

BLOOD RECALL

ブラッドリコール

デュエルモード 説明書

プレイ時間：10～30分 プレイ人数：2人

血廻想起者は記憶の中で

【契告書】に刻まれた血族達と対峙する。

血廻想起者は古き血廻想起者を打ち倒し、

その祖先の能力を継承して強くなるのだ。

最も新しき血廻想起者と最強とされた血廻想起者が

記憶の中で対峙した。

あなたは血廻想起者として世界を救うために、遺志を継ぐ戦いを始めた。

勝利条件：相手のライフを0にする

敗北条件：自分のライフが0になる

はじめに

BLOOD RECALLの世界へようこそ。

この面では、2人用モードでの遊び方を紹介します。

各カード種や用語に関する説明は、別紙「各内容物・効果詳細」に記載されていますので、そちらもご参照しつつお読み下さい。

1. ゲームの準備

ここではゲームの準備の手順を説明します。

①6枚の【人器カード】を見えないように机の下等でシャッフルして各プレイヤーに3枚ずつ配ります。

②各プレイヤーは、配られた人器カードから1枚を選んで同時に公開し自分の人器とします。

③各プレイヤーは、選んだ人器カードの左上に書かれている家紋と同じ家紋が左下に書かれている【ブラッドリコールカード】をすべて手に取り、そのうち1種類を相手に見えないように選びます。



※BLOOD RECALLを初めて遊ぶ場合は、以下の組み合わせで用意し遊ぶことを推奨します。

プレイヤー A



【人器】
ヒビイロガネ
【ブラッドリコール】
血戦剣術【蘇芳】

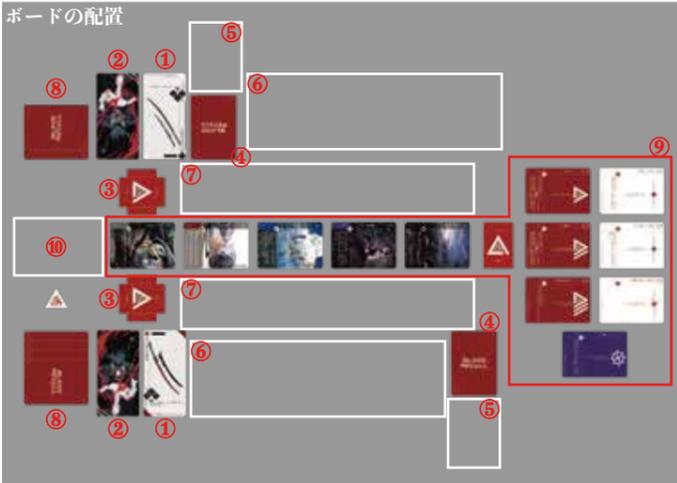
プレイヤー B



【人器】
アポイタカラ
【ブラッドリコール】
この想いと血に懸けて【星宿】

④段階1アーツカードのうち、斬撃4枚と赤血6枚を用意し、よくシャッフルします。これを初期デッキとします。

⑤人器カードとブラッドリコールカードと初期デッキの準備を終えたら、【ブラッドカード】【アーツカード】【リコールカード】【妨害カード】と共に右上図「ボードの配置」のように並べます。



①人器エリア
人器カードを覚醒側を裏にして配置します。

②ブラッドリコールエリア
ブラッドリコールカードを裏側で配置します

③ライフエリア



プレイヤーのライフを配置するエリアです。ブラッドカード20枚を受け取った後、上側の10枚を横向きに、下側の10枚を縦向きに配置して下さい。これをライフとして扱います。

④デッキエリア
初期デッキを配置します。
以後このデッキを自分のデッキとして扱います。

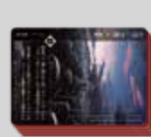
⑤捨て札エリア
プレイされたカードは、クリンナップフェイズ時にこのエリアに置かれます。

⑥場
カードをプレイするエリアです。相手と自分の場に分かれます。

⑦ブラッドプール
ダメージを受ける、カードをプレイするなど生まれたブラッドカードを置きます。

⑧血廻エリア
強化に使用したカードや、血廻に送る効果で送られたカードを置きます。

⑨契告書エリア
リコールカードや様々なカードが置かれるエリアです。契告書エリアに置かれるカードは以下のように準備します。



【リコールカード】
各名前と色（家紋）に分かれたリコールカードを山札として分けて置き、全ての山札をシャッフルし山札の一番上を表側にして公開してください。



【アーツカード】
<斬アーツ>カードと<血アーツ>カードを段階別に分け、配置してください。

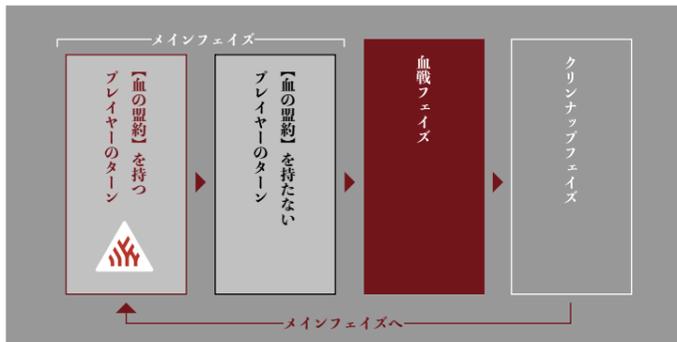


【ブラッドカード】【妨害カード】
上図の箇所に配置を行ってください。

⑩ロストエリア
ゲームから離れたカードを配置するエリアです。ブラッドリコールカードを発動するのに使用した血廻コストなどがこのエリアに置かれます。

2. ゲームの流れ

ブラッドリコールはデッキ構築を行い、血戦での勝利を目指すカードゲームです。どちらかのプレイヤーが勝利条件を満たすまでゲームを続けます。
ゲーム開始前にお互いのプレイヤーは20枚のブラッドカードを受け取り、そのうち10枚を横向きに、10枚を縦向きに重ね、自分自身のライフエリアに置きライフを作ります。〔ボードの配置〕参照



⑩先後手の決定

人器カードに書かれた年代がより古いプレイヤーが先手となり、先手プレイヤーであることを示す【血の盟約】を受け取ります。人器カードの年代が同じだった場合は、人器カードに書かれた手札が少ないプレイヤーが先手となります。（手札も同じだった場合、コイントスなど任意の方法で決定して下さい。）

先手決定後、互いに人器カードに記載されている【手札】の数に等しくなるように初期デッキからカードを引きます。

①メインフェイズ

メインフェイズは互いのプレイヤーがターンを行うフェイズです。【血の盟約】を持っているプレイヤーのターンから開始します。ここでのアクションは、「3.自分ターン中のアクション」をご参照ください。先手プレイヤーのターンが終了すると、後手プレイヤーにターンが移ります。後手プレイヤーのターンが終了すると、血戦フェイズに移行します。

※メインフェイズ中、カードの効果等でブラッドプールに送るブラッドカードが契告書エリアから尽きた場合、**ブラッドカードは無尽蔵にあるものとしてダイス等で残数を管理します。**

②血戦フェイズ

メインフェイズ終了後、ダメージの確認を行うフェイズです。互いのプレイヤーは、**自身の場にあるカードと発動したブラッドリコールカードの持つ[攻撃]の値の合計を計算します。**計算が終われば互いの攻撃の合計を比較し、上回った分だけ相手プレイヤーに**ダメージを与えます。**

ダメージを受けたプレイヤーは、受けたダメージの数だけライフエリアからブラッドプールにブラッドカードを送ります。その後、**ダメージを与えたプレイヤーは【血の盟約】を獲得します。**

※ダメージが発生しなかった場合、【血の盟約】の所持者は変わりません。

※血戦フェイズ中に捨て札に送られたカードは計算に入れません。

人器覚醒

血戦フェイズ終了時、自分のライフが10以下のプレイヤー（ライフエリアにある横向きのブラッドカードが尽きたプレイヤー）は**自分の人器カードを裏返し【人器覚醒】を行います。**【人器覚醒】を行ったプレイヤーは以降、人器カードを裏返しただけでゲームを進行します。

③クリンナップフェイズ

互いのプレイヤーは**自分の場にある全てのカードを自分の捨て札に送ります。（この際、ブラッドプールにあるブラッドカードは残ります。）**その後、人器カードが横向きになっている場合は縦向きにし、プレイヤーは人器カードに記載されている手札枚数になるようにデッキからカードを引きます。デッキからカードがなくなった場合、デッキの再構成を行います。デッキの再構成については「4.特殊アクション」をご参照ください。

互いに手札を引き終えたら、【血の盟約】を持つプレイヤーが先手となり「①メインフェイズ」に戻ります。

3. 自分ターン中のアクション

3.1 基本アクション

自分のターン中、以下の3つのアクションを好きな順番で可能な限り行うことができます。

①カードのプレイ

手札からカードを使用し場に置くことで効果を発動するアクションです。プレイしたカードは、クリンナップフェイズになるまで場に残ります。

②自傷

自傷は人器カードを横にすることで発動します。人器カードに記載されている自傷の数だけあなたはダメージを受け、ライフエリアからブラッドカードをブラッドプールに送ります。その後、人器カードに書かれた効果を発動します。（人器カードが横になっている場合、自傷は行えません。）

③血継の使用

プレイヤーは、毎ターン人器カードに書かれた血継の数だけ以下のアクションが行えます。この際、同じアクションを複数回行ってもかまいません。

A. 想起

契告書エリアで表向きになっているリコールカードから好きなカードを1枚選び、記載されている想起の数だけブラッドカードをブラッドプールから契告書エリアに送ることで、選んだリコールカードを獲得します。獲得したリコールカードは即座に自分の場に置かれ、効果を発動します。この一連の処理を【想起】と呼びます。

また、想起した時にリコールカードの山札の一番上のカードが裏向きならば、表向きにし想起できるようにします。

B. アーツカードの強化

同じ名前のアーツカード2枚を手札から血廻エリアに送り、送ったアーツカードの1段階上で同種類のアーツカードを手札に加えます。（例、斬撃2枚を血廻に送り、斬撃一閃を獲得。）

※【追憶強化】について

カードの効果として、血継を消費せず1枚のアーツカードを強化可能な【追憶強化】と書かれたものが存在します。こちらの詳しい処理は別紙「各内容物・効果詳細」をご参照ください。

3.2 ターンの終了

基本アクションを任意の回数実行し、他にやる事が無いならば、自分のターンの終了を宣言し、ターンを終了します。

またこの際、**使用しなかったカードや妨害カードを手札に残してターンを終了することは出来ません。**

手札に残っている全てのカードをプレイした後、**自分のブラッドプールにある全てのブラッドカードを契告書エリアに戻し**、ターンの終了を行います。

4. 特殊アクション

・ブラッドリコール

ブラッドリコールカードの発動の条件を満たしたタイミングで、左上に記載された血廻の数だけ自身の血廻エリアに置かれたカードをロストエリアに送ることで、ブラッドリコールカードを表向きにして発動することができます。血廻はアーツカードの強化やカードの効果によって増やすことができます。

※血戦フェイズ時にブラッドリコールを発動する場合、後手のプレイヤーから発動するかを決定し、その後先手のプレイヤーが発動するかを決定します。効果は後手プレイヤーから先に発動します。

・デッキの再構成

自分のデッキのカードが、ドローした際や効果の処理中に0枚となった時、**自分の捨て札のカードをシャッフルし、即座に新たなデッキとして配置します。**

※自分のカードが全て場にあるなどで捨て札が0枚の時はデッキの再構成は行えず、デッキからカードを引く効果は無視されます。

5. ゲームの終わり

対戦相手のライフを0にしたプレイヤーは即時に勝利します。

BLOOD RECALL

ブラッドリコール

ストーリーモード 説明書

プレイ時間：10～30分 プレイ人数：1人

星辰が正しい位置に揃おうとしている。

神話的狂気は再誕をはじめ、彼らの復活は全ての命の終わりを意味する。

絶対的な存在である神話的狂気の前に人々は絶望に沈んだ。

過去、想起者達は血と遺志の力が宿る契告書で

血廻想起者となり神話的狂気に抗ってきた。

あなたは想起者の最後の一人、あなたの前に契告書を手にした時読みの少女が立つ。

あなたはその手を取り絶望を塗りつぶす血廻想起者となった。

生きる、その血が尽きるまで。

勝利条件：終章のクリア

敗北条件：自分のライフが0になる

はじめに

BLOOD RECALLの世界へようこそ。

この面では、1人用モードでの遊び方を紹介します。

各カード種や用語に関する説明は、別紙「各内容物・効果詳細」に記載されていますので、そちらもご参照しつつお読み下さい。

1. ゲームの準備

ここでは、ゲームの準備について説明します。

①【人器カード】の中から1枚選びます。

②ストーリーモードの難易度を選択します。

【厄災カード】の中から、**選択した難易度に書かれた枚数の「封印」と、「魔攻」「詠唱」「終焉」各1枚を混ぜ、神話的狂気デッキとします。**

イージー	ノーマル	ハード	ナイトメア	ゲヘナ	コールオブゴッス
封印5枚	封印4枚	封印3枚	封印2枚	封印1枚	封印0枚

③「宙の落とし子」と、もう一体戦う神話的狂気カードを選択します。

☆が多いほど神話的狂気が強い事を表します。

苗床の神虫	深海の呼び声	這い寄る混沌	塵を踏む小人	背徳の貪り手	黄衣の王
★	★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★

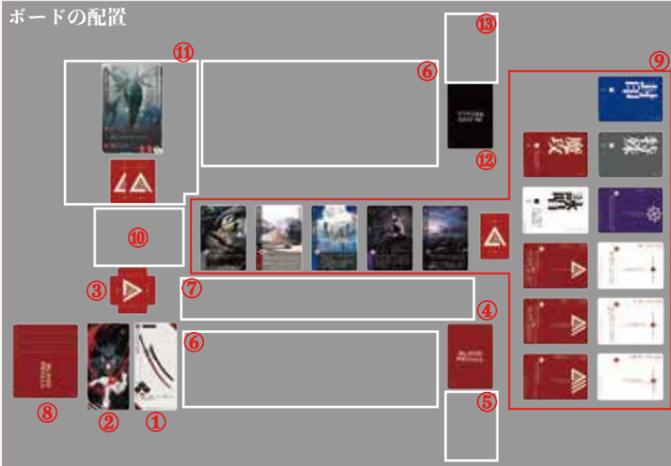
この際、BLOOD RECALLのストーリーモードを初めて遊ぶ場合は、ゲームのルールに慣れるため以下の組み合わせで遊ぶことを推奨します。

【難易度】ノーマル 【神話的狂気】苗床の神虫

④段階1 アーツカードのうち、斬撃4枚と赤血6枚を用意し、よくシャッフルします。これを初期デッキとします。

⑤人器カードに対応するブラッドリコールカードのうち1種類を選びます。

⑥初期デッキ、神話的狂気デッキ、【神話的狂気カード】【人器カード】【ブラッドリコールカード】【ブラッドカード】【アーツカード】【厄災カード】【リコールカード】【妨害カード】を右上図「ボードの配置」のように並べます。



①人器エリア

人器カードを覚醒側を裏にして配置します。

②ブラッドリコールエリア

ブラッドリコールカードを裏側で配置します。

③ライフエリア

プレイヤーのライフを配置するエリアです。ブラッドカード20枚を受け取った後、上側の10枚を横向きに、下側の10枚を縦向きに配置して下さい。これをライフとして扱います。

④デッキエリア

初期デッキを配置します。以後このデッキをプレイヤーのデッキとして扱います。

⑤捨て札エリア

プレイされたカードはクリンナップフェイズ時にこのエリアに送られます。

⑥場

カードのプレイ、発動を行うエリアです。プレイヤーと神話的狂気の場に分かれます。

⑦ブラッドプール

ダメージを受ける、カードをプレイするなどで生まれたブラッドカードを置きます。

⑧血廻エリア

強化に使用したカードや、血廻に送る効果で送られたカードを置きます。

⑨契告書エリア

リコールカードや様々なカードが置かれるエリアです。契告書エリアに置かれるカードは以下のように準備します。

【リコールカード】
各名前と色（家紋）に分かれたリコールカードを山札として分けて置き、全ての山札をシャッフルし山札の一番上を表側にして公開して下さい。

【アーツカード】
＜斬アーツ＞カードと＜血アーツ＞カードを段階別に分け、配置して下さい。

【ブラッドカード】【妨害カード】【厄災カード】
上図の箇所配置を行ってください。

⑩ロストエリア

ゲームから離れたカードを配置するエリアです。ブラッドリコールカードを発動するのに使用した血廻コストなどがこのエリアに置かれます。

⑪神話的狂気エリア

宙の落とし子とゲームの準備で選択した神話的狂気とライフ（ブラッドカード）を配置します。選択した神話的狂気は、宙の落とし子の下に神化と書かれた面を裏にし、重ねて配置します。

⑫神話的狂気デッキエリア

神話的狂気デッキを配置します。

⑬神話的狂気捨て札エリア

神話的狂気の場にある厄災カードは、クリンナップフェイズ時にこのエリアに送られます。

2. ストーリーモードの進行

ブラッドリコールはデッキ構築を行い血戦での勝利を目指すカードゲームです。プレイヤーが勝利条件を満たすか敗北条件を満たすまでゲームを続けます。

神話的狂気のライフは、ブラッドカードを各章指定の数だけ重ね、ダメージを受ける度にそのダメージ量に関わらず1つだけ減らします。

(1) 序章

【神話的狂気のライフ】2 【戦闘】宙の落とし子

世界の終焉が始まろうとしています。

ブラッドリコーラーとしてこの世界の終焉に抗いましょう。

宙の落とし子のライフが1になったとき、裏返して神化と書かれた面が表になるように配置して下さい。その状態でライフを0にすれば撃破となり、序章クリアとなります。クリア後、上に乗っている宙の落とし子をめくって中章に移行して下さい。

(2) 中章

【神話的狂気のライフ】2 【戦闘】選んだ神話的狂気

星辰の進行により例外なる冒瀆的な存在が再誕を始めました。血の力に目覚めたあなたと神話的狂気との死闘が始まります。

神話的狂気のライフを0にすれば撃破となり中章クリアとなります。クリア後、神話的狂気のカードを裏返して終章に移行して下さい。

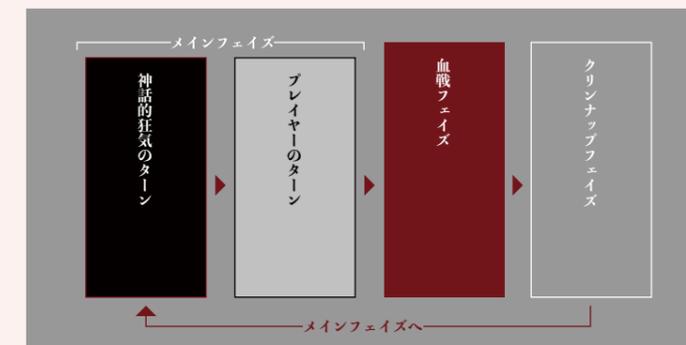
(3) 終章

【神話的狂気のライフ】2 【戦闘】選んだ神話的狂気の神化状態

星辰の胎動によって完全に力を取り戻した神話的狂気との決戦になります。

神話的狂気のライフを0にすれば撃破となり、ゲームクリアとなります。

3. ゲームの流れ



【0】ゲーム開始前の準備

ゲーム開始前にプレイヤーは20枚のブラッドカードを受け取り、そのうち10枚を横向きに、下側の10枚を縦向きに重ね、自分自身のライフエリアに置きライフを作ります。([ボードの配置]参照)その後、人器カードに記載されている「手札」の数に等しくなるように初期デッキからカードを引きます。

【1】メインフェイズ

メインフェイズはプレイヤーと神話的狂気がターンを行うフェイズです。ストーリーモードでは常に神話的狂気が先手を取ります。神話的狂気のターンが終了すると、プレイヤーにターンが移ります。プレイヤーのターンが終了すると、血戦フェイズに移行します。

①神話的狂気のターン

神話的狂気デッキから神話的狂気の「場札」だけカードを引き、神話的狂気の場に出しカードのプレイと発動を行います。

【厄災カード説明】

魔攻	・魔攻 [攻撃]+X。Xは[魔攻]に等しい。(この効果は累積する。) ※[魔攻]2を持つ神話的狂気の場に魔攻が3枚のみ配置されている場合、神話的狂気の[攻撃]は6となります。
詠唱	・詠唱 このカードが場に出た時、次のターン、[場札]+X。Xは[詠唱]に等しい。(この効果は累積する。) ※[詠唱]1を持つ神話的狂気の場に詠唱が3枚のみ配置されている場合、神話的狂気の次のターンの[場札]は+3されます。
終焉	・終焉 このカードが場に出た時、神話的狂気を持つ【終焉】の効果を発動します。
封印	・封印 このカードは場に出た時の効果を持ちません。
特殊	・特殊 このカードの効果は戦闘する神話的狂気によって異なります。

神話的狂気デッキのカードが0枚になった時、神話的狂気を持つ【星辰】の効果を発動します。その後、神話的狂気捨て札に送られたカードをシャッフルし、新たな神話的狂気デッキとして配置します。

※カードが全て場にあるなどで神話的狂気の捨て札が0枚の時は、クリンナップフェイズ後、場から神話的狂気の捨て札に送られたカードをシャッフルし、新たな神話的狂気デッキとして配置します。 ※[星辰]の効果発動などで厄災カードが尽き、契告書エリアから持ってこれない場合はその効果を無視します。)

②プレイヤーのターン

ここでのアクションについては、デュエルモードの「3.自分のターン中のアクション」をご参照下さい。

【2】血戦フェイズ

メインフェイズ終了後、ダメージの確認を行うフェイズです。プレイヤーは自分の場にあるカードやブラッドリコールカードの持つ[攻撃]の合計と、神話的狂気の場のカードや発動した効果の持つ[攻撃]の合計を計算します。計算が終われば互いの攻撃の合計を比較し、神話的狂気が上回った場合は上回った分だけプレイヤーはダメージを受けます。ダメージを受けたプレイヤーはライフエリアから受けたダメージの数だけブラッドプールにブラッドカードを送ります。プレイヤーが上回った、または同値だった場合は神話的狂気のライフをそのダメージ量に関わらず1つ減らします。ライフが10以下のプレイヤーは自己的人器カードを裏返し【人器覚醒】を行います。(デュエルモードの「【人器覚醒】」をご参照下さい。)

※「詠唱」が場に出ている状態で次の章に進んだ場合、発動した詠唱の効果を無効にします。

【3】クリンナップフェイズ

プレイヤー、神話的狂気は自分の場にあるブラッドカード以外の全てのカードを各自の捨て札に送ります。その後、人器カードが横向きになっている場合は縦向きにし、プレイヤーは人器カードに記載されている手札枚数になるようにデッキからカードを引きます。デッキからカードがなくなった場合、【デッキの再構成】を行います。(デュエルモードの「4.特殊アクション」をご参照下さい。)プレイヤーが手札を引き終えたら【1】メインフェイズに戻ります。

4. 特殊アクション

デュエルモードの「4.特殊アクション」をご参照下さい。 ※ブラッドリコールカードを複数枚所持している場合でも、発動条件を満たしているならば血廻コストを支払うことで発動することができます。

5. ゲームの終わり

終章をクリアした場合、ゲームに勝利します。