

企画：株式会社ディー・エヌ・エー
開発：株式会社ホビー・ジャパン
発売元：株式会社グッドスマイルカンパニー

◆メギド72 The Fotonとは

あなたたちは魔を統べる者です。
今まさに他の魔を統べる者との決闘が始まろうとしています。
召喚したメギドの力を駆使し、時には運も味方につけて、
見事この決闘で勝利を収めるのは一体誰なのでしょうか。
すべてはあなたの判断にかかっています。

◆ゲーム概要

各プレイヤーは6枚のメギドを用意し、ランダムに置かれたフォトンを取り合います。
その後、集めたフォトンを使って多様な効果を持つメギド達を行動させましょう。
場にフォトンを増やしたり、相手を妨害する攻撃をしたり、時にはそれに対抗したり。
様々な効果を駆使し、**ゲーム終了時に最も勝利点を集めたプレイヤーが勝利**となります。

◆カードの種類と見方

メギドカード



イベントカード



フォトンカード



メギドカードの裏面は黒で、
イベントカードとフォトンカードの裏面は白です。

- ① カード名
カードの名前です。
- ② コスト
メギドを行動させる際に必要なフォトンを表します。
- ③ クラスとスタイル
メギドごとのスタイル(▲ラッシュ ●カウンター ◆バースト)と
クラス(♠ファイター ♣トルーパー ♣スナイパー)です。
- ④ ふたつのアイコンは重なって表記されます。効果で参照されることがあります。
☆アイコン
メギドの中にはこのアイコンを持つカードがあります。
- ⑤ フォトン追加フェイズに、手札のフォトンを出すときに参照します。
テキスト
- ⑥ カードの効果です。
数字
⑦ フォトンの強さを表します。
種類
フォトンの種類を表します。
- ⑧ フォトンの種類は(●アタック ◆スキル ●チャージ)の3種があります。
エクストラアイコン
「EXTRA」と書かれたアイコンは、エクストラフォトンであることを表します。

◆ゲームの準備

パーティの用意

- 各プレイヤーはカード名が異なる6枚ちょうどのメギドを用意します。
用意した6枚をパーティと呼びます。
- あなたのパーティと対戦相手のパーティに同じカード名のメギドが含まれていてもかまいません。

『メギド72 The Foton』を初めて遊ぶ場合は
『プレイの手引き』のパーティでプレイすることをおすすめします。

- 用意したパーティは裏向きにして対戦相手が確認できないようにします。
各プレイヤーは自身のパーティをいつでも確認できます。

◆内容物

- メギドカード 72種1枚ずつ 計72枚
- フォトンカード 計90枚
 - ②: 16枚 ●③: 8枚 ●④: 6枚
 - ◆②: 12枚 ◆③: 12枚 ◆④: 6枚
 - ①: 23枚 ●②: 7枚
- エクストラフォトンカード 計8枚
 - ③: 4枚 ◆③: 4枚
- イベントカード 8種1枚ずつ 計8枚
- ブランクカード 2枚
- 勝利点カード 1点: 30枚、5点: 18枚、10点: 12枚
- スタートカード 1枚
- ルールガイド(このシートです) 1枚
- プレイシート 1枚
- プレイの手引き 1枚

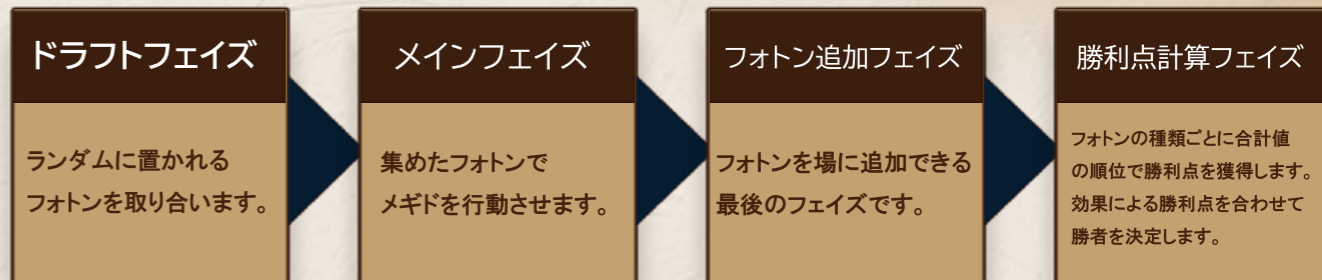
パーティの用意

ドラフト山の用意

- ドラフト山は全プレイヤー共通でひとつ使用します。
- 全てのイベントカードを裏向きにし、4枚をランダムに抜き出します。
- フォトン90枚と抜き出したイベントをよく混ぜ、ドラフト山とします。
- エクストラフォトンはドラフト山に混ぜません。
- 混ぜなかったイベントカードはこのゲーム中確認できません。
裏向きのまま箱に戻しましょう。

◆ゲームの流れ

ゲームは以下の手順で進行します。



◆ドラフトフェイズ

メインフェイズで使用するフォトンを他のプレイヤーと取り合うフェイズです。

各プレイヤーは、ドラフトフェイズ中にそれぞれ6回ずつフォトンを獲得します。

スタートカード



ドラフトフェイズの準備

- 「ゲームの準備」で用意したドラフト山をテーブルの中央に置きます。
- じゃんけんなどの方法で1人のプレイヤーを選び、そのプレイヤーの前にスタートカードを置きます。スタートカードを持つプレイヤーがドラフトフェイズとメインフェイズの最初のターンプレイヤーになります。

カードの配置 (図A)

- ターンプレイヤーはドラフト山のカードを、各エリアに表向きで3枚ずつ配置します。
- カードを配置するエリアはプレイ人数に応じて変わります。
(2人:A~D、3人:A~E、4人:A~F)
- ※たとえば2人プレイの場合、EとFのエリアは使用しません

カードの獲得

- ターンプレイヤーから時計回りで順番に1つのエリアを選択し、そのエリアにある全てのカードを獲得します。
- 獲得したカードは裏向きにして対戦相手から確認できないようにします。各プレイヤーは自身の獲得したカードをいつでも確認できます。

カードの補充 (図B)

- 全てのプレイヤーがカードを1回ずつ獲得したら、ターンプレイヤーを左隣に移動します。
- 新たなターンプレイヤーはカードの補充をします。カードのないエリアには3枚、カードのあるエリアには1枚、ドラフト山からカードを表向きで補充します。

- カードを補充したら、新たなターンプレイヤーからカードの獲得を始めます。
- カードの補充と獲得は、全てのプレイヤーがカードを6回ずつ獲得するまで繰り返します。

ドラフトフェイズの終了

- 全てのプレイヤーがカードを6回ずつ獲得したらメインフェイズに移ります。
- エリアに残ったカードとドラフト山の残りはこのゲームでは使用しません。
まとめて箱に戻しましょう。

図A 4人プレイ時のカード配置



図B カードの補充



メインフェイズ

ドラフトフェイズで獲得したフォトンを使用して、パーティから5枚のメギドを行動させるフェイズです。

エリア

メインフェイズ中、プレイヤーは以下のエリアにカードを置いてゲームを進行します。

- 山札エリア**
山札を置きます。
- 捨札エリア**
使用したイベントや捨札になったカードを置きます。
- 未行動エリア**
未行動のメギドを置きます。
- 行動済エリア**
行動済のメギドを置きます。
- 場**
コストに使用したフォトンを置きます。
フォトンは種類ごとに分けて置きましょう。



メインフェイズの準備

各プレイヤーはそれぞれ、以下の①～③の準備を行います。

- 用意したパーティを裏向きで未行動エリアに置きます。
- ドラフトフェイズで獲得したカードを裏向きでよく混ぜて山札を作成し、山札エリアに置きます。以後、山札の内容を確認することはできません。
- 作成した山札の上からカードを5枚引き、それを手札にします。

エクストラフォトンと勝利点カードをテーブルの中央に置きます。これらは全プレイヤー共通で使用します。エクストラフォトンはカードの効果で使用されることがあります。勝利点カードは獲得した勝利点を管理するために使用します。

フォトン追加フェイズ

プレイヤーが場にフォトンを出せる最後のフェイズです。各プレイヤーは表向きのメギドが持つ☆アイコンの数だけフォトンを手札から場に出します。手札から場に出すフォトンは一度手元に伏せておき、全てのプレイヤーがフォトンを出したら同時に場に出します。
例：行動済エリアに☆アイコンを持つメギドが2枚あれば、手札からフォトンを2枚出せます。



勝利点計算フェイズ

フォトンの種類ごとに各プレイヤーの場にある表向きのフォトンの数字の合計を比べ、それぞれの順位に応じて勝利点を得ます。勝利点はプレイヤー数によって異なります(右図参照)。同率の場合は下の順位の点数まで足して小数点以下切り捨てにします。

例：4人プレイで2位が2人の場合、 $(6+3) \div 2$ (小数点以下切り捨て)の4点ずつを得ます。

メインフェイズに得た勝利点とフォトンの数字の合計によって得た勝利点を合算し、最も勝利点の多いプレイヤーがこのゲームの勝者となります。

最も勝利点の多いプレイヤーが複数いる場合、その中で場の表向きのフォトンの枚数が最も多いプレイヤーが勝者となります。場の表向きのフォトンの枚数も同じ場合、互いの健闘を称え合ひましょう。

例：4人プレイでのAさんのフォトンの数字の合計は : 15(1位) : 10(2位) : 3(4位) でした。これにより10+6+0=16点の勝利点を得ます。さらに、メギドの効果によって得た勝利点が8点ありました。これらを合計した24点がAさんの勝利点となります。

	2人	3人	4人
1位	7点	10点	10点
2位	0点	4点	6点
3位	—	0点	3点
4位	—	—	0点

◆メインフェイズに関する詳細ルール

コストについて

メギドのコストのアイコンは、メギドを行動させるために必要なフォトンのカード枚数および種類を表し、 のアイコンの数に等しい枚数のフォトンを手札から場に出す必要があります。 はどのフォトンを使用してもかまいません。※コストとして場に出したフォトンは捨札にせず、そのまま場に残ります。



カードの効果の種類について

カードのテキストに含まれる効果には以下のものがあります。

- は枚引く。
- あなたの場の を1枚裏にしてもよい。そうしたなら、さらに1枚引く。
- 「 ～～する」と書かれた効果はメギドを行動させたとき、またはイベントを使用したときに発動する効果です。
- 複数の■がある場合、上の効果から順番に発動します。
- 勝利点を獲得する効果は緑色で書かれています。

- 妨**
- 対戦相手を妨害する効果です。対戦相手にのみ発動します。
- 妨** の効果は赤色で書かれています。

- 対抗**
- あなたが対戦相手のターンに **妨** の影響を受けるときに発動し、その **妨** の効果を防ぐ効果です。
- 対抗** を持つメギドを表にし、固有の条件を満たすことで発動できます。(固有の条件がないものもあります)。
- 対抗** を発動できるメギドは、裏向きで未行動エリアに置かれているメギドのみです。
- 対抗** の発動は行動ではありません。**対抗** を発動したメギドは未行動エリアに置かれたままです。
- 対抗** を使用して表向きで未行動エリアに置かれているメギドもメギドの休息を行えます。
- 対抗** を使用したメギドはゲームの終了時までに行動させる必要があります。
- 対抗** を使用して未行動エリアに表向きになっているメギドと行動済エリアのメギドの合計は5枚以下でなければならず、メギドを5枚行動させた後にメギドの **対抗** は発動できません。
- 対抗** を発動するかは、**妨** を発動したプレイヤーから時計回りで順番に決定します。

裏向きのフォトンについて

- 場に置かれたフォトンがカードの効果によって裏向きになることがあります。
- 裏向きになったフォトンは数字を失い、その数字を対戦相手は確認できません。各プレイヤーは自身の場の裏向きのフォトンの数字をいつでも確認できます。

- フォトンは裏向きになっても、フォトンの種類がわかるように置きます。また、カードのテキストに「裏向きの」と書かれていない限り、裏向きのフォトンは効果から参照されません。

- 例1：あなたの場に表向きの が3枚と裏向きの が2枚ある場合、「あなたの場に が5枚以上ある」という条件は満たしません。

- 例2：「あなたの場の を捨札にする」ときに、あなたの場の裏向きの を捨札にはできません。

- 自動**
- メギドが表向きで行動済エリアに置かれている間に有効になる効果です。
- 自動** は、効果ごとに指定された条件を満たしたときに発動します。
- 「〇〇するたび、××する」と書かれた **自動** は、条件を満たしたカードの全ての効果を終わってから発動します。

【対抗】の例



<プレイヤー-A>
ナベリウスが行動しました。
他のプレイヤーに対して **妨** の効果が発動します。



効果の一部が行えない場合

- 「山札が2枚のときに上から4枚見る」など効果を完全に行えない場合、可能な限り行います。
- ただし、「〇〇する。/〇〇してもよい。そうしたなら、××する」という効果の場合、〇〇を完全に行わなければ××は行えません。

複数のプレイヤーが同じタイミングで効果を実行する場合

- ターンプレイヤーから順番に、時計回りで処理を行います。

山札が0枚になった場合

- いずれかのプレイヤーの山札が0枚になったとしても、そのままゲームを続行します。
- 山札が0枚のときに引くことになっても、何もしません。

エクストラフォトンや勝利点カードが不足した場合

- なにか身近なもので代用してください。

プレイの手引き

軽量フォトンパーティ

数字の小さいフォトンを活用したパーティです。

ドラフトフェイズのプレイ

②と③を多く必要とするので、ドラフトフェイズでは優先的に集めていきましょう。また、カードを引く効果が非常に多いため、山札の数は多いほうがよいです。ドラフトでは4枚以上カードのあるエリアを積極的に狙い、山札が20枚以上になるよう意識するといいでしょう。



祖-29



祖-47



祖-55



祖-63



祖-65



祖-40

メインフェイズのプレイ

序盤は「ウヴァル」「アスタロト」「オロバス」など、カードを引けるメギドを行動させて手札を増やしていきましょう。

「アンドリアルフス」は最後の5ターン目で温存し、大量の勝利点獲得を狙っていきます。条件が合えば「ラウム」による勝利点も狙っていきましょう。

裏返しパーティ

自分のフォトンを裏にすることでメリットを発生させるメギドを集めたパーティです。

ドラフトフェイズのプレイ

ドラフトでは、②と③を多めに集めていきます。「ウアラク」「キマリス」のために多少の④も必要になりますので、4枚程度を目安に確保しておきましょう。



祖-09



祖-34



祖-62



祖-66



祖-05



祖-28

メインフェイズのプレイ

「バイモン」か「ベリト」からスタートします。その後は裏にするフォトンに注意しながら、「フルフル」「キマリス」の効果で勝利点を獲得しましょう。

手札が足りない場合は「ウアラク」で補充し、最後に「マルバス」で裏向きのカードを一気に表にします。フォトンの数字の合計による勝利点を目指しましょう。

妨害パーティ

対戦相手の妨害に長けたパーティです。

ドラフトフェイズのプレイ

ドラフトでは、④を中心に⑤も多めに集めていきます。②は少なめで構いません。カードを引く効果が非常に多いため、山札の数は多いほうがよいです。ドラフトでは4枚以上カードのあるエリアを積極的に狙い、山札が20枚以上になるよう意識するといいでしょう。



祖-22



祖-50



祖-04



祖-60



祖-71



祖-44

メインフェイズのプレイ

「イボス」の効果で妨害しつつカードを引いていくのが基本的な動きです。可能な限り「イボス」からスタートしたいところですが、続いて2ターン目に「フルカス」が行動できないと手札が足りずあとが続きません。最初の手札に④が2枚なければ「シャックス」あるいは休息からスタートしましょう。

『メギド72 The Foton』では72種類のメギドから6枚を選び、自分のパーティとしてゲームをプレイします。

この「プレイの手引き」ではサンプルとなるパーティを6種類紹介します。初プレイ時はこのパーティから1つ選んで遊び、ゲームに慣れてきたら自分の好きなメギドを集めてオリジナルのパーティを組むとよいでしょう。

※メギドは6枚用意しますが、実際にゲーム中で使用するのは5枚のみです。

「対抗」の有無や、手札の状況に応じてどの5枚を使用するかを選んでプレイしていきます。

エクストラフォトンパーティ

エクストラフォトン入手するメギドを中心としたパーティです。

ドラフトフェイズのプレイ

すべてのフォトンを使用するため、ドラフトでは3種類まんべんなく取っていきます。「ウェバル」や「ムルムル」が②を参照することを意識して、心もち②を多めにするとスムーズに動けるでしょう。



祖-42



祖-41



祖-46



祖-56



祖-54



祖-49

メインフェイズのプレイ

最初は「フォカロール」や「ウェバル」で手札を増やし、条件を満たしたら「ビフソス」で妨害も狙います。「ムルムル」の効果はデメリットもあるので、②を十分にらせている時のみ使用します。「グレモリー」の「対抗」を使用しない展開になった場合は「クロケル」で勝利点を獲得しにいきましょう。

フェニックスコンボパーティ

場のフォトンを一気に増やすコンボを狙ったパーティです。

ドラフトフェイズのプレイ

メギドのコストには②と③しか必要ないので、ドラフトではこの2種類を重点的に集めていきましょう。④は無視してかまいません。



祖-12



祖-35



祖-01



祖-39



祖-37



祖-45

メインフェイズのプレイ

序盤は「シトリー」か「マルコシアス」からスタートします。妨害に意味がない場合は「ヴィネ」で手札を整えましょう。その後は「パエル」で捨て札にフォトンを送り「マルフラス」で裏向きのフォトンを用意、最後に「フェニックス」で一気にフォトンを増やすというコンボを狙います。

捨て札活用パーティ

捨て札のカードが多いほど強力になるメギドを中心としたパーティです。

ドラフトフェイズのプレイ

ドラフトの際は、④と⑤を多め、②少なめのバランスを意識しましょう。理想的な動きをすると山札が18枚では足りなくなるので、1~2枚ほど余裕を持たせて20枚ほどにまとめたところまでです。



祖-03



祖-30



祖-67



祖-20



祖-08



祖-31

メインフェイズのプレイ

「パルバトス」で勝利点を稼げるよう、捨て札を意識して増やしていくのが基本的な動きです。序盤は「ウァサゴ」→「フォルネウス」と動きますが、「ウァサゴ」のコストは、「フォルネウス」に必要な④と⑤を確保できるように出しましょう。イベントを多く手に入れている場合は「フォラス」もアリです。