

カードテキストを使用しない簡単なルールです。二人で対戦して遊べます。マナ 10 枚・マジック 5 枚・キャラクター 8 枚を使い、マナを除いて、同じカードは 1 枚までとします。
じゃんけんで先攻後攻を決めて、ゲームスタート！

ステップ

ヒーロー登場！

並べられた裏向きのマナカードの中から、2 枚を裏返します。同じ色のマナなら、さらに 2 枚を裏返します。トランプの「神経衰弱」と似ていますが、続けて裏返せるのは 1 回まで。

裏返したマナカードをコストに、手札の中から好きなキャラクターを 1 枚、場に出します（既に場にキャラクターがいる場合、進化させる場合を除き、ステップ 1 をスキップします）。その後、全てのマナカードを同じ位置で裏返しに戻します。

1 ターン 2 ステップ！先攻と後攻を入れ替えてターンを繰り返し、相手のキャラクターを 5 回倒したら勝利です！

ステップ

ヒーローバトル！

手札から 1 枚、マジックカードの使用を宣言できます（先攻から）。ステップ 1 と同じ手順で、裏向きのマナカードの中から 2 枚ずつ裏返して（同じ色ならもう一度だけ、さらに 2 枚を裏返す）、そのマジックのコストを揃えることができればマジック成功！必要なマナを揃えられなかったら、マジックは失敗です。終わったら、全てのマナカードを同じ位置で裏返しに戻します。

マジックカードの宣言・使用が終わったら、ついにバトル！相手の「ディフェンス」から自分の「アタック」を引いてゼロにできれば、相手のキャラクターを倒せるぞ！倒されたキャラクター・使用済みのマジックは、全て捨て札に。倒れなかったキャラクターは場に残ります。

例



赤い数字がアタック、青い数字がディフェンスです。火の「モウカ」と水の「ソルベ」がバトルすると…

- ・モウカのディフェンス (5) - ソルベのアタック (5) = 0
- ・ソルベのディフェンス (6) - モウカのアタック (6) = 0

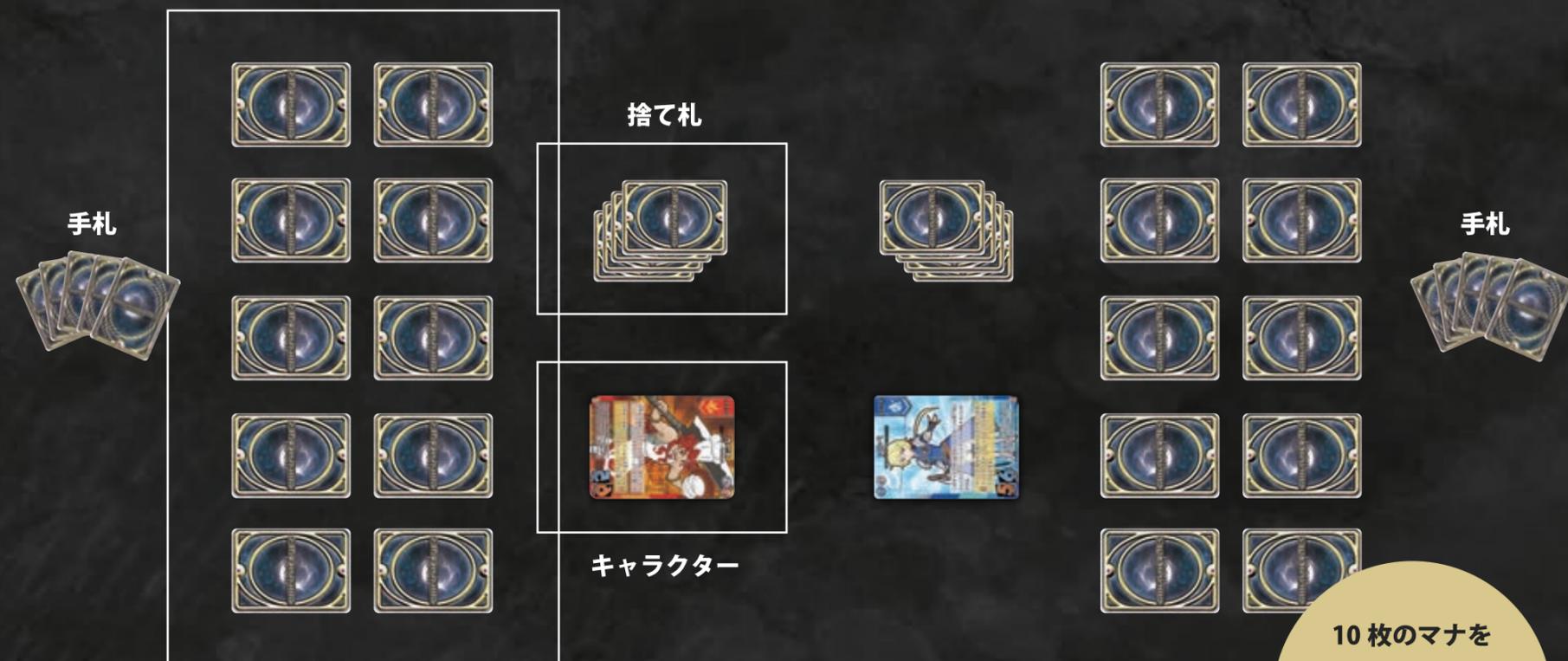
となり、両者ともに倒れます。

GUILD HEROES
ギルドヒーローズ

ENTRY RULE

エントリールールでの遊び方

マナ置き場



10 枚のマナを裏向きに置いた後 15 枚の手札でゲームスタート

必要なマナの数について

キャラクター・マジックの使用には、マナが必要です。
必要なマナの数各カードの「コスト」に書かれています。
属性がある場合は、その属性のマナが、指定の数だけ必要です。
属性がない無属性の場合は、どんな属性でもかまいません。

例

コスト……

火ギルドのマイスター・モウカは
火属性マナが2つに加えて、
無属性マナが3つ必要です。
そのため登場のためには
下記の組み合わせのマナが必要。



2枚だけ、特別なマナがあります。
ダブルノーマルマナは無属性マナ
2つ分として働きます。
レインボーマナは、全ての属性の
マナ2つ分として働きます。

GUILD HEROES
ギルドヒーローズ

ENTRY RULE

エントリールールでの遊び方

キャラクターの進化

特定のキャラクターから進化できるキャラクター
もいます。ステップ1で、既に場に残っているキャ
ラクターの上に重ねる形で進化して登場させます。

必要な登場コストは、通常のコストの下に書かれ
ています。進化キャラクターは、通常のコストを
参照して、進化せずに直接登場させることもでき
ますが、進化する時に比べて、より多くのコスト
がかかります。

……進化する時の登場コスト



マジックの効果

キャラクターのアタックかディ
フェンスのどちらかを選んで、
その1ターンのみ、かかった
コストの合計数値の分だけ
強化できます。

例

……コスト



ファイアショックは
火属性マナが1つ、
無属性マナが2つ必要。
そのため、場のキャラクター
のアタックかディフェンスを
1+2=3 プラスできます。

ENTRY RULE

エントリールールでの遊び方

カードテキストを使用しない簡単なルールです。二人で対戦して遊びます。マナ 10 枚・マジック 5 枚・キャラクター 8 枚を使い、マナを除いて、同じカードは 1 枚までとします。
じゃんけんで先攻後攻を決めて、ゲームスタート！

ステップ

1 ヒーロー登場！

並べられた裏向きのマナカードの中から、2 枚を裏返します。同じ色のマナなら、さらに 2 枚を裏返します。トランプの「神経衰弱」と似ていますが、続けて裏返せるのは 1 回まで。

裏返したマナカードをコストに、手札の中から好きなキャラクターを 1 枚、場に出します（既に場にキャラクターがいる場合、進化させる場合を除き、ステップ 1 をスキップします）。その後、全てのマナカードを同じ位置で裏返しに戻します。

1 ターン 2 ステップ！先攻と後攻を入れ替えてターンを繰り返し、相手のキャラクターを 5 回倒したら勝利です！

ステップ

2 ヒーローバトル！

手札から 1 枚、マジックカードの使用を宣言できます（先攻から）。ステップ 1 と同じ手順で、裏向きのマナカードの中から 2 枚ずつ裏返して（同じ色ならもう一度だけ、さらに 2 枚を裏返す）、そのマジックのコストを揃えることができたならマジック成功！必要なマナを揃えられなかったら、マジックは失敗です。終わったら、全てのマナカードを同じ位置で裏返しに戻します。

マジックカードの宣言・使用が終わったら、ついにバトル！相手の「ディフェンス」から自分の「アタック」を引いてゼロにできれば、相手のキャラクターを倒せるぞ！倒されたキャラクター・使用済みのマジックは、全て捨て札に。倒れなかったキャラクターは場に残ります。



例



赤い数字がアタック、青い数字がディフェンスです。火の「モウカ」と水の「ソルベ」がバトルすると…

- ・モウカのディフェンス (5) - ソルベのアタック (5) = 0
- ・ソルベのディフェンス (6) - モウカのアタック (6) = 0

となり、両者ともに倒れます。

必要なマナの数について

キャラクター・マジックの使用には、マナが必要です。
必要なマナの数各カードの「コスト」に書かれています。
属性がある場合は、その属性のマナが、指定の数だけ必要です。
属性がない無属性の場合は、どんな属性でもかまいません。

例

火ギルドのマイスター・モウカは
火属性マナが2つに加えて、
無属性マナが3つ必要です。
そのため登場のためには
下記の組み合わせのマナが必要。



2枚だけ、特別なマナがあります。
ダブルノーマルマナは無属性マナ
2つ分として働きます。
レインボーマナは、全ての属性の
マナ2つ分として働きます。

ENTRY RULE

エントリールールでの遊び方

キャラクターの進化

特定のキャラクターから進化できるキャラクター
もいます。ステップ1で、既に場に残っているキ
ャクターの上に重ねる形で進化して登場させます。

必要な登場コストは、通常のコストの下に書かれ
ています。進化キャラクターは、通常のコストを
参照して、進化せずに直接登場させることもでき
ますが、進化する時に比べて、より多くのコスト
がかかります。

..... 進化する時の登場コスト



マジック効果

キャラクターのアタックか
ディフェンスのどちらかを
選んで、その1ターンのみ、
かかったコストの合計数値の
分だけ強化できます。

例

ファイアショックは
火属性マナが1つ、
無属性マナが2つ必要。
そのため、場のキャラクター
のアタックかディフェンスを
1+2=3 プラスできます。

..... コスト

