

セルソード日本語版

LEVEL 99
games

HOBBY
BASE

セルソードは、ヒーローたちが集い世界の命運をかけて戦う、2人対戦用タイルフリップカードゲームです! 50人のヒーロー達にはそれぞれスキルがあり、これを活用することで有利な局面をもたらすことができます。

Game by : Cliff Kamarga / Illustrated by : Fábio Fontes / 翻訳 : HOBBY BASE (森池 篤)

ゲームの準備

- 1: プレイエリア** 60cm×60cm 位の平らなスペースが必要です。
- 2: 山札の準備** 4枚の地形タイルを抜き、残りのキャラタイルをよく混ぜて、山札としておきます。
- 3: 先攻後攻 チームカラー決定** じゃんけんやサイコロを使って先攻か後攻かを決定。お互いのチームカラー (ブルー or レッド) を選びます。
- 4: 地形タイルの設置** 地形タイルの「アスガルド」をプレイエリアに配置します。まずは真ん中あたりに置きましょう。

第1ラウンド開始

ラウンドスタート

ドラフト

順番に手札を選びます。

- 1: タイル公開** 山札の上から12枚のキャラタイルを引き、脇に並べます。
- 2: 先攻手札獲得** 公開されたキャラタイルから1枚を選び、手札にします。
- 3: 後攻手札獲得** 公開されたキャラタイルから1枚を選び、手札にします。

お互いの手札が6枚になるまで、2～3を繰り返します。
※手札は公開制です。相手からも見えるように自分の前にチームカラーを表にして並べて置きます。

プレイ

戦いのメインとなるステップ

(内容などは右側を参考に)

- 1: 先攻のターン** 配備フェイズ → スキルフェイズ → バトルフェイズ → ターンエンド
- 2: 後攻のターン** 配備フェイズ → スキルフェイズ → バトルフェイズ → ターンエンド
- 3: 手札確認** お互いの手札がなくなるまで、1～2を繰り返します。

得点

ラウンド得点の計算を行います。(計算方法などは右側を参考に)

$$\text{縦の列合計得点} + \text{横の列合計得点} + \text{得点型スキルによる修正} = \text{ラウンド得点}$$

※忘れないように、紙などに記録しておきましょう。

第1ラウンド終了時

第2ラウンド終了時

第2ラウンド開始

第1ラウンドの得点が低かった方が先攻となります。チームカラーは変更できません。

勝敗

合計得点 (第1ラウンド得点 + 第2ラウンド得点) の高い方が勝者となります。引き分けの場合はサドンデスのラウンドを開始します。



セルソード日本語版
公式サイトへは
こちらからアクセスしてください。

●プレイテスター

Joshua Van Laningham, Christopher Smith, D. Brad Talton Jr., Benjamin May-Day, Michael Robles, John Kirk, Aaron Gresham, Ty Arnold, Kier Arnold, Gregor Czaykowski, Vaughan Sanders, Patrick Dunal, Jerome Kelsey, Mark Pearce, Fawzi Mesmar, Gustav Seymore, Thomas Rodrigues, Sean Flannigan, Eugene Goh, Rong Yang, Samuel Gill, Roy Lye, Nikolaj Wendt, Abhishek Deshpande

配備フェイズ

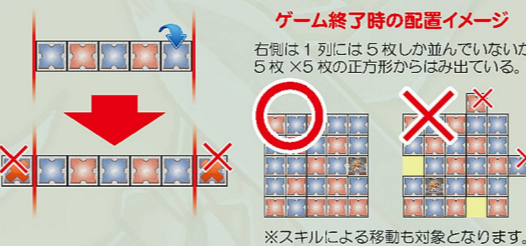
- 1: 手札からキャラタイルを1枚選びます。**
- 2: 自分のチームカラーを表にしてキャラタイルをプレイエリアに置きます。**



必ず他のタイルと隣合わせになるスペースに置きます。

プレイエリアのサイズについて

最終的なプレイエリアは縦横5枚づつの正方形となります。1列に5枚並んだ時点で、縦または横のプレイエリアがロックされたものとなります。地形タイルは必ず中央にある必要はありません。



3: タイルの向きを決める。



ラウンド得点の計算方法

- 横の各列毎に、自軍タイルが何枚配置されているか数え、得点を獲得します。
- 縦の各列毎に、自軍タイルが何枚配置されているか数え、得点を獲得します。
- 得点型スキルがあれば、得点を修正します。
- 1～3の得点を足して、ラウンド得点となります。
※配置されたキャラタイル枚数が多い第2ラウンドの方が得点は高くなります。

$$\text{縦列得点} + \text{横列得点} + \text{得点型スキルによる修正} = \text{ラウンド得点}$$

列ごとのタイルの枚数	0枚	1枚	2枚	3枚	4枚	5枚
得点	0点	0点	1点	2点	4点	7点

地形タイル

地形タイルはキャラタイルをフリップしません。色を共有することもなく、得点ステップで得点をもたらすこともありません。

特殊ルール

- 1: 地形タイル無し** : 地形タイルを配置せず、空白のプレイエリアでゲームを開始します。ゲームは通常通り進行しますが、ゲーム終了時に1スペースだけ空白が残ることになります。
- 2: 地形タイル中央配置** : 地形タイルをプレイエリアの中央に配置してゲームを開始します。この場合、プレイエリアは事前に決定されていることとなります。
- 3: 地形タイルの変更** : 「アスガルド」以外の特殊地形タイルを使用することで、新しい戦略と戦術を享受し、移動することはありません。

地形1: アスガルド 安全な地 (持続型)
基本ルールで使用する地形タイルです。この地形タイルには特殊効果はありません。

地形2: ラグナロク 滅びの日 (持続型)
毎ラウンド終了時、得点計算後に、先攻から始めて配置されたキャラタイルの色を問わず交互に1枚ずつ、計6枚取り除きます。よって、第2ラウンド終了時にプレイエリアは正方形にはなりません。

地形3: ユグドラシル 世界樹 (持続型)
第1ラウンドのみ行います。ドラフトステップは行いません。代わりに、自分の配備フェイズに山札から2枚タイルを引き、1枚を配置します。配置しなかったタイルは山札の一番下に入れます。

地形4: ニルヴァヘイム 霧の世界 (持続型)
バトルでキャラタイルがフリップされた場合、フリップされたキャラタイルとそれに隣接するキャラタイルでもう一度だけバトルします。フリップされてバトルを行うキャラタイルは、スキルを使用できません。

スキルに関するFAQ

- Q: 召喚術師のスキル「召喚魔法」で配置したキャラタイルのスキルは使用可能ですか?
A: はい、可能です。選択したキャラタイルは、あなたも手札から出したかのように配置するので、そのキャラタイルのスキルを使用することができます。
- Q: タニスの「操り人形」などのタイル移動スキルを使用して、他のタイルと隣接していない様にタイルを配置することは可能ですか?
A: 出来ません。いかなるタイル移動スキルであれ、スキル適用後にすべてのタイルが隣接状態であらねばなりません。(斜め隣接は禁止されています。適用可能なスペースが無い場合、これらのスキルは発動しません。)
- Q: コマンダーのスキル「絶対命令」で、選択型スキルを発動させることが可能ですか?
A: 出来ません。このスキルは特定のキャラタイルを強制的に配置させるだけで、そのキャラタイルのスキルの有無に関わらず、スキルの使用を決定できるものではありません。
- Q: チェンジリングのBPのコピーはどのように配置されますか?
A: チェンジリングは対象のキャラタイルのBPを同じ位置でコピーします。例えば対象のスキル説明の下のBPが3であれば、チェンジリングの向きに関わらず、チェンジリングのスキル説明の下のBPも3になります。また、チェンジリングをパエンヴィエールに隣接して配置した場合、チェンジリングのBPは0になります。パエンヴィエールが後からチェンジリングに隣接して配置された場合、前もってコピーされたBPは保持されます。
- Q: パエンヴィエールを、炎術師のスキル「炎の壁」の影響下にあるスペースに配置可能ですか?
A: 出来ません。パエンヴィエールのスキルは配置されるまで発動しない為、「炎の壁」の影響下にあるスペースにはそもそも配置できません。
- ※最新のFAQについては、セルソード日本語版公式サイトを確認してください。

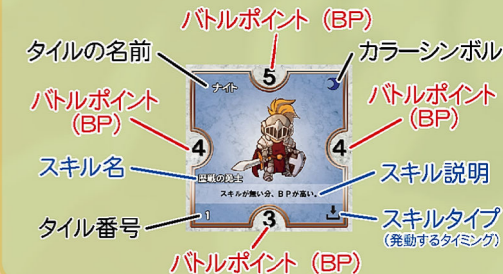
内容物

- 両面キャラタイル : 50枚
- 両面地形タイル : 4枚
- ルール : 2部

用語解説

- フリップ** : タイルをひっくり返すこと。(向きは変わりません。)
- 隣接** : 他のタイルと辺が接している状態。
- 向き** : タイルの向いている方向。
- 回転** : タイルの向きを変えること。
- スペース** : タイルを置く場所。
- 自軍タイル** : 自分のチームカラーのキャラタイル。
- 敵軍タイル** : 相手のチームカラーのキャラタイル。

キャラタイルの説明



スキルフェイズ

1、キャラタイルのスキルを確認します。

発動タイミングは4種のタイプに分かれます。

- 2: 選択型** このタイミングで発動させるかどうかを決められます。発動は配置したターンのみとなります。
- 自動型** 自動的に必ず発動となります。発動は配置したターンのみとなります。
- 継続型** 自動的に必ず発動となります。ゲーム終了までスキル効果は有効となります。
- ★ 得点型** 配置したラウンドの得点ステップのみ、発動となります。
※第1ラウンドで発動した場合、第2ラウンドでは発動しません。

※スキル一覧表を参照して正確な効果を確認しましょう。
※キャラタイルの説明よりスキル一覧表の記述が優先です。
※バトルフェイズ後に発動するスキルもあります。
※継続型スキルが発動している場合があります。配置したキャラタイルだけでなく、周辺キャラタイルのスキルも確認しましょう。

バトルフェイズ

1: バトルポイントと比較する。

配置したキャラタイルに隣接している、全ての敵軍タイルとバトルポイント (以下BP) を比較します。

2: バトル結果の判定。

勝った場合: 敵軍タイルをフリップし、自分のチームカラーにします。引き分けの場合/負けた場合: 何も起こりません。



ラウンド得点結果

レッドの第1ラウンド得点は、
縦列得点合計 横列得点合計
4点 + 2点

6点

ブルーの第1ラウンド得点は、
縦列得点合計 横列得点合計
7点 + 1点

8点

※得点型スキルによる修正がある場合は、ラウンド得点を修正します。

1. ナイト

歴戦の勇士(自動型)

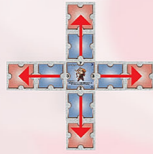
スキルはありませんが、高いBPを有します。



2. アーチャー

回転射撃(自動型)

アーチャーを配置した場合、アーチャーに隣接しているキャラタイルとはバトルしません。バトルフェイズで、上下左右方向にいずれもアーチャーから2スペース目に配置されているキャラタイルとバトルします。



3. 道化師

★お手玉(選択型)★

道化師を配置した場合、色を問わず道化師に隣接しているキャラタイル1枚を、好きな向きに回転させてもかまいません。



4. メイジ(魔法使い)

★魔力一闪(選択型)★

上下左右のいずれか1方向だけ、メイジに隣接しているキャラタイルではなく、好きなキャラタイルをバトルの対象としてもかまいません。空白スペースは無視します。その他の方向のバトル対象は通常通りです。



5. シーフ

すり替え(選択型)

シーフを配置した場合、相手の手札のキャラタイル1枚と自分の手札のキャラタイル1枚を、いずれも自分が選択して交換してもかまいません。



6. アサシン(暗殺者)

★暗殺(選択型)★

アサシンを配置した場合、アサシンに隣接している敵軍タイルと、向きを変えずに位置を入れ替えてもかまいません。バトルフェイズで、アサシンはこの新しい位置でバトルします。



7. 行商人

物々交換(選択型)

行商人を配置した場合、色を問わず行商人に隣接している2枚のキャラタイルの位置を、向きを変えずに入れ替えてもかまいません。隣接しているキャラタイルが1枚しかない場合、このスキルは発動できません。



8. 死霊術師

★衰弱(持続型)★

死霊術師がプレイエリアに配置されている限り、色を問わず死霊術師に隣接している全てのキャラタイルの全BPは1ずつ減ります。



9. プリースト(僧侶)

聖域(持続型)

プリーストは、バエンヴィエールを含む、他のいかなるスキルの影響も受けません。



10. 吟遊詩人

戦意高揚(選択型)バトルフェイズ後発動

バトル後、吟遊詩人がフリップしたキャラタイルから1枚を選択してもかまいません。スキル発動時、選択されたキャラタイルは続けてバトルします。なお、選択されたキャラタイルのスキルは発動しません。



11. 錬金術師

等価交換(自動型)

錬金術師を配置してバトルする場合、高いBPではなく、同じBPの場合だけ相手のキャラタイルをフリップします。



12. ウィザード(魔術師)

★転移魔法(選択型)バトルフェイズ後発動★

ウィザードが他のキャラタイルをフリップした場合、そのキャラタイルの向きを変えずに、ウィザードに隣接している空白スペースに移動してもかまいません。フリップしたキャラタイルのうち、1枚しか移動できません。



13. 小売人

補給(得点型)

小売人が配置されたラウンドの得点ステップで、小売人を自軍カラーとするプレイヤーは、小売人に隣接している友軍タイル1枚につき1点を追加で獲得します。



14. 騎士見習い

★身代わり(選択型)★

騎士見習いを配置した場合、騎士見習いに隣接している自軍タイルと、向きを変えずに位置を入れ替えてもかまいません。バトルフェイズで、騎士見習いはこの新しい位置でバトルします。



キャラタイルのスキル一覧表

スキルには下記の制限が課されるものがあります。該当するスキルには、スキル名の前後に該当する色の★が記載されています。

★★スキルによりBPや得点が減る場合、マイナスにはなりません(最低0)。★★

★★スキルにより配置したキャラタイルの位置を入れ替えたり、バトル対象を変更/移動/引き寄せ/回転させた場合、スキル適用後にバトルフェイズを行います。★★

★★スキルによりタイルが移動する場合、スキル適用後に全てのタイルが隣接していなければなりません。これが守られない場合、スキルは発動できません。★★



選択型

選択型スキルは、そのキャラタイルを配置したターンのスキルフェイズで、このスキルを発動させるかどうかを自分が選択できます。



自動型

自動型スキルは、そのキャラタイルを配置したターンのスキルフェイズで、必ず発動します。スキルの効果は配置したターンのみとなります。



持続型

持続型スキルは、そのキャラタイルを配置したターンのスキルステップで、必ず発動します。また、自動型と異なり、配置した後もそのスキルは常に発動し続けます。



得点型

得点型スキルは、そのキャラタイルを配置したラウンドの得点ステップで必ず発動します。縦列横列での得点計算を終了してからスキルを適用します。例えば第1ラウンドで発動した得点型スキルは第2ラウンドでは適用しません。



↑占術師をコピーした場合

15. バーバリアン(蛮族戦士)

猪突猛進(自動型)

バーバリアンは、バトル時にキャラタイルを1枚しかフリップできません。



16. 召喚術師

召喚魔法(選択型)

召喚術師を配置した場合、プレイヤーは山札の上から3枚のキャラタイルを取り、その中の1枚を選択して向きを変えずに召喚術師と入れ替えてもかまいません。他の2枚のキャラタイルは山札の一番下に好きな順番で戻します。その後、召喚術師を捨てます。



17. ワルキューレ

選ばれし者達(得点型)

ワルキューレが配置されたラウンドの得点ステップで、各プレイヤーはワルキューレに隣接している自軍タイル1枚につき1点を追加で獲得します。



18. バイキング(海賊)

★略奪(選択型)★

バイキングを配置した場合、バイキングがバトルする時に敵軍タイルのBPを一時的に1減らしてもかまいません。



19. セイレーン

★★死の歌声(選択型)★★

セイレーンを配置した場合、セイレーンの上下左右方向に配置されているキャラタイルの中から色を問わず好きな1枚を選択し、同じ列上のセイレーンに隣接する空白スペースに向きを変えずに引き寄せてもかまいません。両者の間にあるタイルや空白は無視します。



20. キャプテン(隊長)

一致団結(持続型)

キャプテンに隣接している自軍タイル1枚に付き、キャプテンの全BPが1ずつ増えます。



21. タイタン(巨人)

超重量(持続型)

タイタンはバトルやスキルでフリップされません。これにはバエンヴィエールのスキル吸収も含まれます。



22. フール(愚か者)

愚者の選択(自動型)

フールが配置された場合、フールに隣接しているキャラタイルから1枚を、サイコロ等を利用して色を問わずランダムに選択して、フリップします。このスキルを発動した場合、バトルフェイズは飛ばします。



23. ダンサー

★舞踏(選択型)★

ダンサーを配置した場合、ダンサーの上下左右方向に配置されているキャラタイルのうち、ダンサーから2スペース目に配置されているキャラタイルの色を問わず選択し、90度回転させてもかまいません。そのキャラタイルをバトルの対象としてもかまいません。その他の方向のバトル対象は通常通りです。



24. 商人

商魂(得点型)

商人が配置されたラウンドの得点ステップで、商人を自軍カラーとするプレイヤーは、商人に隣接している敵軍タイル1枚につき1点を追加で獲得します。



25. 火炎術師

炎の壁(選択型)

火炎術師を配置した場合、火炎術師に隣接する空白スペースひとつを選択してもかまいません。次の相手のターンとその次の自分のターンの間、誰もこの空白スペースにキャラタイルを配置できません。ただし、ラウンドの最終ターンであれば配置可能です。



26. チェンジリング(取替え子)

物真似(持続型)

チェンジリングを配置した場合、チェンジリングに隣接している好きなキャラタイルを1枚選択します。チェンジリングの全てのBPは、選択したキャラタイルの現在のBPと同じになります。それから、チェンジリング自体のBPに影響を与えるスキルがあれば適用します。



27. 貴族

財力(得点型)

貴族が配置されたラウンドの得点ステップで、貴族を自軍カラーとするプレイヤーは追加で2点を獲得します。



28. 宿屋の主人

★★貸し部屋(選択型)★★

宿屋の主人を配置した場合、宿屋の主人に隣接しているキャラタイルの色を問わず1枚選択し、宿屋の主人に隣接している空白スペースに向きを変えずに移動させてもかまいません。



29. レンジャー

★一匹狼(持続型)★

レンジャーは、色や種類を問わずレンジャーに隣接しているタイル1枚に付き、全BPが1ずつ減ります。これには地形タイルも含まれます。



30. コマンダー(司令官)

絶対命令(選択型)

司令官を配置した場合、相手の手札からキャラタイル1枚を選択してもかまいません。その場合、相手はこの1枚を次のターンに必ず配置しなければなりません。



31. パラディン(聖騎士)

高潔(持続型)

パラディンが配置されている間、色を問わずパラディンに隣接している全てのキャラタイルは、全BPが1増えます。



32. フェアリー(妖精)

★妖精の舞(持続型)★

フェアリーとバトルする場合、相手のキャラタイルは一時的にBPを2減らしてからバトルします。



33. 物乞い

★ものごい(得点型)★

物乞いが配置されたラウンドの得点ステップで、物乞いの敵軍カラーのプレイヤーは得点を2点減らします。



34. モンク(修道僧)

頑丈(持続型)

モンクとのバトルが発生する場合、モンクのBPを一時的に2増やしてからバトルします。



35. ドラゴン

竜の咆哮(選択型)

ドラゴンを配置した場合、ドラゴンに隣接している全てのキャラタイルを、時計回りに新しいスペースへ向きを変えずに移動させてもかまいません。



36. ロク鳥

急降下攻撃(選択型)

ロク鳥を配置した場合、好きな敵軍タイルを1枚選択してフリップしてもかまいません。このスキルを発動した場合、バトルフェイズは飛ばします。



37. 軍師

★★軍略(選択型)★★

軍師を配置した場合、軍師以外の好きな自軍タイルを1枚選択し、向きを変えずに、別のタイルに隣接する空白スペースに移動させてもかまいません。



38. 決闘家

★回転乱舞(選択型)★

決闘家を配置してスキルを発動する場合、決闘家に隣接している全てのキャラタイルを、どちらかの方向へ90度、一律に回転させてもかまいません。



39. 占術師

★★幻視(選択型)★★

占術師を配置した場合、好きな敵軍タイルを1枚選択し、別のタイルに隣接する空白スペースに、向きを変えずに移動させてもかまいません。



40. スパイ

★外套と短剣(選択型)★

スパイを配置した場合、好きな自軍タイル1枚と、向きを変えずに位置を交換してもかまいません。バトルフェイズで、スパイはこの新しい位置でバトルします。



41. カデンツァ

マシーン(持続型)

スキルでカデンツァを移動させることはできません。これには押したり引いたり位置交換も含まれます。



42. シェクター

★自由奔放(選択型)★

シェクターのスキルは特殊な選択型です。シェクターに隣接するスペースにキャラタイルが配置される度に、シェクターを別のタイルに隣接する空白スペースへ移動させてもかまいません。このスキルはバトル前に発動します。



43. シモン

執事の仕事(自動型)

シモンを配置した場合、シモンに隣接しているキャラタイルの色を問わず全てをフリップします。このスキルを発動した場合、バトルフェイズは飛ばします。



44. タニス

★操り人形(選択型)★

タニスを配置した場合、色を問わず、タニス以外のキャラタイルを1枚選択し、別のキャラタイルに隣接している空白スペースへ、好きな向きで移動させてもかまいません。



45. 国王アレクシアン37世

王の決意(自動型)バトルフェイズ後発動

国王アレクシアン37世を配置してバトルした後で、国王アレクシアン37世自体をフリップします。



46. ヒカル

★★霊脈操作(選択型)★★

ヒカルを配置した場合、地形タイルを別のキャラタイルに隣接する空白スペースに移動してもかまいません。これは通常の地形ルールに優先します。



47. ルキューク

二丁拳銃(選択型)

ルキュークを配置した場合、ルキュークに隣接しているキャラタイルではなく、上下左右方向のうち、ある1方向の最初の1枚目および2枚目のキャラタイルとだけバトルしてもかまいません。それが自軍タイルであれば、バトルは発生しません。このスキルを発動した場合、バトルステップは飛ばします。



48. ボルネオ

ペンギンカ(選択型)

ボルネオ以外の好きなキャラタイル1枚をフリップしてもかまいません。スキルを発動した場合、相手はそのキャラタイル以外の好きな1枚のキャラタイルをフリップします(ボルネオを選択してもかまいません)。このスキルを発動した場合、バトルステップは飛ばします。



49. バエンヴィエール

スキル吸収(持続型)

バエンヴィエールに隣接している全てのキャラタイルはスキルを失います。バエンヴィエールに隣接する空白スペースにタイルを配置した場合も同様ですが、バエンヴィエールのスキルはキャラタイルを配置する前には適用されません。バエンヴィエールが配置されている間、このスキルは持続します。



50. カダス

次元門(選択型)

カダスを配置した場合、カダスに隣接している空白スペースをひとつ選択してもかまいません。相手は次のターンにその空白スペースに必ずキャラタイルを配置しなければなりません。

