
桜降る代に決闘を
再演
さくらふるよにけっとうを

§1 物語と概要

桜降る代──
神座桜と、それに宿る
数多のメガミたちが存在し、
人々と共に在り続ける世界。

そこでは桜花決闘と呼ばれる戦いが、
頂点を目指す者たちの間で繰り広げられていた。

行うのは、ミコトと呼ばれる能力者たち。
そして、もちろんあなたもその一人。

因縁の果て、眼前に立つのは己が好敵手。
さあ、いざ臨め。

胸に想いを 両手に華を
桜降る代に決闘を！

ゲームの概要

『桜降る代に決闘を 再演』は２人用の決闘ボードゲームです。
双掌繚乱、眼前構築、桜花決闘の３ステップを通して相手と決闘を行います。
相手のライフを０にすればあなたの勝利です。

双掌繚乱

あなたの両の手に宿すメガミを２柱選びます。

眼前構築

双方のプレイヤーは相手が使用するメガミを確認してから、相手の眼前でデッキを構築します。自分が宿しているメガミにより、使えるカードが変わります。

桜花決闘

構築したデッキを用いて、相手と決闘します。決闘の形勢は、ボード上の様々なエリアと、そこに舞い散る３６個の桜花結晶（トークン）により表わされます。例えば間合に５つの桜花結晶が置いてあれば、あなたと相手の間の距離は５離れているのです。有利な間合を取り、攻撃を放ち、相手のライフを削り取りましょう。

初めて遊ぶ場合

次のページから始まる「はじまりの決闘」ガイドに従ってゲームを行いましょう。

§2 「はじまりの決闘」ゲームガイド

桜降る代へようこそ



はじめまして、こんにちはっ！　ホノカです！

ようこそ、桜降る代へ……。私はウツロ

この地へと来たばかりのあなたを、わたしたちが案内しますね



桜降る代と桜花決闘



この地は『桜降る代』。あなたが今いる世界とは、ちがう世界

一番の特徴は……見てくださいっ！　このたくさんの桜です！



これらは神座桜。わたしたちメガミと繋がる、特別なもの
そ、メガミ。この世界には、メガミと呼ばれる超自然的存在がいる
私やホノカもその一柱



そしてあなたはミコトと呼ばれる特別な能力者です
両手に神座桜の花びら――桜花結晶を持ち、
それを通してわたしたちメガミの力を宿すことができるんです



普段は少し強い人間。でも、神座桜の下では別
メガミの力を完全に取り入れ、超人的な能力を発揮する



そしてミコト同士が戦う……
この地における大きな文化こそが……桜花決闘ですっ！



理由はいろいろ。己を高めるためでも、譲れないもののためでも



あなたもこの地に来たからには、これから桜花決闘をするはずです



でも、戦い方が分からなければ、勝負にならない



なのでわたしたちが、桜花決闘のやり方をお教えしますね！



この世界について、もっと知りたい？
なら、漫画を読むといい
わたしたちの説明したことが、
もっと素敵な絵で表されてる

イメージコミック



もっともっと知りたいですか……？
わたしたちもそこまで詳しくはないですが、
メガミの中には歴史を象徴する方もいます
その方の社を尋ねてみてはどうでしょう？

桜降る代に決闘を
ストーリー総合ページ

ウツロの欠片とホノカの欠片

ミコトは本来、両の手に１柱ずつ
つまり合計２柱のメガミを宿すことができる
でも、いきなり２柱を組み合わせるのは、ちょっと大変
多分頭がこんがらがる

そこで、じゃじゃーん！　ページの下をご覧ください！
わたしたちの力の一部を分けて、メガミの欠片をつくってみました
この子たちのどちらかを、あなたは宿してください

相手はもちろん、もう片方の欠片を宿すことになる

そしてこれからこの子たちを使った練習ゲームをやりましょう
３回やればルールがすべて理解できておすすめですっ！

時間がないなら、１回や２回だけでもいい
１回でも、ゲームの感じはつかめる

それぞれの目的や、準備のやり方は
次のページから説明しますね

ゲームのルールについて

ごめんなさい。ここでは細かいルールについては、
p11 から p19 を読んでくださいとしか言えそうにありません……

ちょっと与えられた場が……足りない

でも大丈夫ですっ！　こちらのコードを読み取って頂ければ、
ルールブックを読むより分かりやすく、解説ができます

私たちだけでなく、他のメガミも呼んで、話しながら説明する
便利な世の中になった



ウツロの欠片

ルールの解説



ホノカの欠片

第1のゲーム


最初はいろいろなものを固定して戦う


決闘の基本を感じとってみましょう！

どちらかのプレイヤーが「ウツロの欠片」を、もう一方のプレイヤーが「ホノカの欠片」を使用します。お互い、それぞれの持つカードを用意し、その中からカードの右下に初期デッキアイコンを持つ７枚の通常札と、３枚の切札を抜き出してください。それらが第１試合で用いるデッキになります。具体的な初期デッキは以下の通りです。



メガミ
ウツロの欠片
通常札
投射、脇斬り、牽制、背中刺し
二刀一閃、歩法、潜り
切札
数多ノ刃、闇凪ノ声
苦ノ外套

メガミ
ホノカの欠片
通常札
花弁刃、桜刀、瞬霊式、返し斬り
歩法、桜寄せ、光輝収束
切札
光満ちる一刀、花吹雪の景色
精霊たちの風

さらにお互い、メガミカードを用意してください。




メガミカードの裏面には
わたしたちからのアドバイスが書いてあります
ぜひ読んでみてくださいねっ！


勝利の一手に繋がる……かも？

p11 ～ 12 の通りにゲームを準備してください。ただし、第 1 のゲームでは以下の点が変更されます。

- 双掌繚乱、眼前構築は行わない。
- 「ウツロの欠片」を宿したプレイヤーが必ず先手になる。
- 最初の山札を良く切らず、右下にある初期デッキアイコンの数値が「3」のカード 2 枚を一番下に、「2」のカード 2 枚をその上に、「1」のカード 3 枚をその上に裏向きで重ねる。
- 手札の入れ替えは行わない。



初期デッキアイコンの数字は、
そのカードを何ターン目に引くのかを意味する

第1のゲーム 準備完了図



第2のゲーム



第 2 のゲームは、ほとんど第 1 のゲームと同じです



つまり復習。ただ、ゲームの準備が通常通りになる
手札の入れ替えは、ここで身につけておくといいかも

第 2 のゲームでは第 1 のゲームと同じデッキを使いますが、（双掌繚乱、眼前構築を行わない点を除き）ゲーム開始時の処理を従来の形で行います。お互いが望むならば、デッキを入れ替えてもよいでしょう。

第3のゲーム


第３のゲームでは、いよいよ眼前構築を行う


これまでのゲームのことを思い出して
何枚かのカードを入れ替えてみましょう


困ったなら、攻撃カードは多めの方がいいかも……

第３のゲームでは桜花決闘を行う前にデッキの構築を行えます。お互い、初期デッキアイコンを持たない２枚の通常札と１枚の切札を含めた１３枚のカードから、７枚の通常札と３枚の切札を選んでデッキを構築してから、ゲームを行ってください。追加で使えるカードは以下の通りです。

ウツロの欠片が持つ新しいカード
「患い」「陰の罠」「奪イノ茨」

ホノカの欠片が持つ新しいカード
「光の刃」「精霊連携」「煌めきの乱舞」

「はじまりの決闘」を終えて


お疲れ様でしたっ！
これで決闘のルールはばっちりですね！


ここから先はより奥深く、鮮烈な戦いが待っている
また逢える日が……、楽しみ

お疲れ様でした！　次は基本セットに封入されたユリナ、サイネ、ヒミカ、トコヨの中から２柱を選び、その組み合わせを用いた対戦を行ってみましょう。眼前構築が難しく感じる場合は、p21 ～ 22 に掲載されたサンプルデッキを使ってみてください。


ユリナはホノカ、ウツロと共に今の時代における桜花決闘を象徴する武神です。もとは人間、天音揺波でしたが、数十年前の動乱を経て、英雄としてメガミの座へと至りました。

サイネももとは盲目の達人、氷雨細音であり、ユリナとは好敵手の関係でした。メガミとなった今はユリナと双璧を成す武神であり、勝利を目指すユリナとは対照的に、美しい技を体現します。

§3 内容物紹介

はじまりの決闘 カードセット (28枚)

「はじまりの決闘」にて遊ぶ際に使用するカードセットです。18枚の通常札、8枚の切札、2枚のメガミカードが含まれます。





メガミタロット (14枚)

メガミ(キャラクター)を表すカードです。



集中力カード (2枚)

プレイヤーが持っている集中力を管理するためのカードです。



カード (82枚)

通常札 (50枚)

メガミの加護によって使用できる技を表すカードです。各メガミはそれぞれ7種類の通常札を持ちます。



切札 (32枚)

必殺技を表すカードです。各メガミはそれぞれ4種類の切札を持ちます。



カードの見方

①カード名

② カード番号、使用者

カードの番号と、どのメガミの持つカードなのかを表します。

③ カードタイプ

カードは《攻撃》《行動》《付与》いずれかのタイプを持っています。詳細はカードタイプごとのカードの解決 (p17 ～ 19) を参照してください。

④ サブタイプ

カードは《対応》《全力》といったサブタイプを持つことがあります。《対応》を持つカードは相手の攻撃に割り込んで使用できます。《全力》を持つカードを使う場合、そのターンには他のことは行えません。

⑤ テキスト

カードの効果です。

⑥ 適正距離 (《攻撃》のみ)

その《攻撃》カードを使用できる間合を表します。

⑦ ダメージ (《攻撃》のみ)

攻撃で発生するダメージを表します。左の数は**オーラ**へのダメージ、右の数は**ライフ**へのダメージです。

⑧ 納 (《付与》のみ)

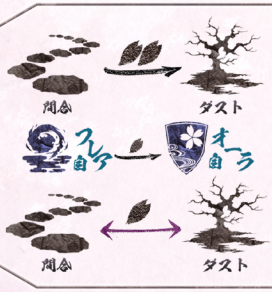
付与札を出すに際し、その上に桜花結晶がいくつ置かれるのかを表します。

⑨ 消費 (切札のみ)

切札を使うために必要なコストを表します。切札を使うには、あなたの**フレア**にある桜花結晶を消費の数だけ**ダスト**に動かす必要があります。







効果によっては左図のような表記のものがあります。これは左のエリアから右のエリアへと矢印の上に描かれた数だけ桜花結晶を動かすという意味です (青いアイコンは自分のエリアを、赤いアイコンは相手のエリアを表します)。

矢印が紫色で、両方を向いている場合はどちらからどちらに動かすかを選ぶことができます。例えば左の例ならば、**闇念**から**ダスト**に動かしても構いませんし、**ダスト**から**闇念**に動かしても構いません。

ボード（2枚）



プレイヤーが戦う決闘場を表したボードです。ボードには、桜花結晶を置くためのいくつかのエリアがあります。それぞれのエリアにいくつの桜花結晶が置かれているかどうかで、決闘の趨勢が表現されます。以下で、それらのエリアを紹介します。

① ライフ

プレイヤーの生命力を表します。相手の**ライフ**を０にすれば勝利できます。

② 間合

相手との距離を表します。間合が合っていないと攻撃カードを使用できません。最大で１０個までしか桜花結晶を置けません。

どの飛び石に置かれているかに意味はなく、単純に個数だけを見ます。例えば、自分側に空いた飛び石がなくても後退は可能です（つまり画面端はありません）。

③ オーラ

身にまとった桜花結晶です。相手の攻撃を防ぐのに使えます。最大で５個までしか桜花結晶を置けません。

④ フレア

躰に宿した桜花結晶です。切札を使用するために必要です。

⑤ ダスト

力を失った桜花結晶を表しています。**ダスト**に置かれた桜花結晶は裏向きにしてください。**オーラ**へのダメージを受けた場合や、切札のために**フレア**から支払うなどした場合の桜花結晶はここに置かれます。

注意：*ライフ*、*オーラ*、*フレア*はあなたのものと対戦相手のものがそれぞれ別にあります。間合とダストはそれぞれ１つしかなく、２人のプレイヤーの間で共有されます。

桜花結晶（40個）



決闘場に舞い散る神座桜の力の欠片、桜花結晶を表すトークンです。通常のゲームでは 36 個が用いられます。

畏縮トークン (2枚)

プレイヤーが畏縮状態であることを表します。集中力カードの上に置いて用います。



ボードクローザー (2枚)

ボードの穴を埋めるためのパーツです。特別なボードを使わない場合はボードに直接結合し、使う場合は特別なボードに結合してください。



カードフォルダ (5個)

メガミごとにカードを整理するためのフォルダです。



ルールブック (1冊)

あなたの手の中に。



達人セットの内容物

達人セットでは以下が収録されています。

- カード 151 枚
- メガミタロット 19 枚
- カードフォルダ 9 個
- 間合トークン 2 枚
- 計略ボード 1 枚
- 計略トークン 2 種 4 枚
- マシンボード 1 枚
- 造花結晶 2 色 12 枚
- 風神トークン 2 枚
- 雷神トークン 2 枚
- 凍結トークン 11 枚
- 土壌ボード 1 枚
- 種結晶 6 枚

製造上の都合により、達人セットで使用する内容物のうち、風雷ボードのみ基本セットに封入されております。ご了承ください。



§4 ゲームの準備と眼前構築

本作に慣れていない方が参加する場合

「はじまりの決闘」を用いたゲームをお勧めします。
そちらのガイドをご覧ください（p02 〜 p06）。

盤面の準備

ボードを置き、その上に桜花結晶を置いてください。それぞれのエリアに書かれた初期値が、ゲーム開始時にそのエリアに置かれている桜花結晶の個数を表しています。

お互いのライフ：１０個ずつ
お互いのオーラ：３個ずつ
闇🜁：１０個
他：０個

双掌繚乱

お互いのプレイヤーは自分の宿す２柱のメガミを選びます。選んだメガミはメガミタロットなどにより相手に分かるように表示してください。

選んだメガミ２柱の持つ７枚ずつを合わせた１４枚の通常札と、４枚ずつを合わせた８枚の切札を用意してください。

眼前構築

相手のメガミ２柱が分かった状態で、お互いにデッキの構築を行います。

デッキは通常札７枚と切札３枚からなります。１４枚の通常札から使用する７枚を選び、８枚の切札から使用する３枚を選んでください。構築はデッキの内容が相手に分からないよう秘密裏に行います（デッキを組むのが難しい場合は p21 〜 22 に掲載されたサンプルデッキをご利用ください）。

構築したデッキをボードの手前に置いてください。通常札７枚は山札になり、切札３枚は全て裏向き（未使用）にして並べます。

決闘の準備

1) 無作為な方法で先手となるプレイヤーを決めてください。
2) 山札を良く切り、お互い３枚のカードを引いてください。
3) それぞれのプレイヤーは先手から順に、手札の入れ替えを１回だけ行えます。手札から任意の枚数を選び、好きな順で山札の底に置いてください。そのあと山札の底に置いた枚数と同じ枚数のカードを引いてください。
4) 先手は集中力を０、後手は集中力を１にします。

以上の準備を終えると、右ページの図のようになります。

準備完了時の図



① ボード

ボードとクローザーが結合され、**闇念**に 10 個、お互いの**オーラ**に 3 個、お互いの**ライフ**に 10 個の桜花結晶が置かれています。

② メガミタロット

あなたの宿している 2 柱のタロットです。

③ 山札

残った 4 枚の通常札からなる山札です。

④ 切札

3 枚の切札です。全て裏向き（未使用）の状態です。

⑤ 手札

山札から引いた 3 枚の手札です。

⑥ 集中力カード

あなたの集中力です。先手は 0、後手は 1 になります（上図ではあなたは後手です）。

§5 桜花決闘の進め方

先手から交互に、以下の手順でターンを繰り返します。どちらかの**ライフ**が０になった時点でゲームは終了し、**ライフ**が残っているプレイヤーの勝利となります。

開始フェイズ

以下の順で４つのことを行います。

集中力の獲得

あなたの集中力を１増やします。集中力は２より大きくなることはありません。

付与札から桜花結晶を取り除く

付与札がある場合、それぞれの上から桜花結晶を１つずつ**ダスト**に動かします

注意：あなたの付与札だけでなく、相手の付与札からも桜花結晶を動かします。

山札の再構成（任意）

あなたは山札の再構成を行うことができます。山札の再構成を行う場合、
山札、捨て札、伏せ札のすべてを混ぜて良く切り、新たな山札にします。
この方法で山札の再構成を行った場合、あなたは**ライフ**に１ダメージを受けます。

カードを引く

あなたは山札からカードを２枚引きます。

メインフェイズ

標準行動か全力行動を選びます。

標準行動

以下の２つを好きな回数、好きな順番で、好きなように組み合わせて行うことができます。

- **《全力》でないカードを使用する**
- **基本動作を行う**

全力行動

以下を１回だけ行うことができます。

- **《全力》カードを使用する**

終了フェイズ

手札が３枚以上の場合、２枚になるまで手札からカードを伏せ札にします。

次の相手の開始フェイズへ

開始フェイズのスキップ

どちらのプレイヤーも初めのターンだけは開始フェイズの手順を飛ばしてください（開始フェイズそのものは存在しますが、４つの手順はいずれも行いません）。

付与札の破棄

上に置かれた桜花結晶がない付与札は破棄され、捨て札になります。その際、【破棄時】効果があるならば解決します。複数の【破棄時】効果が解決される場合、その順番はターンを行っているプレイヤーが選びます。

例：あなたの開始フェイズで、付与札としてあなたの「圧気（残り桜花結晶１）」と相手の「衝音晶（残り桜花結晶１）」が存在しています。まず、両方の付与札から桜花結晶を１つずつ*ダスト*へと動かします。その結果、どちらの付与札も破棄され、【破棄時】効果が解決されます。あなたはまず「圧気」の効果を解決し、相手に 3/- で攻撃し、その後に「衝音晶」の効果を解決して相手から 1/- の攻撃を受け、桜花結晶１つを*ダスト*から*間合*に動かしました。

焦燥

カードを引くときに山札にカードが１枚もない場合、代わりにあなたは*オーラ*または*ライフ*に１ダメージを受けます。*オーラ*に桜花結晶がない場合、*ライフ*へのダメージを選ばなくてはいけません。

焦燥はカードを引く方法によらず、また、引けなかったカード１枚ごとに発生します。

例：開始フェイズにカードを２枚引きますが、山札が１枚しかありません。そのような場合、あなたには２つの選択肢があります。一つ目が山札の再構成を行い、新しい山札を作ることです。そうすれば問題なく２枚のカードが引けます。もう一つは、カードを１枚だけ引き、焦燥のダメージを１回受けることです。*オーラ*で受けるか、*ライフ*で受けるかを選び、*オーラ*で受けるならば*オーラ*の桜花結晶を１つ*ダスト*へ動かし、*ライフ*で受けるならば*ライフ*の桜花結晶を１つ*フレア*へと動かします。

カードの使い方

メインフェイズには手札の通常札か未使用（裏向き）の切札を使用できます。

通常札には追加のコストはありません。手札がある限り、好きなだけ使用できます。

切札を使用するにはそのコストとして、あなたの*フレア*にある桜花結晶をその消費の値だけ*ダスト*に動かす必要があります。十分な桜花結晶が*フレア*にない場合は使用できません。

攻撃カードを使用するには 間合が合っている必要があります。間合が合っているとは、現在の間合が、使いたいカードの適正距離の範囲内にあることを意味します。

例：*間合*に３つの桜花結晶が置かれているため、現在の間合は３です。よって適正距離が 3-4 である「斬」は使用できます。一方で適正距離が 4-10 である「シュート」は使用できません。

使用されたカードはカードタイプ（攻撃、行動、付与）ごとに異なるやり方で解決されます。それらの詳細は後述します。p17 ～ p19 をご覧ください。

基本動作と達人の間合

決闘において前に進む、後ろに下がる、守りを固めるなどの行動ができなければ、まともな戦いになるはずがありません。基本動作とは、そのような基本的な行動を指します。例えば「前進」により桜花結晶を**間合**から自分の**オーラ**へと動かせば、結果として間合は1近づいたことになります。

メインフェイズに標準行動を選んでいるならば、以下のどちらかのコストを支払うことで基本動作を行うことができます（コストが支払える限り何回でも行えます）。

- **集中力を1減らす。**
- **手札を1枚伏せ札にする。**

補足：集中力は基本動作を行うためのリソースです。手札は基本動作のためのリソースとしても使えますが、そうした場合は本来のカードの効果は得られません。

基本動作は5種類があり、コストを支払うに際していずれかを選びます。基本的には前進、後退、纏い、宿しの4種が可能です。選んだ基本動作に応じて、以下の通りに桜花結晶を1つ動かします。

前 **前進**／**間合**から自分の**オーラ**へと動かします。

後 **後退**／自分の**オーラ**から**間合**へと動かします。

纏い／**ダスト**から自分の**オーラ**へと動かします。

宿し／自分の**オーラ**から自分の**フレア**へと動かします。

現在の間合が達人の間合以下である間、プレイヤーは前進を行えず、代わりに離脱を行うことができます。達人の間合は基本的には2ですが、カードの効果によって変化することがあります。

離 **離脱**／**ダスト**から**間合**へと動かします。

注意：桜花結晶を動かせないような基本動作は選べません。例えば、*オーラ*が5である時の前進や、*オーラ*が0である時の後退は選べません。



カードの置き方

ゲームが進むにつれ、カードは山札、捨て札など様々な状態になります。並べる位置に決まりはありませんが、状態を区別するために次の置き方（カードの向き）を厳密に守ってください。



① 山札

通常札を裏向き、縦向きにして重ねます。

② 捨て札

通常札を表向き、縦向きに置きます。主に使用されたために捨てられたカードです。

③ 伏せ札

通常札を裏向き、横向きに置きます。例えば、基本動作のコストとして支払われたカードは伏せ札になります。捨て札に近い状態ですが、相手は伏せ札の表を見ることはできず、自分だけが伏せ札の表を見られます（相手に正体を隠して捨てられたカードと考えてください）。

④ 付与札

通常札を表向き、縦向きに置きます。効果が発揮されている付与カードです。捨て札と同じ状態で置かれていますが、その上に桜花結晶が置かれていることで捨て札と区別されます。

⑤ 手札

山札や伏せ札と混ざらないように、手に持ちます。

⑥ 切札

切札を縦向きにして並べます。ゲームの開始時には全て未使用で、使用されたら使用済になります。カードの裏表は切札の使用状態によって変わります。未使用のものは裏向き、使用済のものは表向きで置いてください。相手は未使用の切札の表を見ることはできず、自分だけが表を見られます。

攻撃カードの解決

《攻撃》カードの解決は以下の手順で行います。

1. 《攻撃》カードを使われた相手は《対応》を持つカードを1枚だけ使用することができます。これを対応と言います。対応が行われた場合、対応したカードの解決を先に行います。
注意：もし対応したカードが《攻撃》カードであったとしても、さらに対応を行うことはできません。

2. もう一度、間合が合っているかを確認します（対応によって間合が変わっている場合があります）。もし間合が合っていない場合は、その《攻撃》は失敗し、ダメージ、【攻撃後】効果のいずれも発生しません。引き続き間合が合っていれば《攻撃》は成功となります。

3. 攻撃されたプレイヤーは、**オーラ**か**ライフ**のどちらでダメージを受けるか選択し、ダメージを受けます。

4. その《攻撃》カードが【攻撃後】効果を持つ場合、それを解決します。

5. 成否を問わず、使用した《攻撃》カードを捨て札（切札なら使用済）にします。

カードの効果による攻撃

《攻撃》カードを使用した場合でなくても、カードの効果により《攻撃》が行われることがあります。その場合は、以下の手順で解決します。

1. その《攻撃》の間合が合っているか確認します。合っていないならば何も行われず、以下の手順も飛ばします。

2. 攻撃された相手は対応を行えます。

3. もう一度、間合が合っているかを確認します。合っていないならば《攻撃》は失敗し、以下の手順を飛ばします。

4. 攻撃されたプレイヤーは、**オーラ**か**ライフ**のどちらでダメージを受けるか選択し、ダメージを受けます。

5. その《攻撃》が【攻撃後】効果を持つ場合、それを解決します。

ダメージの選択

攻撃によって発生したダメージを受ける場合、攻撃されたプレイヤーが**オーラ**か**ライフ**のどちらでダメージを受けるのか選ぶことができます。攻撃されたプレイヤーの**オーラ**に置かれている桜花結晶の数が**オーラ**へのダメージの数より少ない場合、**ライフ**へのダメージを選ばなければなりません（直下の例外は除く）。

例外として、どちらかのダメージが「-」の場合、必ずもう一方へのダメージを選ばなければなりません。

攻撃の**オーラ**へのダメージが６以上の場合、代わりに５としてダメージを選択し、解決します（超克を持つ攻撃はこのルールを無視できます）。

ダメージの解決

ダメージは**オーラ**へのダメージと**ライフ**へのダメージの２種類があります。それぞれ以下のように解決します。

オーラへのダメージを受けた場合、その数だけ桜花結晶を*オーラ*から*ダスト*に動かします。
ライフへのダメージを受けた場合、その数だけ桜花結晶を*ライフ*から*フレア*に動かします。



オーラへのダメージは、攻撃をガードした。
ライフへのダメージは攻撃を体で受けた。そう考えてください

攻撃の例



現在の間合は３なので、3/1 の「斬」で攻撃します



今の私のオーラは２なので、
このままではライフへのダメージを受けなければいけません
そこで「衝音晶」で対応します



先に「衝音晶」を解決
「斬」は -1/+0 されて 2/1 になっちゃいました



では、オーラで防ぎます
オーラの桜花結晶２つをダストへと移動させます



手番終わりです



では、私の手番
開始フェイズに「衝音晶」が破棄され 1/- の攻撃です



間合は 0-10 なので合っています
ライフへのダメージが「-」なので必ずオーラへのダメージですね
なので、オーラの桜花結晶１つをダストへと移動させます
その後の効果で、ダストも１つ間合に移動させますね

行動カードの解決

《行動》カードの効果を解決します。そのあと、使用した《行動》カードを捨て札（切札なら使用済）にします。

付与カードの解決

《付与》カードの解決は、以下の手順で行います。

1 納の数だけ、**ダスト**またはあなたの**オーラ**から、《付与》カードの上に桜花結晶を動かします（それぞれからいくつ動かすかは自由です。しかし、可能ならば合わせて納の値まで動かさなくてはなりません）。以降、そのカードは付与札になります。その際、それが【展開時】効果を持つ場合、それも解決します。

2 付与札の上に桜花結晶が置かれているあいだ、その【展開中】効果は有効です。

3 付与札の上に桜花結晶が１つも置かれていない場合、その付与札は即座に捨て札（切札なら使用済）になります。また、それが【破棄時】効果を持つ場合、それを解決します。

付与の例



「無音壁」です
桜花結晶をダストから３つ、オーラから２つ
これでオーラが１になったので
「音無砕氷」も再起します

やりますね！
ならわたしは「圧気」を
ダストから１つ、オーラから１つ
これでオーラが４にできたので
前進してターン終わりです！



§6 キーワード効果と基本原則

畏縮

プレイヤーの状態です。畏縮状態のプレイヤーが集中力を得る場合、集中力を得られずに代わりに畏縮状態でなくなります。

補足：畏縮状態で再び畏縮しても何も起きません。

補足：集中力が２の時に集中力を得ようとした場合でも、畏縮状態ではなくなります。

打ち消す

この効果は《攻撃》のダメージと【攻撃後】効果を無効化します（《攻撃》のダメージを打ち消すならダメージのみを無効化します）。

取り除く

この効果はカードをゲーム外に表向きで置きます。それは以降のゲームで参照されません。

+X/+Y

この修正は《攻撃》のダメージを変化させます。左の値は**オーラ**へのダメージ、右の値は**ライフ**へのダメージに加算（減算）を行います。この修正は、数値が「-」となっているダメージには効果を及ぼしません。

距離拡大 / 距離縮小（近 / 遠 X）

この修正は《攻撃》の適正距離を変化させます。

距離拡大の場合、近なら最小値を基準としてX近い値までを追加し、遠なら最大値を基準としてX遠い値までを追加します。

距離縮小の場合、近なら小さい順にX個の値を除き、遠なら大きい順にX個の値を除きます。

例；距離拡大（遠１）は次のように変化させます。
4 → 4-5、3-4 → 3-5、1,3,5,7 → 1,3,5,7-8
例；距離縮小（近１）は次のように変化させます。
4 →なし（使用不可）、3-4 → 4、1,3,5,7 → 3,5,7

対応不可

《攻撃》の持つ特性です。対応不可を持つ《攻撃》に対応を行うことはできません。対応不可（通常札）のように括弧を持つ場合、括弧内の条件を満たすカードでのみ対応を行えません。

隙

隙は《付与》が持つ特性です。その付与札の展開中にあなたが再構成以外の方法で**ライフ**へと１以上のダメージを受けた場合、その付与札に置かれた桜花結晶は全て**ダスト**に送られ、その付与札は伏せ札になります。この際、その【破棄時】効果は発生しません。

再起 / 即再起

切札が持つ特性で、その切札を再利用できることを表します。切札が使用済であれば常に有効であり、カードごとに決められた条件を満たしたらそのカードは未使用に戻ります。

再起は自分のターンの終了フェイズにのみ参照されます。即再起は常に参照され、条件を満たしたら直ちに適用されます。

超克

《攻撃》の持つ特性です。《攻撃》の**オーラ**へのダメージは５が最大です。しかし、超克を持つカードはそれを無視し、６以上のダメージとなることができます。

不可避

《攻撃》の持つ特性です。これを持つ《攻撃》は相手が対応を行った後で、２回目の間合の確認を行いません。

終端

カードの特性です。プレイヤーがこれを持つカードを解決し終えたら、そのプレイヤーはそのターンの間、カードの使用と基本動作が行えなくなります。

全力化

カードの効果が持つ特性です。「全力化：～」と書かれた効果を持つカードは標準行動で通常の方法により使用するか、全力行動で《全力》カードのように使用するかを選べます。そして後者の方法で使用した場合のみこれらの効果が有効になります。

補足：サブタイプ《全力》は持ちません。

X 増減させる

その値を１増加または減少させます。

補足：適正距離は全ての値が変化します。減らす場合の例を示します。4→3、3-4→2-3、1,3,5,7→0,2,4,6

基本原則

- 桜花結晶を動かす時に、動かす先のエリアにそれ以上のマーカーが置けない場合は動かしません（**なので、オーラが５だと基本動作により前進できません**）。
- カードの効果やダメージの処理で桜花結晶を動かすべき時に十分な個数の桜花結晶がない場合、可能な限りの桜花結晶を動かします。
- カードに複数の効果がある場合、上から順に解決します。
- カードの効果はルールより優先します。
- カードにより何かを可能とする効果と不可とする効果が矛盾した場合は、不可とする効果が優先されます。
- カードの使用は「通常の方法での使用」「対応での使用」「効果での使用」に分類されます。「通常の方法での使用」はメインフェイズの標準行動や全力行動のルールによる使用を指します。「対応での使用」は対応のルールによる使用を指します。「効果での使用」はカードなどの効果による使用を指します。

§7 サンプルデッキ

眼前構築で困ったら以下のサンプルデッキを参考にしてみましょう。それぞれ、必ずデッキに入れる５枚の通常札と２枚の切札が黒字で、デッキの採用候補となる４枚の通常札と２枚の切札が赤字で書かれています。赤字の通常札４枚から２枚を選び、赤字の切札２枚から１枚を選んでください。それだけで扱いやすく強力なデッキが完成します。

メガミ
ユリナ / サイネ
通常札
斬、一閃、薙斬り、石突、居合
柄打ち、圧気、八方振り、衝音晶
切札
律動弧戟、音無砕氷
浦波嵐、響鳴共振

メガミ
ユリナ / ヒミカ
通常札
斬、一閃、柄打ち
バックステップ、バックドラフト
圧気、居合、シュート、リローディング
切札
月影落、レッドバレット
浦波嵐、クリムゾンゼロ

メガミ
ユリナ / トコヨ
通常札
斬、一閃、柄打ち、跳ね兎、雅打ち
居合、圧気、梳流し、晴舞台
切札
月影落、久遠ノ花
千歳ノ鳥、無窮ノ風

メガミ
ユリナ / オボロ
通常札
一閃、柄打ち、鋼糸、影菱、分身の術
斬、圧気、斬撃乱舞、忍歩
切札
月影落、浦波嵐
浮舟宿、壬蔓

メガミ
サイネ / ヒミカ
通常札
圏域、シュート、ラピッドファイア
バックステップ、バックドラフト
八方振り、消音晶、見切り、リコイルバーン
切札
レッドバレット、ヴァーミリオンフィールド
律動弧撃、音無砕氷

メガミ
サイネ / トコヨ
通常札
八方振り、薙斬り、石突、雅打ち、無音壁
見切り、跳ね兎、梳流し、晴舞台
切札
律動弧戟、音無砕氷
久遠ノ花、無窮ノ風

メガミ
サイネ / オボロ

通常札
八方振り、石突、鋼糸、影菱、忍歩
薙斬り、衝音晶、分身の術、斬撃乱舞

切札
律動弧戟、壬蔓
音無砕氷、響鳴共振

メガミ
ヒミカ / トコヨ

通常札
ラピッドファイア、リコイルバーン
バックステップ、バックドラフト、跳ね兎
シュート、フルバースト、雅打ち、晴舞台

切札
スカーレットイマジン、無窮ノ風
レッドバレット、常世ノ月

メガミ
ヒミカ / オボロ

通常札
シュート、ラピッドファイア
バックステップ、バックドラフト、忍歩
リローディング、鋼糸、分身の術、生体活性

切札
ヴァーミリオンフィールド、壬蔓
レッドバレット、スカーレットイマジン

メガミ
トコヨ / オボロ

通常札
雅打ち、鋼糸、影菱、分身の術、斬撃乱舞
梳流し、晴舞台、忍歩、生体活性

切札
久遠ノ花、千歳ノ鳥
無窮ノ風、壬蔓

§8 メガミごとのルール

ここまでお読みいただきありがとうございます。「はじまりの決闘」ならびにユリナ、サイネ、ヒミカ、トコヨを用いたゲームはここまでのルールでお楽しみいただけます。

以降は彼女らのアナザー版、オボロ、別売の「達人セット」で参戦するメガミたちのルールを解説しています。更なる展開を求めるなら手を伸ばしてみてください。奥深い決闘があなたを待っています。

アナザー版のメガミ

アナザー版メガミを宿す場合、オリジン版（通常のメガミ）における同じカード番号のカードがアナザー版のカードと置き換わります。具体的な変化は右図のようなメガミごとのまとめをご覧ください。

注意：同名のメガミは組み合わせられません。例えばユリナと『第一章』ユリナを宿すことはできません。

『第一章』ユリナ
N1：斬 → 乱打
N6：圧気 → 癇癪玉
S2：浦波嵐 → 不完全浦波嵐

『調停者』ユリナ
N3：柄打ち → 問答
N7：気炎万丈 → 阿吽
S1：月影落 → 神座渡

『第二章』サイネ
N1：八方振り → 合奏
N6：衝音晶 → 伴奏
S2：響鳴共振 → 二重奏：弾奏氷瞑

『徒神』サイネ
N2：薙斬り → 裏斬り
N7：無音壁 → 遺響壁
S3：音無砕氷 → 絶唱絶華

『原初』ヒミカ
N2：ラピッドファイア → 火炎流
N5：バックステップ → 殺意
S2：クリムゾンゼロ→ 炎天：紅緋弥香

『旅芸人』トコヨ
N1：梳流し → 奏流し
N4：詩舞 → 合奏
S3：無窮ノ風 → 二重奏：吹弾陽明

『徒神』トコヨ
N3：雅打ち → 畏掠め
S2：千歳ノ鳥 → 悠久ノ雪
S3：無窮ノ風 → 徒寄ノ八重桜

『第三章』オボロ
N2：影菱 → 手裏剣
N4：斬撃乱舞 → 不意打ち
S4：壬蔓 → 神代枝

『消失』オボロ
N1：鋼糸 → ホロ苦無
S1：熊介 → ギガ介
S3：虚魚 → 朧文書：電子神渉

『社交界』ユキヒ
N2：しこみび / ねこだまし → ちからぞえ / おどしつけ
N4：ふりまわし / つきさし → よこいと / たていと
S2：ゆらりび → ひらりおり

『教主』シンラ
N2：反論 → 真言
N7：論破 → 使徒
S3：天地反駁 → 全知経典

『鍛冶師』ハガネ
N1：遠心撃 → 炉火
N7：引力場 → 旋回起
S1：大天空クラッシュ → 大錬成マテリアル

『第四章』チカゲ
N5：毒霧 → 仕掛け番傘
N6：抜き足 → 奮迅
S4：闇昏千影の生きる道 → 残滓の絆毒

『探索者』クルル
N1：えれきてる → あならいず
N3：くるるーん → だうじんぐ
S3：いんだすとりあ → らすとりさーち

『徒神』クルル
N2：あくせらー → れーるがん
N5：りげいなー → ぶらすたー
S4：神渉装置：枢式 → こねくとだいぶ

『帰還』サリヤ
N5：Dual Action → Quick Change
S1：Alpha-Edge → BlackBox NEO
S2：Omega-Burst → OMNIS-Blaster

『祈祷師』ライラ
N2：風雷撃 → 暴風
N6：呼び声 → 大嵐
S3：風魔招来孔 → 陣風祭天儀

『徒神』コルヌ
N6：かじかみ → 氷柱衾
S1：コンルルヤンペ → ルカネマキリ
S3：ウパシトゥム → マクイナウ

『仮想樹』メグミ
N2：打擲 → 仮想撃
S3：結末の果実 → 一幕の葉
S4：瀧河希の掌 → 彼方よりの掌

補足：『第二章』サイネと『旅芸人』トコヨを宿す場合、「合奏」は１枚しか使えません。眼前構築は１３枚の通常札から選びます。

オボロ

オボロのカードは設置という能力を持ちます。

設置

あなたが再構成を行うならば、その直前に伏せ札にある設置を持つカードを１回だけ使用できます。

『消失』オボロの追加ルール

『消失』オボロを宿す場合、「電子戦ゾーン」という領域を持ち、「メインパーツ X」「メインパーツ Y」「メインパーツ Z」「カスタムパーツ A」「カスタムパーツ B」「カスタムパーツ C」「カスタムパーツ D」といった７種類のパーツをそこに用意します。それらのパーツは全て組み立てられていない状態になります。それらのカードは裏向きであり、あなただけが表面を見られます。

パーツを組み立てる / 解体する

パーツを組み立てるならば、組み立てられていない状態のパーツを１枚選び、裏向きのまま組み立てられている状態にします。分けて並べるなど、区別できるよう相手に明示してください。その後、６枚以上のパーツが組み立てられているならば、５枚以下になるように任意のパーツを解体してください。

解体するならば、組み立てられているパーツを組み立てられていない状態に戻します。

デジ設置

デジ設置を持つパーツが組み立てられているならば、あなたが山札を再構成する際、その再構成を置換して《攻撃》を行えます。

組み立てられたパーツを全て表向きにして、その中からデジ設置を持つパーツ１枚と、任意の枚数のカスタムパーツを選んでください。そして選ばれたパーツに選ばれたカスタムパーツの効果全てを加えた《攻撃》を行います。その際、この《攻撃》を行う直前に全てのパーツを解体します。

この際、カスタムパーツの効果は選ばれたカスタムパーツの枚数に応じて変化します。１枚ならば「壱」の効果を用います。２枚ならばカスタムパーツすべてが「弐」の効果を用います。３枚ならば「参」、４枚ならば「肆」です。

補足：間合が合っていなければ発生した《攻撃》は直ちに取り除かれます。

補足:再構成を置換しているため、開始フェイズに行う場合でもライフを支払う必要はなく、捨て札などのカードを山札に混ぜて切り直す操作も行いません。ゆえに山札が１枚以下の状態の開始フェイズで置換するとカードを引く際に焦燥を受けます。再構成をしていないので設置を持つカードも使えません。
例：メインパーツ X、カスタムパーツ A、カスタムパーツ B が組み立てられているならば攻撃『適正距離 4-5、2/3、対応不可（《攻撃》）』を行います。

ユキヒ

ユキヒを宿す場合、ゲームの準備で傘カードを用意し「閉」の向きにしてください。

ユキヒのいくつかのカードは傘アイコンを持ちます。それらのカードは傘が閉じているか開いているかによってカードの内容が変化します。変化しうる内容は、適正距離、ダメージ、テキストの３種です。



あなたはあなたのターンの終了フェイズに傘の開閉を１回行えます。行った場合、傘カードをひっくり返し、状態を変化させます。

シンラ

シンラを宿す場合、計略ボードをボードに結合してください。さらに「神算」「鬼謀」それぞれの計略トークンを１枚ずつ用意してください。

計略ボードの**使用の場所（①）**に「神算」の計略トークンを、**不使用の場所（②）**に「鬼謀」の計略トークンを置いてください。これらのトークンが最初に準備された計略になります。

シンラのいくつかのカードは計略を実行します。それらの効果を解決する場合、使用の箇所に置かれた計略トークンを表向きにします。それが「神算」であればカードの「神算」効果を、「鬼謀」であれば「鬼謀」効果を解決します。

計略が実行されたら、次の計略を準備します。秘密裏に計略トークンを選び、使用、不使用それぞれの場所に再び１つずつ裏向きで置いてください。

補足：何らかの理由で終了フェイズに計略が準備されていない場合、そこで計略の準備を行います。



ハガネ

ハガネのカードは遠心という能力を持ちます。

遠心

遠心を持つカードは以下の２つの条件を満たしている時のみ使用できます。

- **現在の間合がターン開始時の間合から２以上離れている。**
- **あなたが現在のフェイズで《攻撃》を行っていない。**

注意：間合が近づいているとは現在の間合が小さい値に変化していることを指し、間合が離れているとは現在の間合が大きい値に変化していることを指します。例えばターン開始時の間合が４である場合、現在の間合を６に変化させれば遠心を持つカードの条件を満たせますが、２に変化させても満たせません。

『鍛冶師』ハガネの追加ルール

『鍛冶師』ハガネを宿す場合、「金床」という領域を持ちます。さらに追加札に「練成攻撃」を持ちます。そのカードは「大錬成マテリアル」の効果で山札に加わります。

補足：「大錬成マテリアル」が再起により未使用へと戻ったとしても「錬成攻撃」は金床にあるカードを参照しているため、そのカードの複製であるままです。

チカゲ



チカゲを宿す場合、「毒袋」という領域を持ち、「麻痺毒」「幻覚毒」「弛緩毒」１枚ずつと「滅灯毒」２枚をそこに用意します。

これらのカードは毒カードであり、チカゲのカードの効果により相手の山札や手札に入り込みます。伏せ札にするカードを選ぶ際に、毒カードは選べません。

補足:毒カードは使用メガミの情報を持たず、あるメガミに対する他のメガミのカードとして扱われません。

クルル



クルルを宿す場合、「でゅーぷりぎあ」３枚を追加札に持ちます。これらのカードは「いんだすとりあ」の効果で山札に加わります。

クルルのいくつかのカードは歯車枠を持ちます。その中に書かれた効果を解決するには、あなたの通常札や切札のうち、歯車枠に書かれたカードタイプやサブタイプを持つものを表向きにしておく必要があります。ここで言う表向きとは、捨て札、付与札、使用済の切札のことを指します。

=攻撃	=行動	=付与	=対応	=全力

例１：「どれーんでびる」が使用済で「くるるーん」「あくせらー」が捨て札にあれば「えれきてる」の効果を解決できます。
例２：「久遠ノ花」が使用済なら「りふれくた」の効果が解決できます。
例３：「八方振り」が捨て札にあり、「衝音晶」が付与札にあれば「りふれくた」の効果を解決できます。
補足：歯車枠の条件を満たしていなくても、歯車枠の外に書かれた効果は解決されます。
補足：組み立てるカードに制限がある場合、それらのカードだけで歯車枠の条件を満たす必要があります。

『探索者』クルルの追加ルール

『探索者』クルルを宿す場合、「でゅーぷりぎあ」は用意せず、「ぐらんがりばー」を追加札に持ちます。このカードは世紀の大発見により切札に加わります。

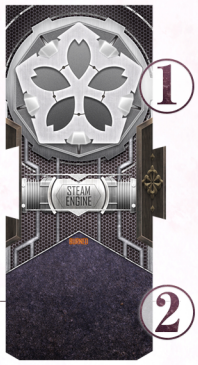
世紀の大発見

この効果を解決するならば、相手の切札を全て見ます。その後あなたか相手のどちらかを選び、そのプレイヤーが宿しているメガミの切札のうち、眼前構築で選ばれていない５枚をゲーム外から未使用で得ます。さらにあなたの「らすとりさーち」を取り除き、「ぐらんがりばー」を追加札から未使用で得ます。

補足１：ユキヒを宿していないプレイヤーが「はらりゆき」「ゆらりび」を得たとしても傘カードを持っていないため使用できず、「どろりうら」は効果がありません。
補足２：追加のコンポーネントや追加札を参照する効果は、それを用意するメガミを宿していなければ得られません。例えば然るべきメガミを宿していなければ、計略は実行できず、風神ゲージと雷神ゲージはともに０であり、造花結晶や種結晶はありません。

サリヤ

サリヤを宿す場合、マシンボードをボードに結合してください。さらに造花結晶トークンを５つ用意し、マシンボードのマシン領域（①）に置いてください。さらに追加札に「Form:YAKSHA」「Form:NAGA」「Form:GARUDA」の３枚を持ちます。これらのカードは「Julia's BlackBox」の効果で有効になります。



補足：双方がサリヤを宿しているならば、お互い色の異なる造花結晶を使用してください。
補足：造花結晶は桜花結晶ではないため、桜花結晶のように動かせません。

サリヤのカードの効果には以下の特殊な効果を持つものがあります。

燃焼済にする / 回復する

造花結晶を燃焼済にするとは、燃焼済領域（②）に置くことを意味します。回復するとは、マシン領域に戻すことを意味します。



燃焼

燃焼を持つカードを使うには、追加のコストとしてマシンにある造花結晶を１つ燃焼済にしなくてはなりません。マシンに造花結晶がないならば、これらのカードは使用できません。

騎動を行う

これは一時的な前進や後退を行うという効果です。解決する場合、以下の手順を行います。

「騎動前進」か「騎動後退」を選びます。但し、選べる桜花結晶がない場合は「騎動前進」は選べません。

「騎動前進」ならば間合にあるいずれかの桜花結晶を選び、造花結晶を「間合－１トークン」としてにそこに重ねます。間合－１トークンが重ねられた桜花結晶は現在の間合を計算する際に数えられず、選べなくなります。

「騎動後退」ならば造花結晶を「間合＋１トークン」として間合に置きます。間合＋１トークンは現在の間合を計算する際に桜花結晶とみなして数えられますが、桜花結晶を選ぶ際に選ぶことはできません。

あなたのターンの開始フェイズに、あなたの間合－１トークンと間合＋１トークンすべてを造花結晶に戻し、燃焼済にします。

補足：マシンに造花結晶がない場合、何も行いません。

補足：トークンが重ねられた桜花結晶は選べないので、間合から動かせず、さらにトークンを重ねることもできません。

補足：間合にある桜花結晶と間合＋１トークンの合計が１０個の場合、それ以上桜花結晶や間合＋１トークンを間合に動かすことはできません。

TransForm する

あなたのマシンが TransForm するならば、追加札にある TransForm カードから１枚を選び、それをあなたのマシンに追加し、有効にします。その際に変形時効果も解決してください。

有効になった TransForm カードはそこに書かれた常時効果が有効になり、そこに書かれた追加基本動作を基本動作として使用できるようになります。

『帰還』サリヤの追加ルール

『帰還』サリヤを宿す場合、追加札に持つ TransForm カードが「Form: KINNARI」「Form: NAGA」「Form: ASURA」「Form: DEVA」の４枚に変化します。

ライラ



ライラを宿す場合、風雷ボードをボードに結合してください。さらに風神トークンと雷神トークンのうち、０と１が描かれた方を１つずつ準備し、**それぞれのゲージの０のところに、十の位が０になる向きで**置いてください。さらに追加札に「風魔旋風」「風魔纏廻」「風魔天狗道」を持ちます。これらのカードは「風魔招来孔」の効果で切札に加わります。

あなたがライラでないメガミのカードを使用したならば、風神ゲージか雷神ゲージのうち、好きな方を１上げます。



風神トークン



雷神トークン

『祈祷師』ライラの追加ルール

『祈祷師』ライラを宿す場合、追加札に「風魔旋風」「風魔纏廻」「風魔天狗道」を用意しません。

嵐の力

嵐の力を使用するならば、嵐の力カードに書かれた６つの力から１つを選びます。あなたは選んだ力の左に書かれただけ風神ゲージまたは雷神ゲージを下げ、右に書かれた効果を解決します。

補足：十分なゲージを持っていない力は選べません。例えば雷神ゲージが１ならば、1/1 の攻撃は選べません。

コルヌ

プレイヤーが凍結するならば、その**オーラ**の空きに凍結トークンを置きます。凍結トークンは**オーラ**の空きを埋めますが、**オーラ**とは数えません。凍結トークンが置かれたプレイヤーは凍結していると扱います。


凍結トークン

凍結しているプレイヤーの基本動作《宿し》は効果が「あなたの**オーラ**の凍結トークンを１つ取り除く」に変化します。従来の《宿し》は凍結している限りは行えません。

例：オーラが２で、オーラに３つの凍結トークンが置かれているならば、そのプレイヤーは前進できません。さらにそこに 3/1 の《攻撃》が行われたとしてもオーラへのダメージは選べません。
補足１：オーラが空いていないプレイヤーを凍結させても凍結トークンは置けません。
補足２：凍結しているプレイヤーはオーラが０でも《宿し》を行えます。
補足３：コルヌを宿していないプレイヤーが相手を凍結させても、凍結トークンは置かれます。

メグミ

メグミを宿す場合、土壌ボードをボードに結合してください。そこに**萌芽していない状態（①）**で種結晶を５つ置きます。あなたがメグミの《付与》カードを使用したら種結晶を１つ**萌芽した状態（②）**にします。



種結晶

萌芽した種結晶は**ダスト**やあなたの**オーラ**にあるかのように《付与》カードに置けます。付与札に置かれている間、種結晶は桜花結晶としても扱います。種結晶は土壌、あなたの付与札にしか存在せず、それ以外の領域へと移動するならば代わりに萌芽していない状態で土壌に戻ります。

補足１：ダストやオーラが十分にない場合でも種結晶は納めないことを選べます。
補足２：《付与》カードに桜花結晶を置くより前に萌芽させます。従って萌芽させた種結晶を直ちに《付与》カードに置くことができます。
補足３：付与札に種結晶と種結晶でない桜花結晶が混在している際に付与札の上の桜花結晶が移動するならば、先に種結晶でない桜花結晶を可能な限り選び、不足している場合のみ種結晶を選びます。
補足４：使用メグミの情報のない毒などの《付与》カードでは種結晶は萌芽しません。

生育 X

生育 X は《付与》カードの持つ効果です。生育 X を持つカードを使用するならば X 以下の値をひとつ宣言します。そして《付与》カードに桜花結晶を置いた後、宣言した個数の萌芽した種結晶を土壌からその《付与》カードに追加で置きます。

例：「鳳仙花」を生育１で宣言して使用しました。ダストから桜花結晶を１つ納め、その後に土壌から種結晶を１つ納め、「鳳仙花」が付与札になります。

『仮想樹』メグミの追加ルール

『仮想樹』メグミを宿す場合、「仮想樹」という領域を持ち、そこに種結晶を置けます。

仮想樹と桜降る代を接ぐ

この効果を解決するならば、仮想樹カードを仮想樹領域に用意します。すでに仮想樹カードがあるなら何もしません。

仮想樹カードがある際にあなたの種結晶が付与札の上から土壌に移動するならば、その種結晶を土壌でなく仮想樹に動かすことを選べます。種結晶が置かれた場所から上に繋がった位置の中に、種結晶が置かれていない位置があればその中からひとつを選んで置いてください。そのような位置がないならば１の位置に置いてください。

例１：１と 2-1 に置かれているならば、2-2、3-1、3-2 のいずれに置いても構いません。
例２：3-1 と 3-2 に置かれているならば、1 に置いてください。
例３：ひとつも置かれていないならば、１に置いてください。

例1



例2



仮想樹に種結晶が１つ以上置かれているならば、あなたのターンのメインフェイズの開始時に種結晶を１つ選び、土壌に萌芽していない状態で戻します。この際、ひとつ目の数字が最も小さい位置に置かれた種結晶を選ばなくてはなりません。

例１：2-1 と 2-2 に置かれているならば、2-1、2-2 のどちらも選べます。
例２：1、2-1、3-1 に置かれているならば、1 を選ばなければなりません。

仮想樹には２種類の効果があります。

【散華時】：その位置から種結晶が取り除かれた時、この効果を解決します。
【開花中】：その位置に種結晶が置かれている限り、この効果は有効になります。

例１



例２



§9 さらなるご案内

カードリストのご案内

対戦中に相手のカードを参照したいなど、カードリストがご入用の場合は公式サイトのカードリストをご活用ください。メガミごとのリストとして参照できるだけでなく、メガミ２柱を選び、それら２柱のカードを一望する形での参照も可能です。

カードリスト

ルールで分からないところがあったら

公式サイトに FAQ がございます。ルール、カードごとに整理されておりますので、まずは不明点のあるカードの FAQ を調べてみましょう。それでも分からない場合は FAQ 用の SNS アカウントを運営しておりますので、そちらまでご質問いただければ幸いです。

FAQページ

FAQアカウント

再演シリーズの予定

本品を基本セットとする再演シリーズは『桜降る代に決闘を』シリーズ全体を通した１シリーズとして、2026 年から 2029 年にわたって運営される計画です。年２回程度の拡張を計画しており、そちらを通して新幕シリーズで参戦したメガミたちが帰還するとともに、新たな展開が追加されます。

第壱拡張は 2026 年 10 ～ 11 月の発売を予定しております。それに加えて新たなストーリーや追加コンテンツの開発も計画しております。ご期待いただければ幸いです。

桜降る代に決闘を 再演

ゲームデザイン、ディレクター、グラフィックデザイン
BakaFire

イラストレーション、キャラクターデザイン
TOKIAME

プロデューサー、レベルデザイン
ローヴェレ

総合ルール設計・運用
Owl8

プレイテスト
ゲームサークル ITP

世界設定、ストーリー
五十嵐月夜、TOKIAME、BakaFire

コミック作成
あまからするめ、威未図、hounori

スペシャルサンクス
クラウドファンディングでご支援くださった全ての皆様
一般社団法人 REARV、VazaR Rocket

印刷：タチキタプリント、株式会社エス・ワイ・エス
発行日：2026/05/07
製作、著作：**BakaFire Party**