

非想天則ルール

《はじめに》

天候カードを用意し、それを天候デッキとする。
新たな領域、天候エリアを設ける。天候エリアは場のカードとして扱われない。

《共通ルール》

ゲーム開始から4ターン目毎のターン終了時の処理後、天候エリアに出ている天候カード全てを天候デッキに戻す。
その後、天候デッキから天候カードを1枚ランダムに天候エリアに出す。
(つまり、ターン終了時≠天候終了タイミング。ターン終了時とターン開始時の間である。)

天候カードが天候エリアに出ている場合、その天候カードに記述されているルールをルールに追加する。
ルールは単純。4ターンつまり後攻2ターン毎に天候が変わり、ルールが変化する。

補足1. 天候の変更タイミングは図示の通り。

- ①ゲーム開始
- ②1ターン目(先攻1ターン目)
- ③2ターン目(後攻1ターン目)
- ④3ターン目
- ⑤4ターン目
- ⑥天候終了→②に戻る。

《天候カード》

「白夜」

人間が活発に活動する程度の天気

(自動α)[種族:人間を持つ全てのキャラクター]はカードの効果によってスリープ状態にならない。
(自動γ)[種族:人間を持つキャラクター]が攻撃、防御及びスリープをコストとする起動効果を使用する場合、スリープ状態にしたものとして解決する。但し、それらは1ターンに合計2回までしか解決できない。
(自動γ)天候終了時、[種族:人間を持つ全てのキャラクター]をスリープ状態にする。

「極夜」

妖怪が活発に活動する程度の天気

(自動α)[種族:人間を持たない全てのキャラクター]はキャラクターの効果の目標にならない。
(自動γ)[種族:人間を持たないキャラクター]が相手キャラクターと戦闘を行う場合、+2/0若しくは0/+2の戦闘修正を選択して得る事ができる。
(自動γ)天候終了時、[スリープ状態である種族:人間を持たない全てのキャラクター]を決死状態にする。

「宵闇」

暗闇で頭をぶつける程度の天気

(自動γ)[全てのプレイヤー]はキャラクターに攻撃をさせる度にカードの種類を2種類宣言し、[デッキの上のカード1枚]を公開する。公開したカードの種類が宣言したものでない場合、そのキャラクターの攻撃を取り消し、3点ダメージをそのキャラクターとプレイヤーに与える。
その後、公開したカードをデッキの下に戻す。

「地震雲」

ムラツギな地震が来る程度の天気

(自動γ)[全てのプレイヤー]は自ターン終了時、サイコロをふる。その後、Xダメージを受ける。Xはサイコロの出た目の数に等しい。この効果はあらゆるカードの効果によって無効、又は軽減されない。

「春一番」

春の訪れを知らせる程度の天気

(自動γ)[全てのプレイヤー]は自ターンのメインフェイズ開始時、以下の効果を1つ選んで解決する。

- 1:[デッキの上のカード1枚]をアクティブ状態でノードに加える。
- 2:[相手プレイヤー]は1ドローする。その後、[ライフ]を3回復する。
- 3:[自分の場のキャラクター1枚]をスリープ状態にする。その後、目標の[相手キャラクター1枚]をスリープ状態にする。

「精霊風」

厄がついて回る程度の天気

(自動α)[勝利条件を満たしたプレイヤー]は敗北する。また、[敗北条件を満たしたプレイヤー]は勝利する。

「時雨」

やる気がなくなる程度の天気

(自動 α)[全てのキャラクター]はアクティブフェイズの規定の効果でアクティブ状態にならない。

「薄曇」

火事が起きやすくなる程度の天気

(自動 γ)[全てのプレイヤー]はカードがプレイされ、効果が解決される度に、[デッキの上のカードX枚]を破棄する。Xはそのカードの本来のコストに等しい。

「極光」

何が起こるか不明程度の天気

(自動 γ)このカードが公開された場合、追加で天候カードを4枚公開する。

「豪雨」

出入りが制限される程度の天気

(自動 α)[全てのプレイヤー]はプレイ以外での方法でキャラクターを場に出すことが出来ない。

(自動 α)[手札及びプレイされているキャラクターカード]の「奇襲」は無効になる。

「炎天」

干渉を断る程度の天気

(自動 α)[全てのプレイヤー]は、「プレイを無効」という記述を含むカードのプレイに干渉することが出来ない。

「快晴」

空を飛ぶ程度の天気

(自動 α)[全てのプレイヤーがプレイするキャラクターカード]の必要ノードは-2、コストは-1される。[この効果によってコストが0となったキャラクターカード]は「速攻」を得る。

「霧雨」

スペルはパワー程度の天気

(自動 γ)スペルカードがプレイされ、その効果が解決された場合、ターンプレイヤーは目標の[相手プレイヤー1人]に3ダメージを与える。

(自動 γ)全てのプレイヤーは自ターンのメンテナンスフェイズ開始時、目標の[相手プレイヤー1人]にXダメージを与える。Xはターンプレイヤーの場の「世界呪符」を持つカードの枚数の3倍に等しい。

「曇天」

符を器用に扱う程度の天気

(自動 α)[全てのプレイヤーがプレイするスペルカード]の必要ノードは-2、コストは-1される。

(自動 γ)[全てのプレイヤー]は、自分の場に術者がいるスペルカードをプレイし、その効果が解決された場合、1ドロウする。

「蒼天」

連携が鋭くなる程度の天気

(自動 α)全てのプレイヤーの[手札にあるキャラクターカード全て]は「奇襲」を得る。

「雹」

霊力が強まる程度の天気

(自動 γ)ターン開始時、全てのプレイヤーは自分の[スリープ状態のノード2枚]をアクティブ状態にしても良い。

「花曇」

打撃を避ける程度の天気

(自動 γ)キャラクターが戦闘を行う場合、[攻撃を行っているマナチャージを持たないキャラクター]は干渉終了時まで「戦闘修正-2/±0」を得る。

(自動 α)[全てのプレイヤー]は攻撃力が3以下のキャラクターに攻撃を行わせる事が出来ない。

補足2. プレイヤー対象の為、キャラクターに攻撃を行わせた後にその攻撃力が3以下になった場合でも攻撃は続行となる。

「濃霧」

吸血鬼っぽくなる程度の天気

(自動 γ)[全てのプレイヤー]は相手プレイヤーが戦闘ダメージを受けた場合、Xライフポイントを得る。Xはその相手プレイヤーが受けた戦闘ダメージの値に等しい。この効果は1ターンに1度だけ発生する。

補足3. 相手プレイヤーに戦闘ダメージを与えた場合にその分のライフを回復せずに、そのターン中の次の攻撃で戦闘ダメージを与えてその値だけ回復する事は不可能。あくまでこのルールは強制する効果である。

「雪」

幽霊っぽくなる程度の天気

(自動 α) [全てのプレイヤー]はダメージを受ける場合、そのダメージを直ちに無効とし、[デッキの上のカードX枚]を破棄する。破棄出来ない場合、そのプレイヤーはゲームに敗北する。Xはこの効果で無効にしたダメージの値に等しい。

「天気雨」

防御が怪しくなる程度の天気

(自動 γ) 全てのプレイヤーは「プレイを無効」の記述を含むコマンドカードをプレイした場合、[デッキの上のカード2枚]を公開する。一番上にあったカードの必要ノードの値が上から2枚目にあったカードの必要ノード以下の場合、そのコマンドカードのプレイを無効とし、破棄する。その後、[公開したカード全て]をゲームから除外する。

「疎雨」

必殺技全開になる程度の天気

(自動 α) [全てのキャラクター]は「貫通」と「戦闘修正: +1 / ± 0 」を得る。

「風雨」

風の力を借りる程度の天気

(自動 α) キャラクターカードがプレイされて場に出る場合、[そのカード]はターン終了時まで「速攻」と「隠密」を得る。

「晴嵐」

符が見えなくなる程度の天気

(自動 α) [全てのプレイヤー]は手札を見ることが出来ず、[手札のカード全て]の必要ノードとコストは0になる。プレイされたカードのタイミングが不適切である場合、それを直ちに無効とし破棄する。
(自動 γ) カードがプレイされた場合、ターン終了時まで[上記の効果]を無効にする。

「川霧」

距離が変になる程度の天気

(自動 γ) キャラクターがプレイされて場に出た場合、[そのキャラクター]をゲームから除外する。

(自動 γ) メインフェイズ開始時、または天候終了時、[このカードの効果で除外されたキャラクターカード全て]をアクティブ状態で本来のプレイヤーの場に戻す。

「台風」

勝負が荒れる程度の天気

(自動 α) [全てのキャラクター]は決死状態にならない。

「凧」

傷が癒える程度の天気

(自動 γ) ターン終了時、[この効果の直前に相手プレイヤーにダメージを与えたプレイヤー全て]は3ライフポイントを得る。

「ダイヤモンドダスト」

眠ったら死ぬ程度の天気

(自動 γ) ターン終了時、[このターンとこの前のターン中に場に出たキャラクターを除く、スリープ状態のキャラクター全て]に2ダメージを与える。

(自動 α) [全てのプレイヤー]は必要ノードが3以下のキャラクターをプレイする事が出来ない。

「黄砂」

カウンターヒット程度の天気

(自動 α) 「先制」を持つキャラクターが「先制」を持たないキャラクターと戦闘を行う場合、[戦闘中の「先制」を持つキャラクター]に2ダメージを与える。

「烈日」

全てを焼き尽くす程度の天気

(自動 α) [全ての必要ノードが6以上のキャラクター]は「それぞれ戦闘修正 +X / -X」を得る。Xはそのキャラクターの必要ノードから4を引いた値に等しい。

(自動 γ) [全てのプレイヤー]は自ターンのメンテナンスフェイズ開始時、Xダメージを受ける。Xはあなたの場の必要ノードが6以上のキャラクターの枚数の3倍に等しい。

「梅雨」

大地に弾かれる程度の天気

(自動 α) キャラクターが決死状態になった場合、直ちにその決死状態を無効とし、[そのキャラクター]をデッキに戻しシャッフルする。