「Fate/Grand Order Duel -collection figure-」は、ミニフィギュアとコマンドカードを用いて楽しめる「英霊召喚ボードゲーム」です。 プレイヤーは、マスターとなり3騎のサーヴァントを従えて他のマスターと戦い、勝利を目指します。

準備するもの

サーヴァントは1騎ごとに次の要素を持っています。



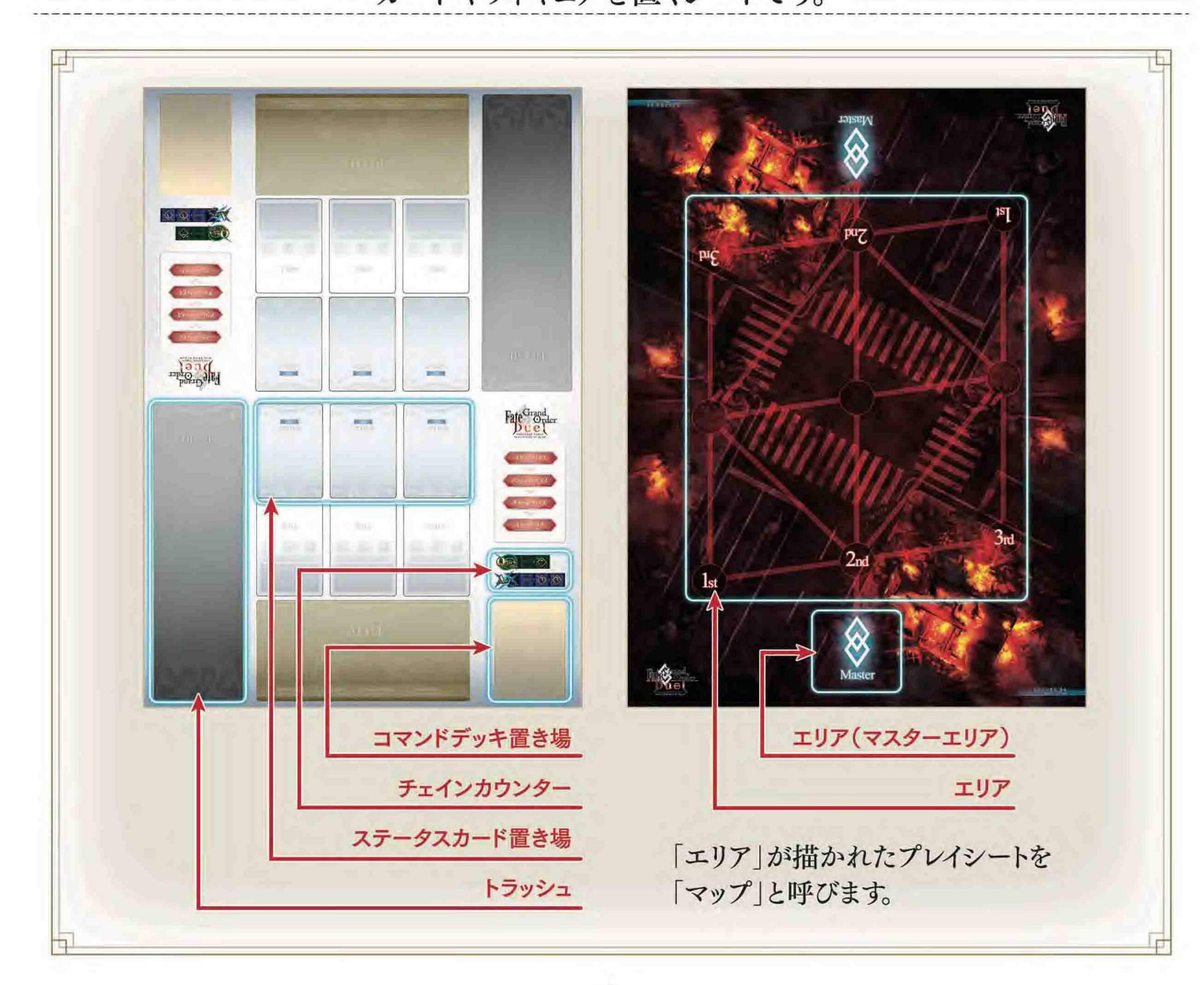








カードやフィギュアを置くシートです。







グームの準備

一一の手がの準備

「Fate/Grand Order Duel -collection figure-」では、

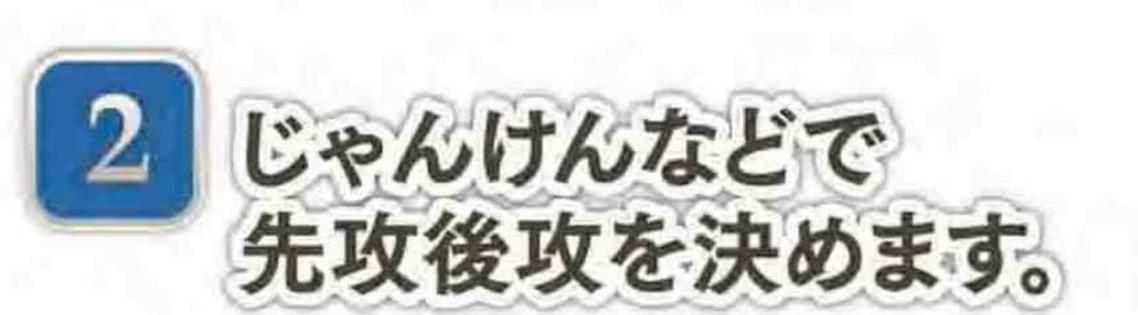
マスターごとに3騎のサーヴァント(フィギュア/ステータスカード/コマンドカード)を用意します。この3騎のサーヴァントをまとめたものを「パーティ」と呼びます。

以下のルールを守り、パーティを作りましょう。

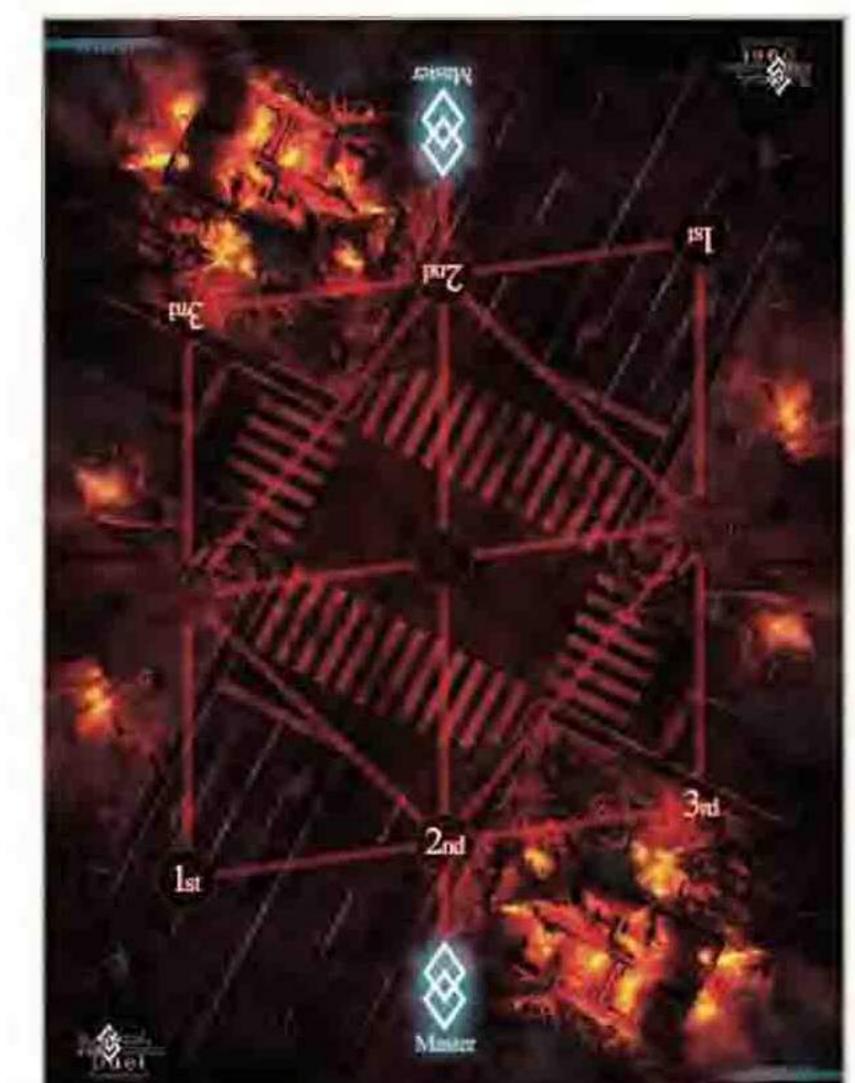
用意するサーヴァントは3騎。
3騎のサーヴァントのコストの合計は11以内。※1
1つのパーティにサーヴァントIDが同じサーヴァントは入れられない。
※1 対戦相手とご相談の上で、コストを緩和してお楽しみください。[8月9日(木)追記]
※3騎集めることで「フィギュア3体」「ステータスカード3枚」「コマンドカード15枚」になります。



1 プレイシートを 右図のように配置します。







3 プレイシートの「STATUS」と書かれた場所に ステータスカード3枚を裏向きに置き、お互い同時に表向きにします。

その後、各ステータスカードを置いた場所の番号と同じ番号のマップのエリアに、そのサーヴァントのフィギュアを置きます。

この番号が書かれた3つのエリアを「初期エリア」と呼びます。





- 4 コマンドカード15枚を束ねてシャッフルし、 プレイシートの「COMMAND DECK」と書かれた場所に裏向きで置きます。 以降、ここにあるカードのことを「コマンドデッキ」と呼びます。 自分も相手も、コマンドデッキの内容を見てはいけません。
- 5 コマンドデッキから5枚カードを引き、手札として相手に見えないように持ちます。 手札が気に入らない場合、1回だけ、手札5枚をコマンドデッキに戻してシャッフルし、 改めて5枚引くことができます。

準備が終わったらゲーム開始です。



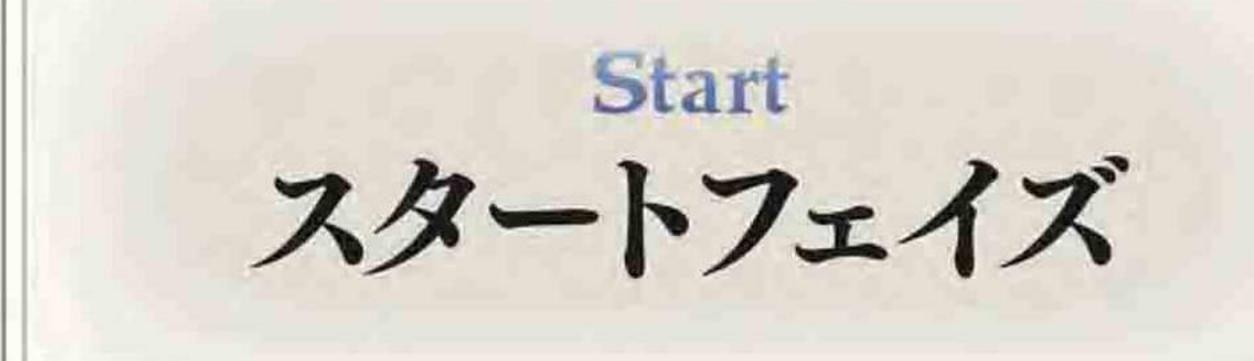
どちらかのマスターが次のいずれかの条件を満たしたら、 そのマスターの勝利となりゲームを終了します。

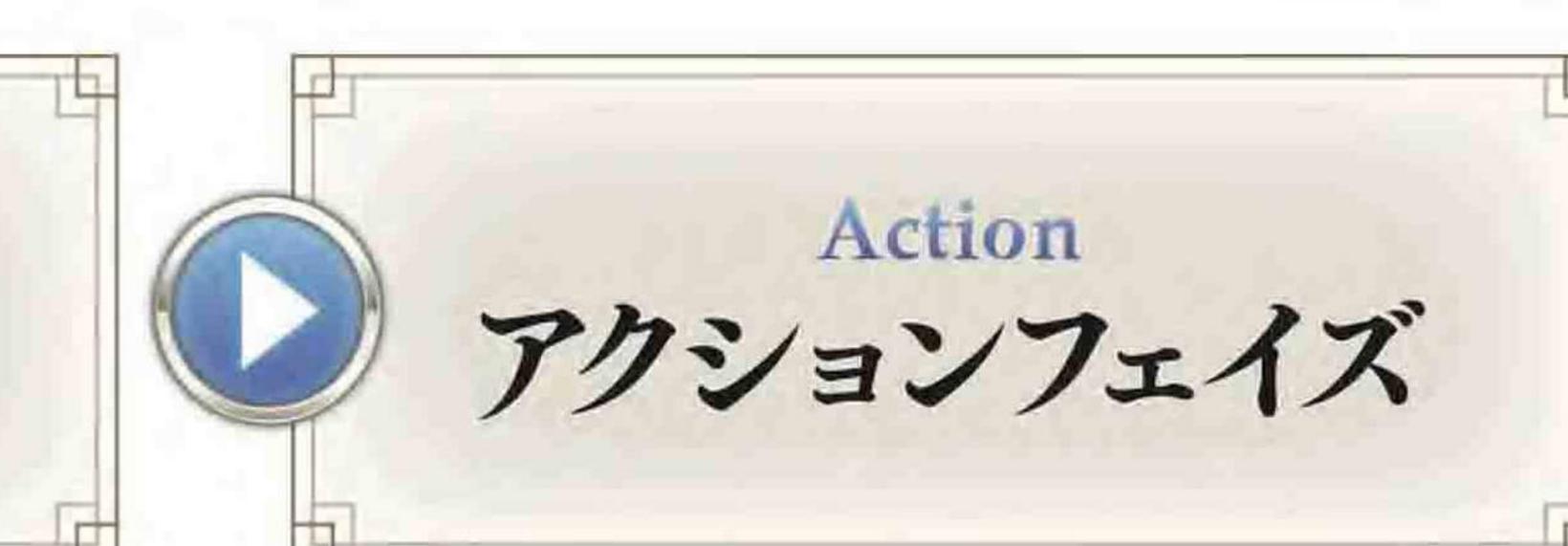
- •相手のサーヴァント3騎をすべて消滅させた。
- ・相手のマスターエリアに自分のサーヴァントが移動した。
- •相手の「コマンドデッキ」「手札」「戦闘時のコマンドカード」「トラッシュ」の 合計枚数が4枚以下になった。

6

ゲームの流れ

ゲームは、「ターン」と呼ばれる一連の流れを 自分と相手が交互に行うことで進行していきます。 ターンは、次の4つのフェイズから出来ています。









まずは先攻のマスターからターンを行い、「エンドフェイズ」が終わったら 後攻のマスターのターンになります。



一多一次多种地域。

何も行いません。(上級ルールでは、ここでスキルカードが使えます。)



一一河沙兰河三河

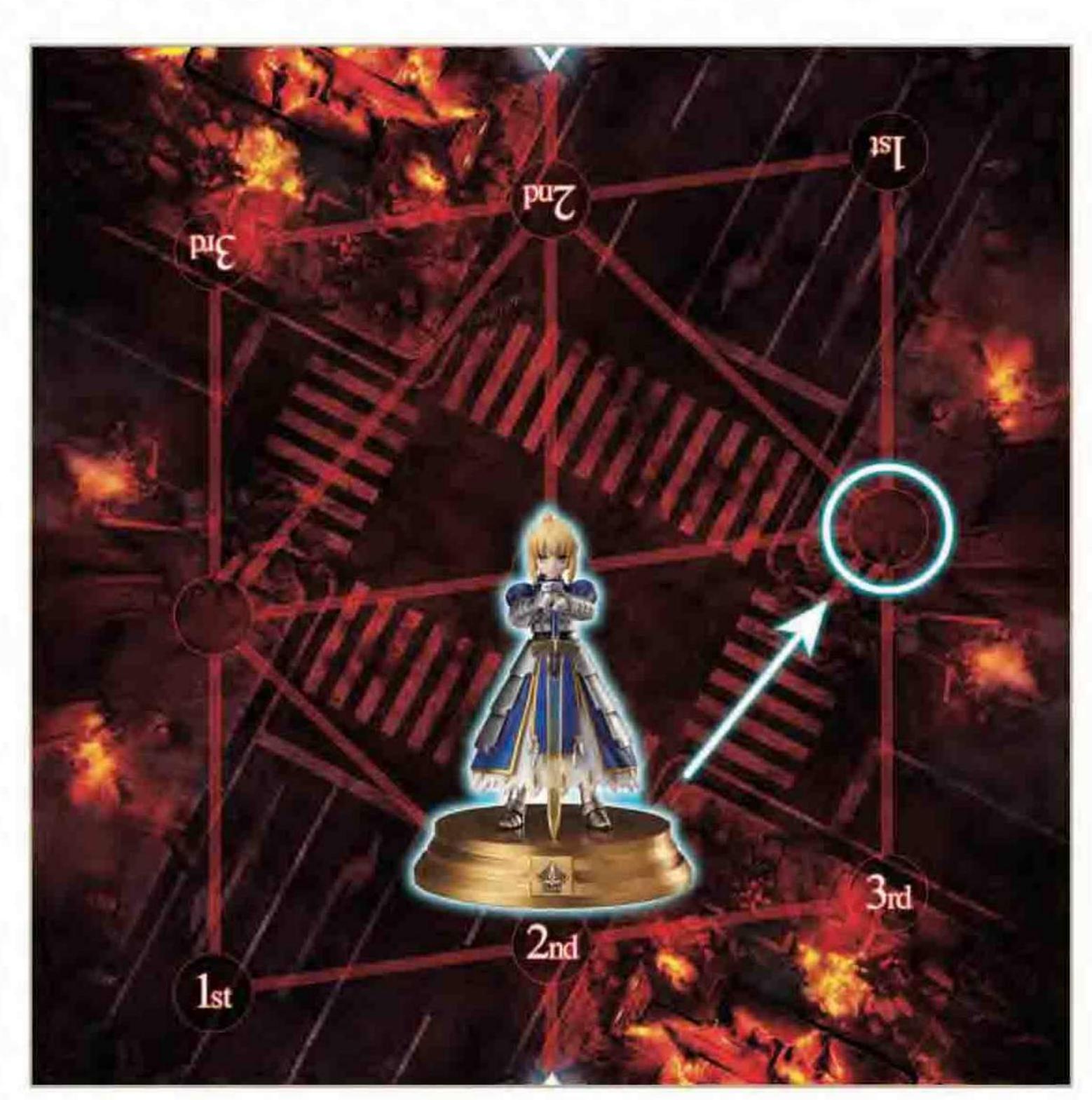
自分のサーヴァント1騎を隣接するエリアに移動させます。

1. 移動先の決定

「マップにいる自分のサーヴァント1騎」と「移動させたい隣接するエリア」を選び、 手札からそのサーヴァントのコマンドカード1枚をトラッシュに置きます。

【移動のルール】

- 移動が可能ならば必ず行わなければなりません。
- ●「自分のサーヴァントがいるエリア」と「自分のマスターエリア」は選べません。
- マップにいるサーヴァントのコマンドカードが手札にない場合、手札をすべてトラッシュに置き、 アクションフェイズを終了します。

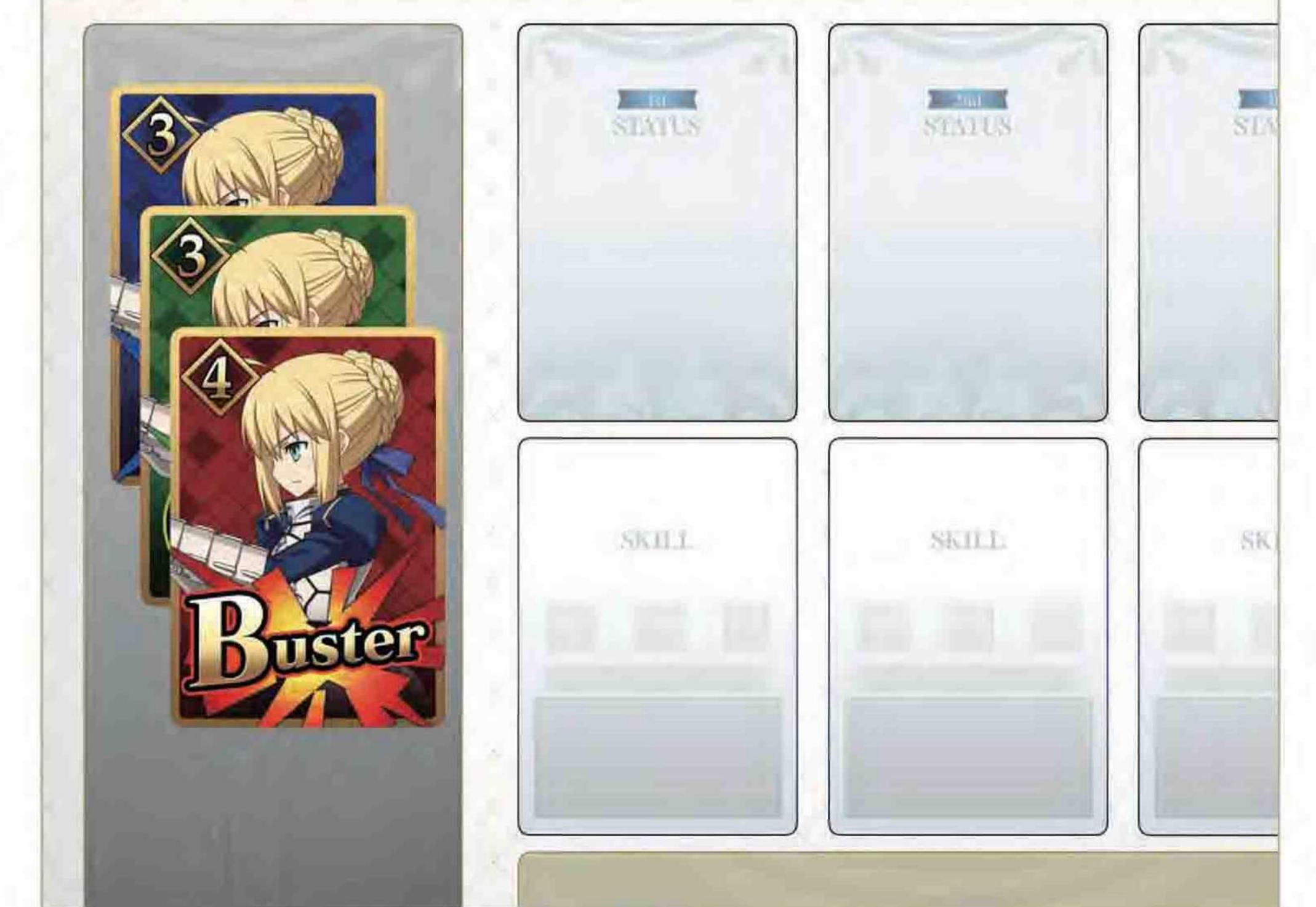




【トラッシュのカードの置き方】

トラッシュに置くカードは、表向き /縦向きで置きます。 1枚ずつ少しずらして置くと使い 終わったカードがわかり、遊びや

すくなります。



2 戦闘

選んだエリアに相手のサーヴァントがいる場合、 移動しようとした自分のサーヴァント(攻撃側)と、 エリアにいた相手のサーヴァント(防御側)で戦闘を行います。 ※相手のサーヴァントがいない場合、なにもせず「3.移動」に進みます。

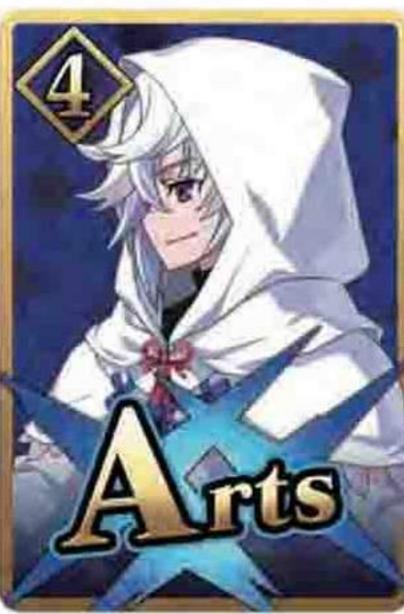
移動しようとした自分のサーヴァント(攻撃側)と、エリアにいた相手のサーヴァント(防御側)で戦闘を行います。

1 お互い、手札から3枚のコマンドカードを選びプレイシートの
「BATTLE」と書かれた場所に裏向きで置き、お互い同時に表向きにします。

※戦闘中ではない別のサーヴァントのコマンドカードも使用できます。







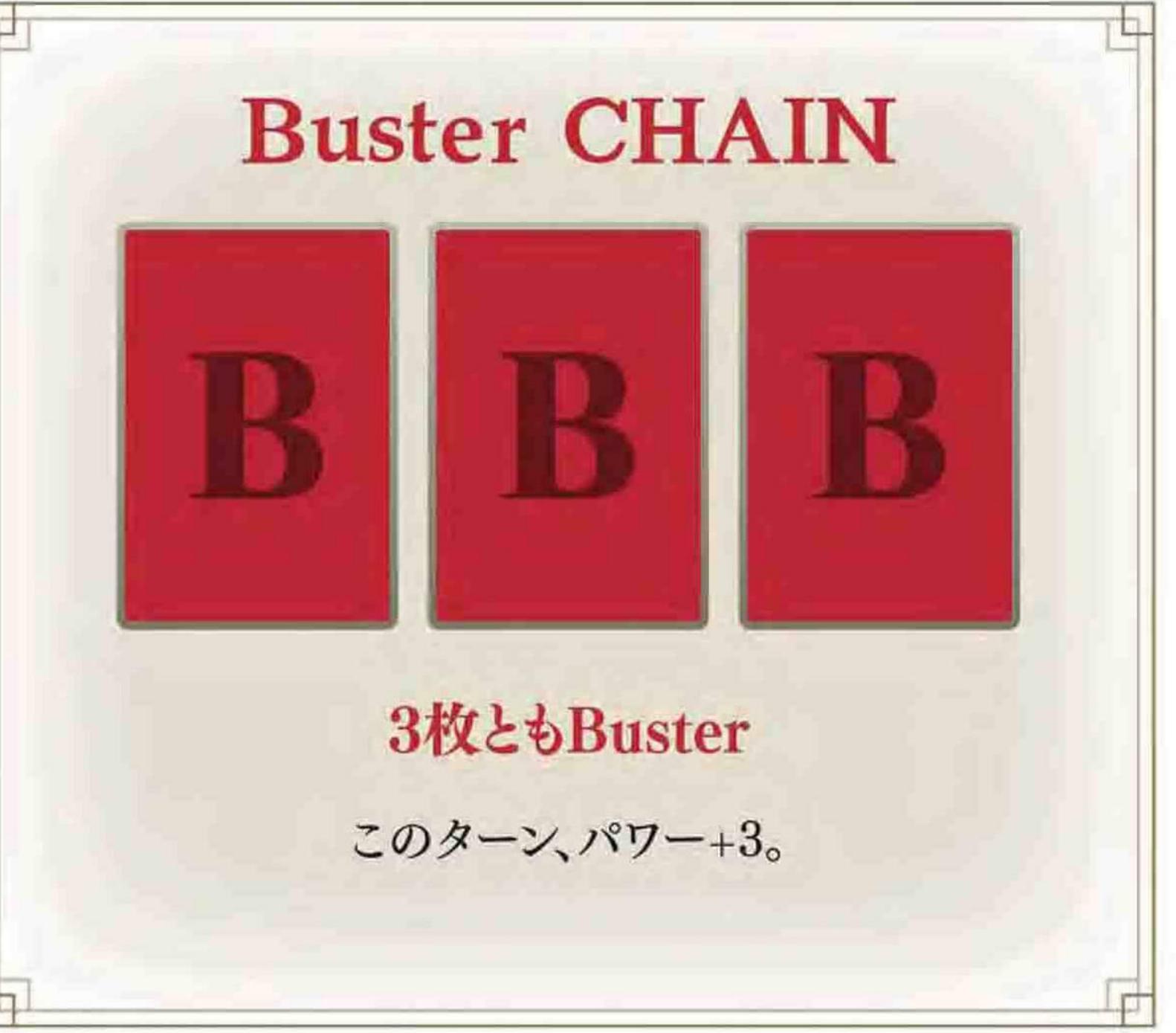


2 チェインの発生を確認します。

戦闘時に使用したコマンドカード3枚の内容により、 以下のチェインが発生することがあります。









※「Quick CHAIN」と「Arts CHAIN」は発生したターンにはパワーが上がりません。ご注意ください。



3 お互い、使用したコマンドカードのパワーとチェインによるパワー補正を合計します。



4 お互いの合計パワーを比べ、大きい方が勝利となります。

攻撃側が勝った場合、防御側のサーヴァントは消滅します。 防御側が勝った場合と引き分けの場合、何も起こりません。



(消滅)

そのサーヴァントのフィギュアをゲームから除外します。 ※ステータスカード、コマンドカードは除外しません。

※ゲームから除外された用具は、プレイシートの外側に他のものと混ざらないように置いておきましょう。

5 お互い、戦闘で使用したコマンドカードすべてをトラッシュに置きます。

3. 移動

選んだエリアにサーヴァントを 移動させます。

選んだエリアにもともとサーヴァントがいな かった場合、または、「2.戦闘」で勝って相 手のサーヴァントが消滅していた場合、選 んだエリアにサーヴァントを移動させます。 「2.戦闘」で負けていた場合、移動は行えま せん。

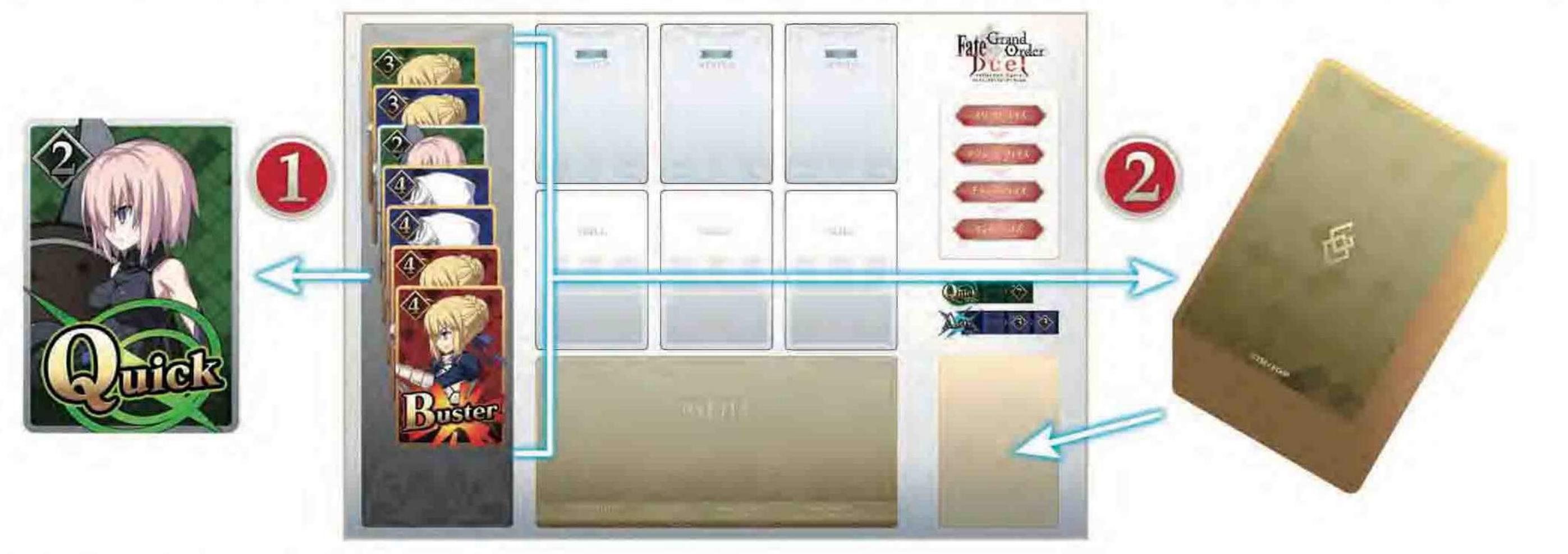




お互い、手札が5枚になるようにコマンドデッキからカードを引きます。

【コマンドデッキが足りなくなった場合のルール】

- コマンドデッキが足りなくなった場合、次の手順で新たなコマンドデッキを作ります。
- 11トラッシュにあるコマンドカードから1枚を選んでゲームから除外します。
- かトラッシュにある残りのコマンドカードすべてを東ねてシャッフルし、新たなコマンドデッキにします。



例1:コマンドデッキが残り3枚でカード4枚を引く場合。

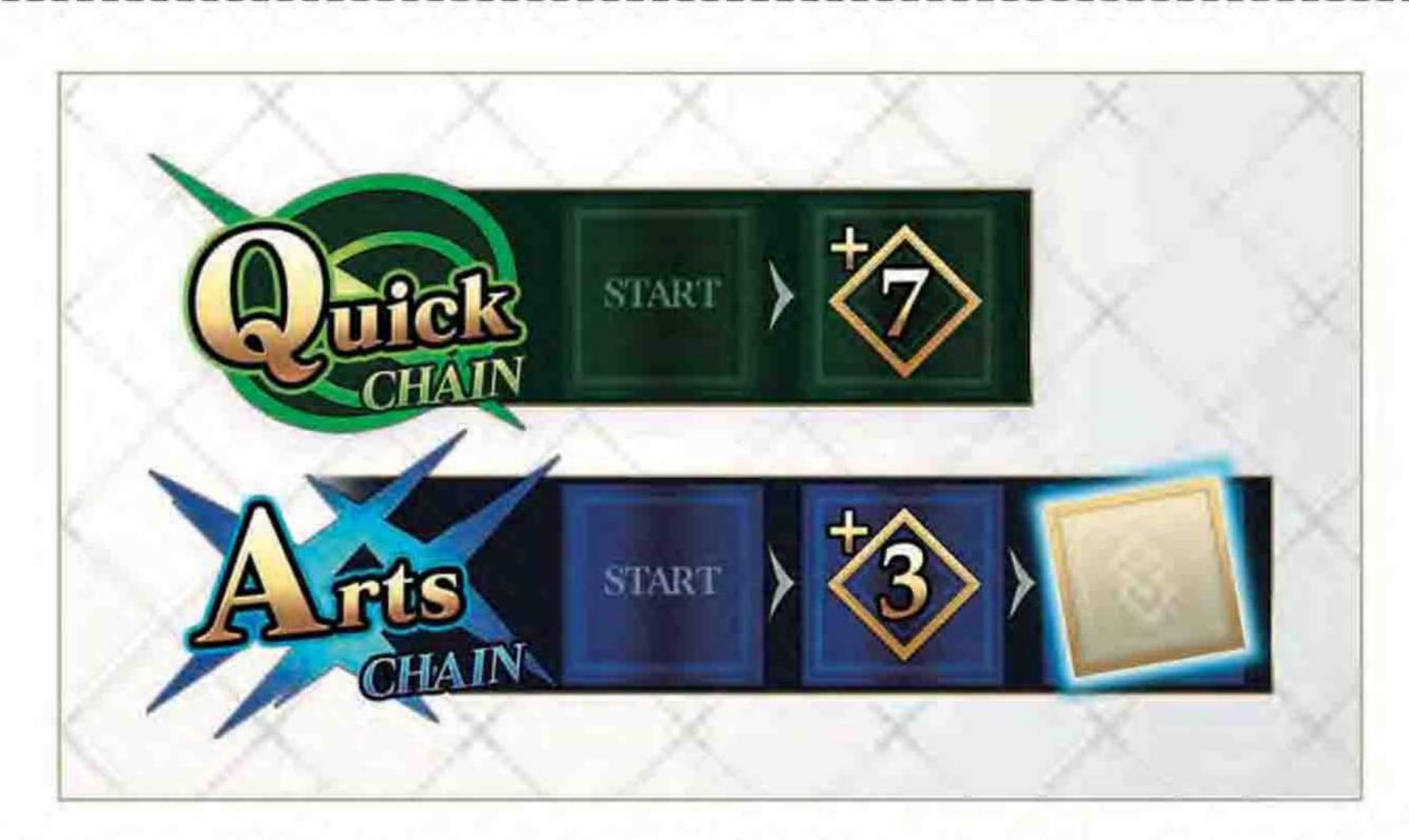
まず3枚を引き、新たなコマンドデッキを作り、残りの1枚を引きます。

例2:コマンドデッキが残り4枚でカード4枚を引く場合。4枚を引き、新たなコマンドデッキはまだ作りません。

作るのは、さらにカードを引く時になります。



お互い、チェインカウンターを1マス進めます。



※チップがすでに一番右のマスにある場合、チェインカウンターからチップを外します。

これでターンは終了となります。 以降、どちらかが勝利条件を満たすまで交互にターンをくり返します。



基本ルールに「スキルカード」を加えて遊ぶ上級ルールです。 サーヴァント1騎ごとにスキルカード1枚が使用可能になります。

サーヴァントが持つ特殊な能力を表したカードです。 ゲーム中、1枚につき1回だけ使用できます。



トラッシュに置かれている縦向きのArtsのコマン ドカードを「NP」と呼びます。

スキルカードに【コスト:NP〇枚を消費】と書かれ ていた場合、そのスキルカードは、「トラッシュの縦 向きのArtsのコマンドカード〇枚を横向きに倒さ なければ表向きにできない」ことを表しています。







例: 【コスト: NP2枚を消費】

「スキルカード」の追加により、基本ルールに以下の手順が加わります。



- パーティの準備 —

サーヴァント1騎ごとに、そのサーヴァントのスキルカードを1枚ずつ用意します。

プレイシートの「SKILL」と書かれた場所にスキルカード3枚を裏向きで置きます。 この時、同じサーヴァントのステータスカードとスキルカードが上下で隣接するように置きましょう。 自分のスキルカードの内容はいつでも確認できますが、相手の裏向きのスキルカードの内容は見てはいけません。





ターンを行っているマスターは、「スタートフェイズ」に1枚だけスキルカードを使用できます。

ースキルカードの使い方ー

- 1. 裏向きで置かれているスキルカードを表向きにする。
- 2.そのスキルカードの効果に従う。
- 3.使用したスキルカードをゲームから除外する。(【常駐】は除外しない)

スキルカードに【常駐】と書かれていた場合、表向きにした後、ゲームから除外されずにその 場所に置いたままになります。

【常駐】スキルは表向きで置かれている間ずっと効果が発揮し続け、使用しているサーヴァ ントが消滅する時、一緒にゲームから除外されます。



通過過過過

サーヴァントが消滅する時、そのサーヴァントのスキルカードもゲームから除外します。

※スキルカードが裏向き(未使用)だったとしてもゲームから除外されます。