒を移動する場合、山のマスを移動することはできますか？
A 移動できる地形の制限がないため、すべての地形を移動できます。
- Q** 火の軍「7.騎士団長」・水の軍「7.ワカラン象」の手札の効果で複数の駒を同時に移動し、その結果、複数のマスで駒がぶつかった場合、すべての場所で戦闘を行いますか？
A 複数のマスで駒がぶつかった場合は、すべての場所で戦闘を行います。
- Q** 火の軍「9.ワルキューレ」・水の軍「10.邪神」の手札の効果で自軍の駒を移動する場合、山のマスに移動することはできますか？
A 移動できる地形の制限がないため、すべての地形に移動できます。

疑問が解決しなかった場合は、負味公式サイトよりお問い合わせください。
<https://makeaji.games/mail-contact/>

Special Thanks

Koku, Tacowasa, John Nakamura, 塩瀬篤也、松崎圭、森野インコ、しゆ、玉岡一史、大山雄史、イトウシントロウ、とみー、あっきー、大森翔吾（順不同、敬称略）

キャラクター紹介

火の軍 マケラキ王国

1



少年剣士 ササタカ

妖精族 / 魔族

妖魔ササークの息子、8歳。剣術の師匠デュラハンが殺されたことを知り、女帝ジボクロフ暗殺を自ら志願して旅立つ。

2



ネクロマンサー 死霊使い 魔族

元は闇の勢力の配下であったが、ワカラティカ帝国の手にかかり殺されたデュラハンを憐れみ、首無し騎士として再び彼に肉体を与えた。

3



兵士 人間族

マケラキ王国に忠誠を尽くす兵士たち。「マケラキー？」と聞くと、「おうこー」と叫び返すよう厳しく教育されている。

4



ジャック・オー・ランタン アンデッド族

死霊使いの下僕として働くカボチャ頭のアンデッド。死の森に入った者をランタンの火で迷わせて遊ぶ。

6



キメラ けもの族

獅子の頭、虎の足、蛇の尻尾、コウモリの羽根を持つ、異形の生物。オカニの森の奥地で発見され、マケラキ騎士団に保護された。

5



騎馬兵 人間族

マケラキ王国が誇る騎馬軍団。燃え盛る炎のように土ぼこりを上げて駆ける姿から、「サラマンダーの末裔」との異名を持つ。

7



騎士団長 人間族

マケラキ騎士団を統率するリーダー。ワカラティカ帝国に殺されたデュラハンは、幼少期からの親友だった。

8



首無し騎士 デュラハン
アンデッド族

ワカラディア大陸を遠征中、殺戮將軍の部隊に襲われ首を切り落とされた。死霊使いの禁忌の魔法により、アンデッドとして再び戦場に帰ってきた。

9



ワルキューレ
妖精族

火の神ミワリオンによって遣わされた戦の乙女。麗しい容姿とは裏腹に、加勢した部隊に必ず勝利をもたらすほどの凄まじい戦闘力を備えている。

10



火の神獣 フェニックス
けもの族

火の神ミワリオンが火山のマグマから創造した不死鳥。500歳を迎えると自らの炎に焼かれ生命を全うするが、次の日、灰の中からよみがえる。

11



妖魔 ササーク
妖精族／魔族

妖精族と魔族の血を引く唯一無二の種族。神の鉱石を磨き上げて作られた神剣「マケラティス」の所有者。

水の軍

ワカラティカ帝国

1



囚われの妖精 ユーヴェ
妖精族

妖魔ササークの母親。女帝ジボクロワの魔力に洗脳され、息子を暗殺するよう命じられる。

2



魔獣使い
魔族

魔獣を意のままに操る異能の少女。彼女の前ではドラゴンですら子犬のように従順になる。

3



グール
屍食鬼

アンデッド族

砂漠に巣食うアンデッド。水をもとめて彷徨う旅人を殺しては、屍肉を喰らう魔物である。

4



海の歌姫 セイレーン

魔族

北の海に住まう美しい人魚。幻想的な二胡の調べと、その美声で、航海する人間たちの心を惑わせる。

5



ヴァイキング

人間族

航海技術と肉弾戦に長けた海の覇者。ワカラティカ帝国の領土拡大の原動力となっている。

8



さつりく 殺戮將軍

人間族

ワカラティカ帝国の全部隊を統括する大將軍。マケラキ王国の調査隊に奇襲をかけ、デュラハンの首を切り落とした張本人である。

9



水の神獣 クラーケン

けもの族

水の神タピオンが海底で生み出した巨大タコ。海の守り神とされているが、ひとたび逆鱗に触れると、最強の軍艦でさえ容易く沈められてしまう。

6



イエティ 雪男

魔族

雪山に住む毛むくじゃらの巨人。比較的温厚な性格だが、敵とみなした相手には自慢の怪力で巨大な岩を放り投げってくる。

7



ワカラン象

けもの族

民家を踏み潰すほど巨大な象。かつては南方のジャングルにのみ生息していたが、現在ではワカラティカ帝国で戦象として常用されている。

10



邪神

アンデッド族

冥界の神の成れの果て。女帝ジボクロワの願いを叶える代わりに、彼女に尽きることのない支配欲を植え付けた。

11



女帝 ジボクロワ

妖精族

極北の島サムヘイム出身の妖精族の王女。その目を見た者は全て、彼女の魔力に捕らわれる。10歳に満たない幼子のみ、魔力の影響を回避できる。