

THE
MIRACLE
OF THE
ZONE



ミラクルマスターへの道



— 大貝獣物語 —
*THE MIRACLE
OF THE
ZONE*



トレーディングカードゲーム

ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーン

大貝獣物語の舞台でもある、黄金郷シールドラドの一角にある魔法が支配する国グリフワール。この国では「召喚師」と呼ばれる魔法使いが絶対的な力を持っています。なぜならば召喚師は「ゾーン」と呼ばれる不思議な次元からモンスターを呼び出すことができるからなのです。ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーンは召喚したモンスターのパワーの強さで勝敗を決するモンスター召喚バトルゲームです。

ようこそ!

ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーンの世界へ

教えて!グレートノーム(Q&Aコーナー)

1	カードの種類は?	7
①	召喚師カードの秘密	8
②	召喚獣カードの秘密	10
③	補助カードの魅力	12
2	お互いのカード配置	14
3	手札を7枚引く	16
4	召喚師カードGO!	18
5	ゾーンからカードを1枚引く	20
6	先手の1手目	22
7	先手の2手目	24
8	先手の3手目	26
9	先手の4手目	28
10	まだまだ勝負は終わりません!	30
11	さあ、5手目のSPカード実行です!	32
12	勝利ポイントの計算	34
13	ポイントのつけ方	36
14	大技!コンボの魅力	38
15	1人目の召喚師が終わったら...	42
16	召喚師の2巡目	44

・	自分でデッキを組むときは?	48
・	こんな時どうするの?	50
・	ガードの意味は?	52
・	ヘルプカードの効力は?	54
・	ヘルプ&スペシャルの効力は?	55
・	悪魔の所業の効力は?	56
・	チェンジ(同属交換)の効力は?	60
・	チェンジ(属性無視)の効力は?	62
・	リバースカードの効力は?	70
・	チェンジカードの効力は?	71

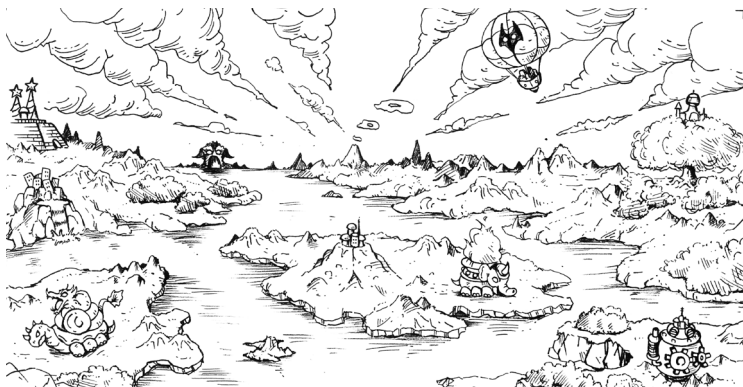
索引	72
----	----



※創造主は削除しています。

※「大貝獣物語 ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーン グリフワール編 ストラクチャーBOX」には含まれていないカードの紹介も記載されています。

ようこそ ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーンの世界へ



ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーンは異世界「ゾーン」より
召喚師が召喚獣を3体呼びだし、その召喚獣
の合計パワーの強さで勝敗を決めます。
だからといって強大なパワーの召喚獣ばかり揃えて
いれば勝てるというものでもありません。
弱小パワーの召喚獣でも、「コンボ」という
必殺技で、強大パワーの召喚獣を
うち負かすことができるのです。
そんな奇跡を、味わってみたい
あなたのために、このゲームはあるのです。



ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーンのカードは「召喚師カード」と「召喚獣カード」と「補助カード」の3種類に分かれます。



① 召喚師カード



② 召喚獣カード



③ 補助カード

① 召喚師カードの秘密

召喚師とは異世界ゾーンより強大なパワーを持ったモンスターを呼びよせる力を持つ人々の事です。召喚師には1~7のレベルがあり、レベルの高い召喚師ほど、いろいろな属性のモンスター(召喚獣)を呼び出すことができます。属性は10種、どの属性の召喚師を使うかはあなた次第です。

召喚属性マーク

召喚師カードには④と⑤の3辺に属性マークがかいてあります。プレイヤーはその属性に合った召喚獣カードを場に出すことができるのです。

● = このマークはオールマイティーのマークです。属性を問わずなんでも出せます。

名前

左

抜き手

先手・後手を決める大切な数字。この数字が大きい方が先手となります。

特徴

黒字は召喚師の特徴、赤字は召喚師の能力や召喚獣との相性を示します。この指示に従って、それぞれの効力を実行して下さい。

+修正

場に出ている概当する召喚獣にパワーをプラスしてあげることができる召喚師のプラス能力。

天



● ジフタル (アークマスター)

王宮会計士をやめ 黄金の
ミラクルマスターをめざす
ちよっとおちゃめなおじさん
妻と二人の息子あり

金の蛇大好き!

B. 黄金すべてに+10

S001

右

レベル・称号

召喚師には1~7のレベルがありそれぞれのレベルに合わせて称号があります。

- LV1: アークマスター
- LV2: ブライトマスター
- LV3: コメットマスター
- LV4: デボンマスター
- LV5: エリアマスター
- LV6: ファイルマスター
- LV7: ミラクルマスター

性別

♂は男性、♀は女性を表しています。

年齢

召喚師の年齢を示します。

LV1

♂
45歳

下

召喚師のナンバー (S) が付いています。

② 召喚獣カードの秘密

召喚獣とは召喚師によって呼び出される強大な力を秘めたモンスターです。

召喚獣は10種の属性に大別され、それぞれの属性には弱小さな者から強大な者まで数多くの召喚獣がひしめいています。

サブ属性

主な属性の他に、もう1つ属性を持つ召喚獣もいる。

(竜)(獣)(魚)(鳥)(虫)(貝)
(男)(女)の8種類があります。

召喚獣の名前

モグール(獣)

特徴

召喚獣の紹介と白文字部分は
召喚師やヘルプカードからの影響、
相手の召喚獣に及ぼす効力などが
かいてある重要なところ。
よく読んでおこう。

※(Ⓞ)は召喚獣を略したものです。

召喚獣ナンバー



属性マーク

召喚獣の属性を表すマーク。
召喚師カードの天と左右の3辺
に描かれている属性マークと
同じマークの召喚獣を場に出せる。



パワー

召喚獣の強さを示す数値。
もちろん数字が大きいほど
パワーが大きい。

③ 補助カードの魅力



ヘルプカード



召喚師カードの①に出すカード。
召喚師や召喚獣をパワーアップさせる
とてもおいしいカード。
コンボの完成にも必要。



スペシャルカード



最後のSP勝負に使うカード。
勝負を大逆転に導く一発逆転の
可能性を秘めたカード。



ヘルプ&スペシャルカード



ヘルプカードとしてもスペシャルカード
としても使える便利なカード。



リバースカード



対戦が終って、ホール(墓場)に送られた
召喚獣カードを復活させることができる。



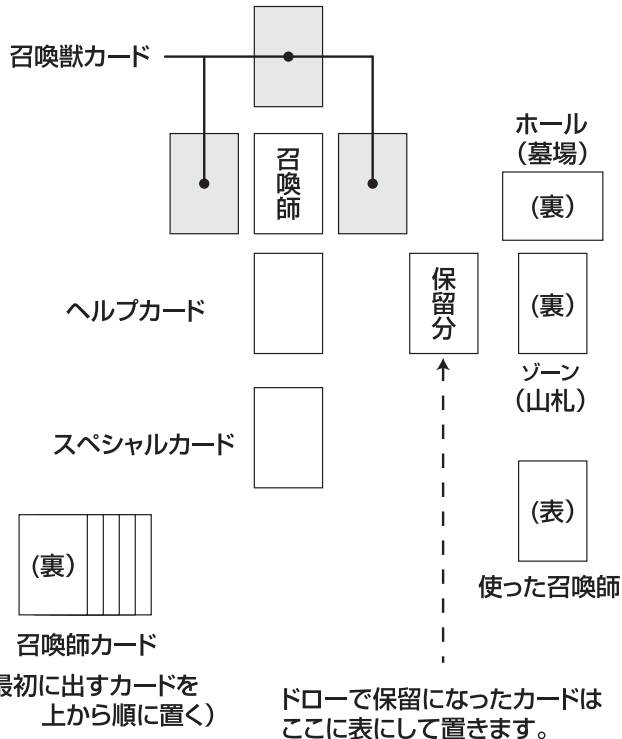
属性チェンジカード



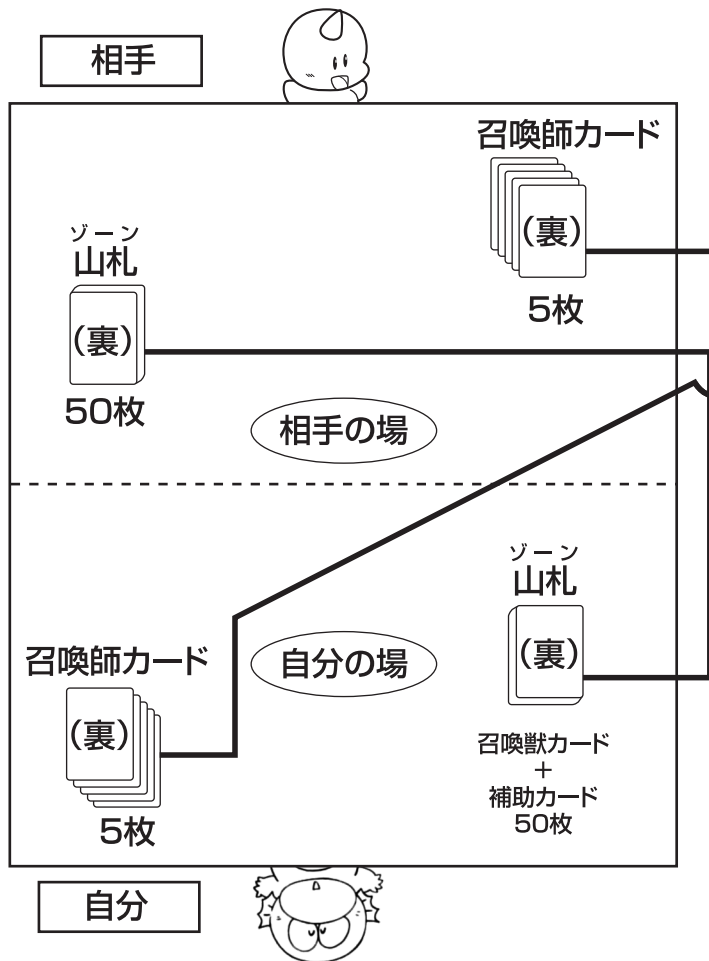
召喚獣カードとセットで使う。
召喚師の召喚属性をかえることができる。



<カード配置>



2 互いのカード配置



勝負は2人对戦

※対戦には1人 1デッキが必要です!

勝負は自分と相手の1対1で行います。

使うカードは55枚

まず(召喚師カード)5枚と(召喚獣+補助カード)50枚の2つの山に分けて下さい。

まず!5枚の召喚師カードの順番決め

自分の召喚師カードの出動順番を決めます。
決めたら1番目の召喚師が上にくるようにカードを裏返しにして召喚師カード置場におきます。

自分のシャッフル・相手のシャッフル

自分の50枚のカードを気のすむまでシャッフル(トランプのようにきることを)したら、今度は相手に自分のカードをシャッフルしてもらい、また返してもらいます。

シャッフル終了

お互いに50枚のカードを自分の山札置場に置きます。
この50枚のカードをゾーンといいます。

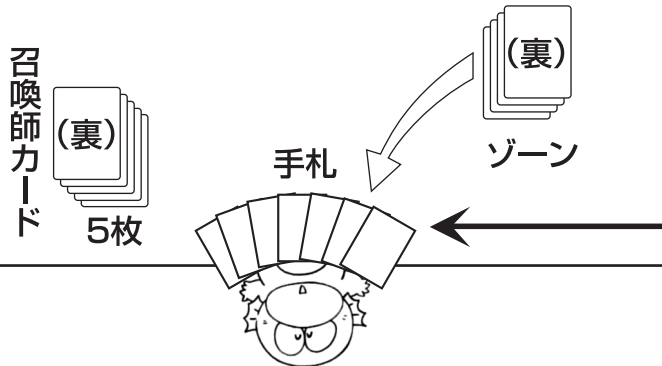
山札のことをゾーンというんじゃ!



3 手札を7枚引く

ゲームの流れをつかもう

このページからゲームの流れにはいります。
最初に手札を7枚とるところから、スタートして、1手目、
2手目を出していき、最後のSP勝負に行くまでの
ゲームの流れを自分がプレイしているつもりで
つかみとってください。



ゲームの真髄はカードにあり！

基本的なルール以外のゲーム中のごまかい指示事
についてはすべてカードにたくされています。
カードの内容をよく読んでそれに従ってくだ
さい。ゲームの流れについてはこのルール
ブックを参照してください。

カードを見れば
わかるんだね



手札を7枚引く

召喚師カードの順番を決めたら
お互いにゾーンの上から7枚カードを引きます。
これが自分の手札となります。

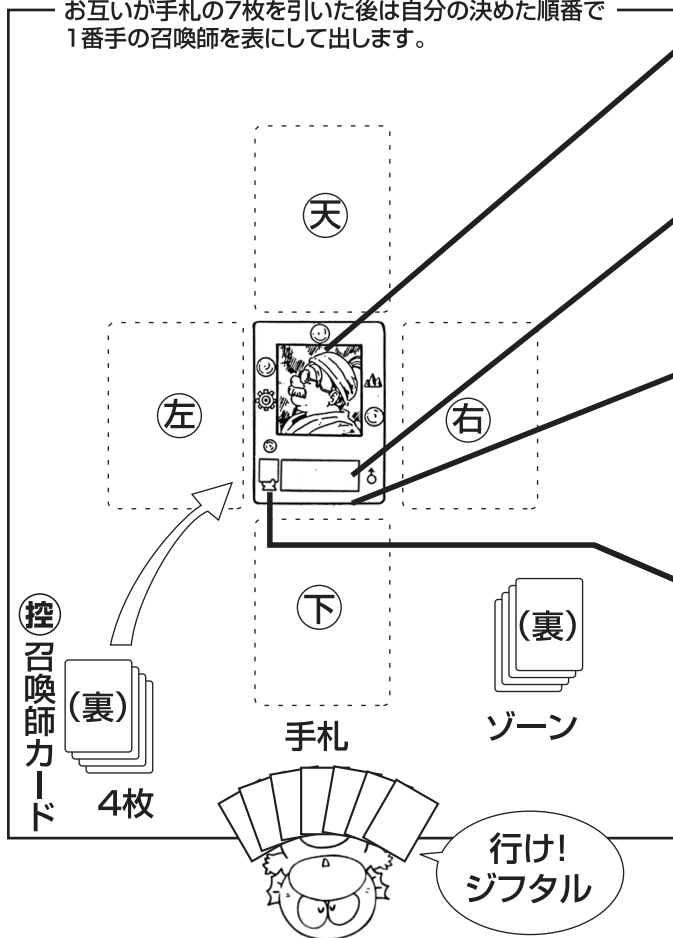
手札カードを確認する

手札にどんなカードがきたのかみてみます。
この時相手には自分のカードを
見られないようにして下さい。



4 召喚師カード GO!

お互いが手札の7枚を引いた後は自分の決めた順番で1番手の召喚師を表にして出します。



1人目の召喚師を出す

お互い同時に召喚師カードを場に出し、相手に自分の召喚師の名前を伝えます。



相性はあるか?

お互い赤文字でかかれた召喚師同士の相性を読み上げます。何か相性のある場合はそれを実行して下さい。

+修正は?

召喚師には特定の属性を援護できる能力があります。それに合う召喚獣を場に出した場合、召喚獣のパワーに+修正分をプラスして下さい。その合計が召喚獣のパワーとなります。+修正が2つある召喚師の時、その両方に該当する召喚獣であれば両方をプラスして下さい。

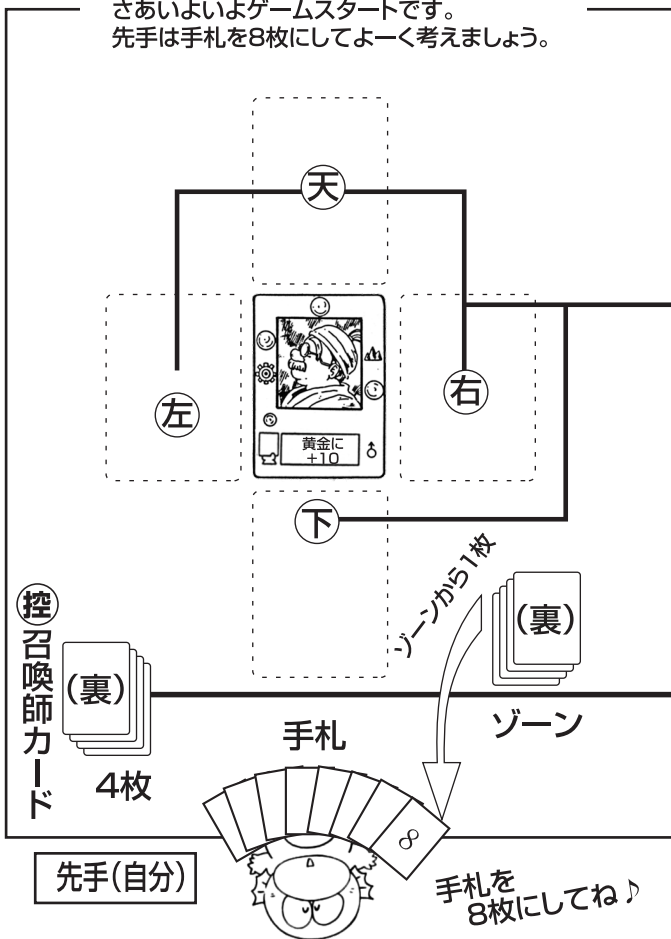
抜き手スピードで順番決め

抜き手スピードを見ましょう。抜き手で先手・後手を決めます。数字の多い方が先手です。抜き手スピードが同じ時はジャンケンで勝った人が先手・後手を自由に決めて下さい。

※以降の説明は自分が先手だった場合を想定して行っています。

5 ゾーンからカードを1枚引く

さあいよいよゲームスタートです。
先手は手札を8枚にしてよく考えましょう。



手札を8枚にする

お互いが1人目の召喚師カードを場に出した次は
先手は、ゾーンの上から1枚カードを引き、手札を8枚にします。

場に出すカードを選ぶ

場に出ている召喚師カードを見ながら、手札8枚の中から
どのカードを出すべきか作戦をたてます。

出す順番は自由

召喚獣カードは召喚師カードの天・左・右についている
属性マークが合えばどこでも出せます。
下にはヘルプカード(またはヘルプ&スペシャルカード)を
出せます。出すカードと場所に順番はありません。
じっくりと作戦をたててください。

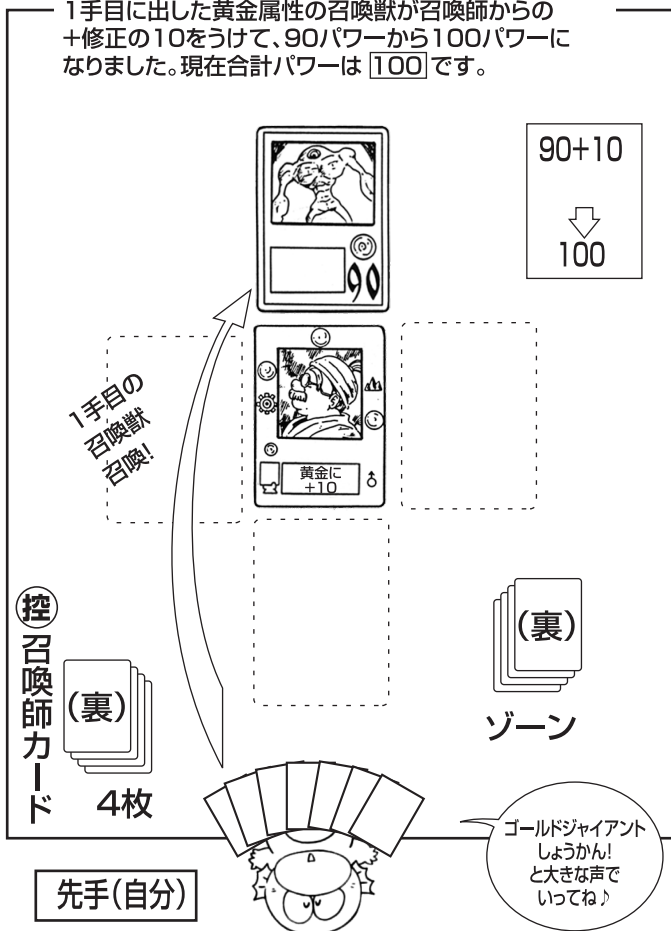
※ヘルプカードを1手目に出してもかまいません。
あくまでも作戦なのです。

控の召喚師カードはいつでも見られる

自分の手札と相性のいい
召喚師の順番を確認するために、ゲーム中にいつでも
召喚師カードを見ることができます。
もちろん相手に見られないようにしてね。
ただし、順番を入れ替えてはいけません。

6 先手の1手目

1手目に出した黄金属性の召喚獣が召喚師からの+修正の10をうけて、90パワーから100パワーになりました。現在合計パワーは **100** です。



まず、カードを場に出そう

8枚の手札の中から1枚を選んで場に出します。召喚師カードのまわりについている召喚属性マークと召喚獣のマークが一致するところに出します。



出したカードを相手に伝える

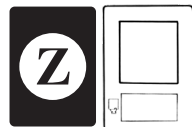
召喚獣を場に出す時は、その名前と白文字部分の特徴を相手にハッキリと伝えます。召喚師の+修正に該当する場合は、召喚獣パワーに修正分を加えます。

出せない場合は裏出して

合う属性がない時や、補助カードもない時はカードを裏にして場に出します。

裏出しの時はカードの種類を無視してどこにでも置けます。

この時相手にそのカードを見せる必要はありません。

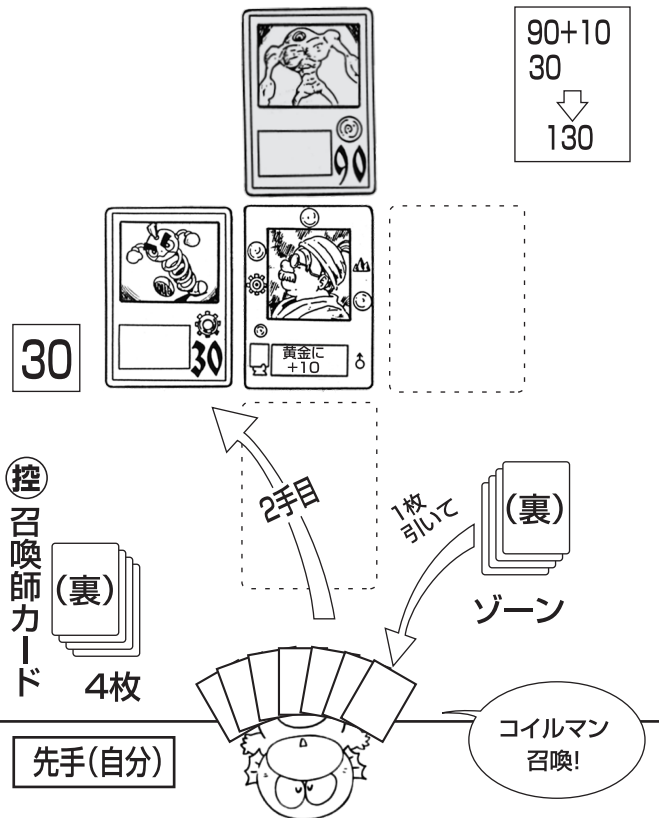


先手の1手目終了後、後手(相手)はゾーンから1枚引く

先手が1手目を出してカードの指示を実行後、後手(相手)も先手と同じ様にプレイして行って下さい。

7 先手の2手目

2手目に機械で30パワーの召喚獣を出しました。
召喚師の+修正はうけないので原点の30パワー
を加算します。現在合計パワーは **130** になりました。



後手(相手)の1手目が終わったら2手目を出す

相手が1手目を出し終わったら、2手目を出しますが
その前に必ずゾーンの上から1枚とります。
それを手札に加えた後、よく考えてから
1手目を出した時と同じように場に出します。

引き忘れには気をつけろ

カードを場に出す時は、必ずゾーンから1枚引いて
場に出します。カードを場に出した後で
カードの引き忘れに気づいても、手札が減ったままの
状態でゲームを続けます。

カードを場に出した後で
引き忘れに気づいても
その分を引くことは
できないじゃ!!

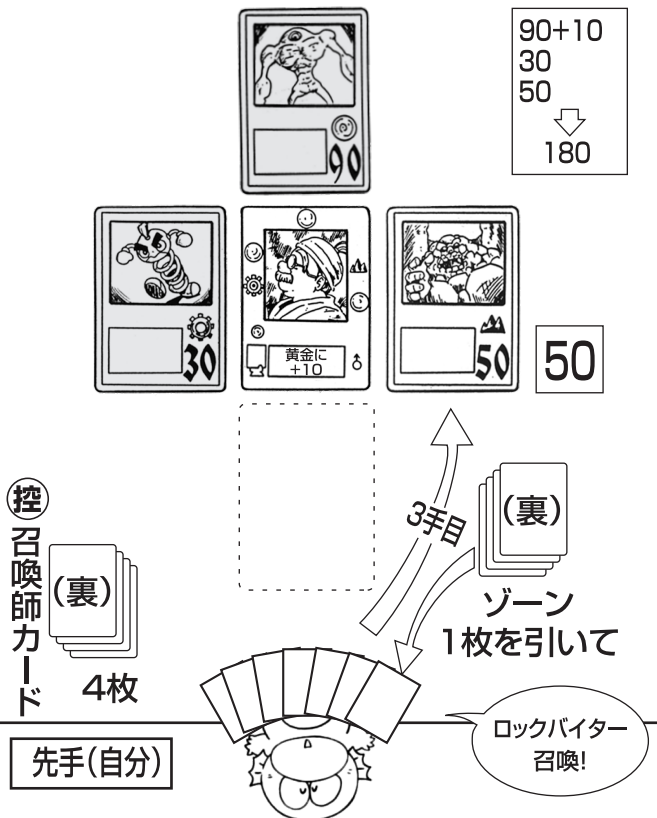


※ヘルプカードで手札補充

ヘルプカードの中に手札を補充できるカードがあります。
そのカードを使用した時のみ、手札を補充することができます。

8 先手の3手目

3手目に大地で50パワーの召喚獣を出しました。召喚師の+修正はうけないので原点の50パワーを加算します。現在合計パワー **180** になりました。



3手目のカードを出す

後手(相手)が2手目のカードを出し終えたところで、自分が3手目のカードを出します。ゾーンの上から1枚とり手札に加えてから、またまたよく考えてから場に出します。

おりたい時はおりてよし

対戦中に、自分に勝ち目がないと判断した時、できるだけ少ない失点で負ける技として「ゲームをおりる」ことができます。

勝負をおりる場合は、いつでも好きな時におりることができます。ただしゾーンから1枚引いていた場合は、場にカードを1枚出してからおりなければなりません。(くわしくはP37参照)

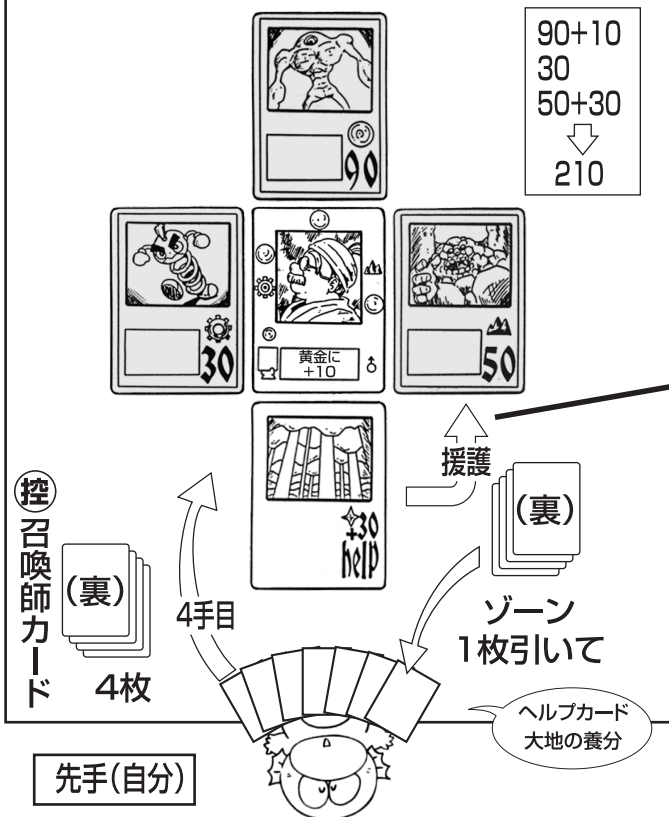
勝利ポイント(P34参照)が50になるまでにおりられるのは1回だけ。相手もしくは自分が4枚目のカードを引いた場合はおりることができません。

だからよ〜く考えてから決めるのじゃ!



9 先手の4手目

4手目に出した、ヘルプカード(大地召喚獣に+30)によって、場に出ていた大地の召喚獣のパワーは50から80になりました。現在合計パワー **210** になりました。



4手目のカードを出す

後手(相手)が3手目のカードを場に出し終わったら、ゾーンから1枚引いて手札に加え、よく考えてから4手目のカードを場に出します。

ヘルプカードのおいしい効力

例えば3手目を出した時、自分の召喚獣のパワーが相手の召喚獣のパワーより10パワー負けている時に、ヘルプカードでそれを逆転させることができます。ヘルプカードは召喚師や召喚獣をパワーアップしてくれるとても有効なカードなのです。

▲▲ 大地の召喚獣を援護するヘルプカードを出したことにより相手の召喚獣パワーよりも強くなることができました。

このようにヘルプカードは相手をギャフンとさせるためにとっても効果的なおいしいカードなのです。

パワーの高い人が勝ち

4枚カードを出し終わったところで召喚獣のパワーを確認します。先手は4手目までを出し終わったら後は、後手の4手目を待ちます。
※ お互いに4手目を出し終わったところで、パワーの合計値の高い人が勝ちです。

だけどSP勝負で逆転できるかもしれないぞ

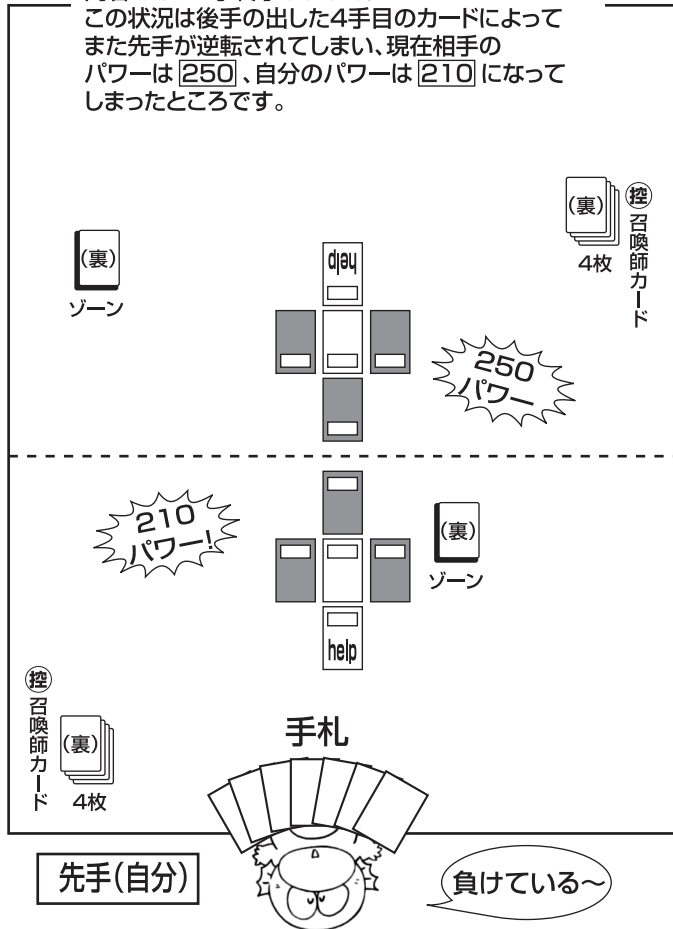


P30参照

10 まだまだ勝負は終わりません!

両者ともに4手終了しました。

この状況は後手の出した4手目のカードによってまた先手が逆転されてしまい、現在相手のパワーは250、自分のパワーは210になってしまったところです。



まだある 逆転の可能性!?

相手の4手目で逆転され、相手の召喚獣パワーが自分の召喚獣パワーよりも高くなった場合、まだあきらめてはいけません。実は、さらに大逆転を狙うことができる秘密のカードがあります。その可能性を秘めているのがSPカードです。

君は出すのか? SP(スペシャル)カード!?

最後の5手目としてSP勝負があります。SPカードは、最後の最後に一発逆転を狙えるとおきのカードです。このカードは必ず、お互いに4手目までカードを出し終えていなければ場に出すことはできません。

※SPカードを出す出さないは自由です。その時の掛け引きで出したい人が出せばよいのです。

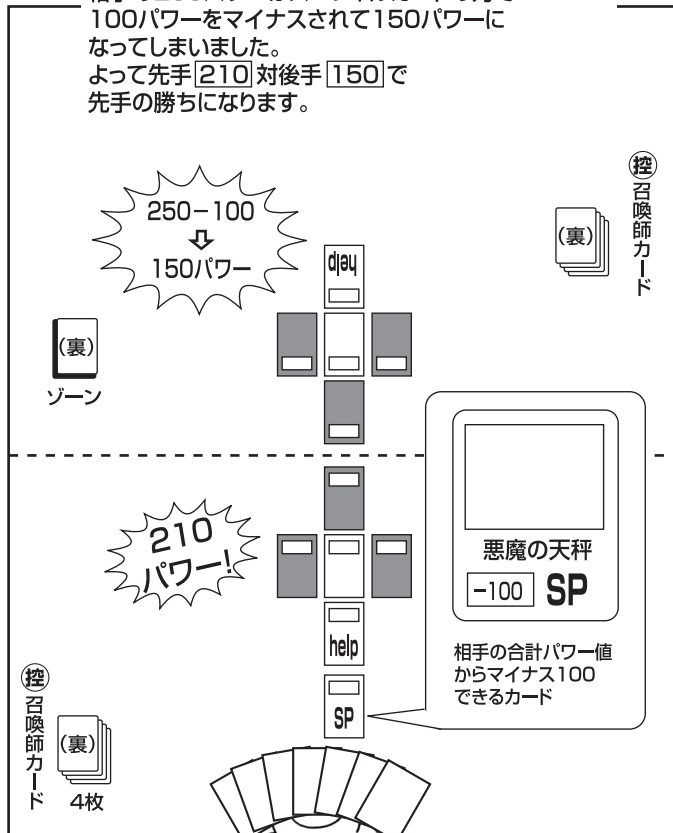
SP勝負の前にはゾーンからカードを引けない

SPカードを出す前にゾーンからカードを引くことはできません。SPカードを出すことによって手札は減りますが、そのまま続行します。



さあ、5手目のSPカード実行です!

相手の250パワーはスペシャルカードの力で100パワーをマイナスされて150パワーになってしまいました。
よって先手210対後手150で先手の勝ちになります。



SPカードは同時に場に出す

お互いにSP勝負をする場合は、SPカードを同時に場に出します。**SP勝負の実行は先手から行います。**

※ここでは自分のみSP勝負をした場合を紹介します。

後手の逆転により、先手は40パワー負けているので、(P30参照)先手は、SP勝負をすることにしました。SPカード「悪魔の天秤」を実行して、相手のパワー合計値より100パワーをマイナスしました。よって相手側の合計パワーは自分の合計パワーよりも低くなり(左図)、さらに、逆転勝利をおさめることができたのです。

同じカードが出たらお互い消滅

お互いにSP勝負をやることになり、SPカードを場に出した時、そのカードがお互いに同じだった時はSPカードの効力はお互いに消滅してしまいます。

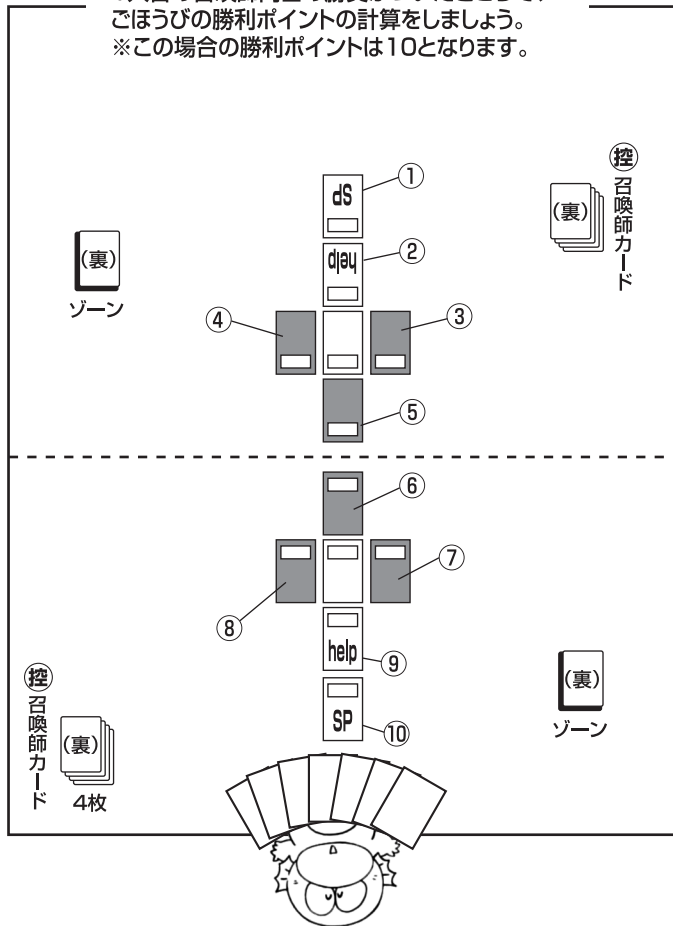
せっかく逆転の可能性を秘めたカードも残念ながら、この場合は無意味になってしまいますが、1枚のスペシャルカードにかける、かけひきの面白さがザ・ミラクル オブ ザ・ゾーンの魅力でもあるのです。

WIN!

SP勝負の実行は
先手からやってね

12 勝利ポイントの計算

1人目の召喚師同士の勝負がついたところで、ごほうびの勝利ポイントの計算をしましょう。
※この場合の勝利ポイントは10となります。



勝負アリ!勝利ポイント獲得

勝敗が決まったら、勝利者は勝利ポイントを獲得します。

勝利ポイントとは?

勝利ポイントは場に残っている、召喚師以外の勝負に使ったカードを

1枚=1ポイント

として数えてください。

自分の場だけではなく相手の場のカードも含めてください。
そして、それをポイント表(P36参照)に記入します。

※ゲーム中にリバースカードや属性チェンジカードを使っていたらそのカードもポイントとして計算します。

勝利ポイント50でゲーム終了

戦った召喚師の人数に関係なく、勝利ポイントを先に50ポイント獲得した人が、このゲームの勝者となります。
この時点でゲームは終了です。

コンボを作ってポイント倍化!?

ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーンのゲームには他のゲームにはない「コンボ」というとっても魅力的な技があります。コンボは召喚獣カードの組み合わせでつくることができます。コンボにはいくつかの種類がありますが、その技を完成させると勝利ポイントは倍化します。

13 ポイントのつけ方

自分の獲得したポイントをポイント表に記入します。
記入の仕方は次のとおりです。



名前	1	2	3	4	5	6	7	8
ポヨン	8 / 8	0 / 8	10 / 18	8 / 26	0 / 26	0 / 26	0 / 26	/
バブ	0 / 0	16 / 16	0 / 16	0 / 16	3 / 19	0 / 19	48 / 67	/

⑧
保留分

《記入の仕方》

名前	1		
ポヨン	<table border="1"> <tr> <td>獲得したポイント</td> <td>現在の合計ポイント</td> </tr> </table>	獲得したポイント	現在の合計ポイント
獲得したポイント	現在の合計ポイント		

勝利ポイントは、1人の召喚師の対戦が終了した度に記入します。

左上に獲得したポイントを
右下に現在の合計ポイントを書いてください。

おりた場合は点数の下におりたことを示す印を入れます。

同じパワーでドロー、または天災による強制ドローにより保留になったポイントは欄外に記入します。

おりた場合のポイント計算

(例)

	4	5
(相手)	8 / 26	0 / 26
(自分)	0 / 16	3 / 19

「おりる」は負けと同じ

おりた時点で場に残っているカードをポイントとして計算します。

おりた時のマーク

場に3枚残っている状態で相手がおりたので勝利ポイント3を獲得

保留カードのポイント計算

保留になったカードは次の勝負の勝者が獲得します。

保留カードは役手計算にいれない

(例)

	6	7
(相手)	0 / 18	0 / 18
(自分)	0 / 19	48 / 67

ハリケーンコンボが完成して獲得した勝利ポイント40に保留分の8ポイントをプラスして48ポイント獲得しました。

$$\left(\begin{array}{c} 40 \\ \text{ハリケーンコンボのポイント} \end{array} \right) + \left(\begin{array}{c} 8 \\ \text{保留分} \end{array} \right) = 48$$

※保留分のポイントがある時は、先にその勝負の勝利ポイントのみで計算し、その後に保留分のポイントを加えます。

⑧

保留ポイント

14 大技!コンボの魅力

召喚師ルーラ・クランプカードの(天)と(左)の3辺を見て下さい。(下図)

3辺ともすべて光の属性の召喚獣カードに囲まれています。このように召喚獣をすべて同じ属性で場に出す技をフラッシュコンボといいます。この場合、当然ヘルプカードを含めてすべてのカードが表出しになっていなければ、コンボが完成したことにはなりません。

<フラッシュコンボ
完成の例>



ヘルプカードも
表出しに
なっていないと
完成じゃないのダ!



コンボは最強!

召喚獣の合計パワーで負けていてもコンボを完成させることでたちまち勝利をつかめます。

コンボを完成させると、相手よりも召喚獣パワーが低くても勝ちになります。そしてコンボの技に合わせて勝利ポイントが倍化されます。

※フラッシュコンボ完成の場合、勝負が終わった時に互いの場のカードの残りが8枚であれば通常8ポイントの勝利ポイントが、2倍の16ポイントとなります。

互いにコンボを完成させたらどうなるの?

コンボにもそれぞれ強さがあります (P40参照)

- ◎お互いちがうコンボを完成させた場合
コンボの強さで勝敗が決まります。
- ◎お互い同じコンボを完成させた場合
従来どおり、召喚獣の合計パワーの高い方が勝ちです。

コンプリートでコンボ完成!

どんなコンボでもカードがすべて表になっていなければコンボの完成とはいえません。すべてのカードを表で出すことをコンプリートといいます。みなさんもコンプリートを目指して頑張ってください。

コンボの種類と強さ

コンボの強さとその特徴が上から順にならんでいます。
勝利ポイントの倍率は同じでも、コンボによって強さがちがいます。

強さ	種類	特徴	ポイント倍率
1	貝竜コンボ	召喚獣をすべて、貝属性のサブ属性(竜)でまとめれば成立。	×6
2	マイナスハリケーンコンボ	召喚獣をすべて、パワーが-100の召喚獣でまとめれば成立。	×6
3	100ドラゴンコンボ	召喚獣をすべて、パワー100・サブ属性(竜)でまとめれば成立。	×5
4	フラッシュハリケーンコンボ	召喚獣の属性とパワーの数値がすべて同じなら成立。	×5
5	ドラゴンコンボ	召喚獣をすべて、サブ属性(竜)でまとめれば成立。	×4
	マッスルコンボ	召喚獣をすべて、サブ属性(男)でまとめれば成立。 (ただし特定のカードを使用した時のみ)	×4
6	貝獣コンボ	召喚獣をすべて、貝属性でまとめれば成立。	×4
7	セクシーコンボ	召喚獣をすべて、サブ属性(女)でまとめれば成立。	×4
8	ハリケーンコンボ	召喚獣のパワーが、すべて同じなら成立。	×4
9	アニマルコンボ	召喚獣をすべて、サブ属性(獣)か(魚)か(鳥)か(虫)のいずれかで揃えれば成立。アニマルコンボ同士の場合は合計値の高い方が勝ち。	×3
10	フラッシュコンボ	召喚獣をすべて、同じ属性で揃えれば成立。	×2

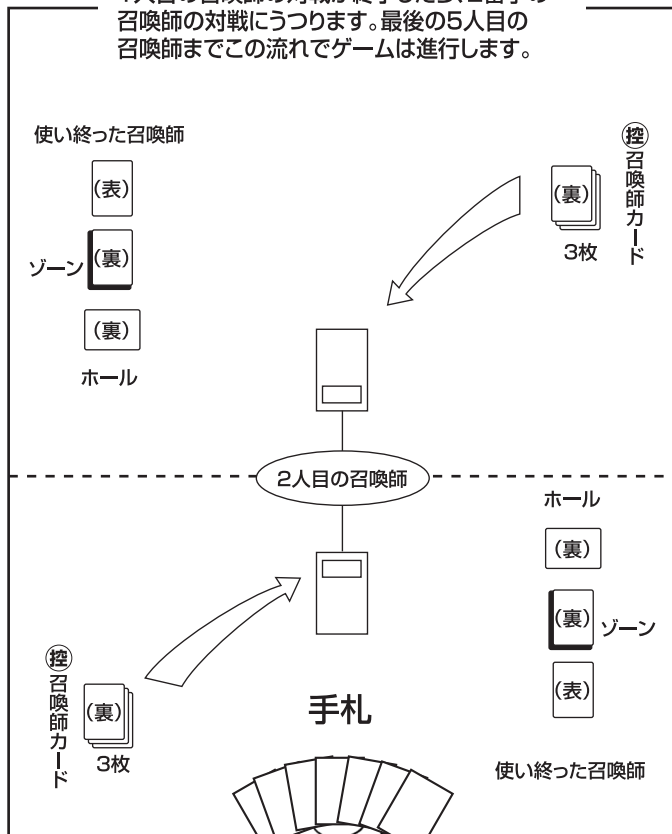
※「大貝獣物語 ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーン グリフワール編 ストラクチャーBOX」だけでは組めないコンボも含まれています。

ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーンの
カードゲームが
他のカードゲームと違うのは
この「コンボ」システムに
よるところも大きいのじゃ!
トランプのポーカーにもあるように
勝負のかけひきを
ポーカーフェイスならぬ
ミラクルフェイスで
存分に楽しむのじゃぞ!



15 1人目の召喚師が終わったら…

1人目の召喚師の対戦が終了したら、2番手の召喚師の対戦にうつります。最後の5人目の召喚師までこの流れでゲームは進行します。



場に残ったカードはホール送り

1人目の召喚師の対戦が終わったら、場に残った召喚師以外の自分のカードは、裏にしてゾーンの上に置いて下さい。(この時カードは横置きにして下さい) 使い終わったカード置場のことをホールといいます。

召喚師は別の場所に

対戦を終えた自分の召喚師はゾーンの下に表向きで置きます。

手札はそのまま使う

手札はそのまま続きます。SP勝負をしたり引き忘れをしたりして手札が減っていても補充はできません。

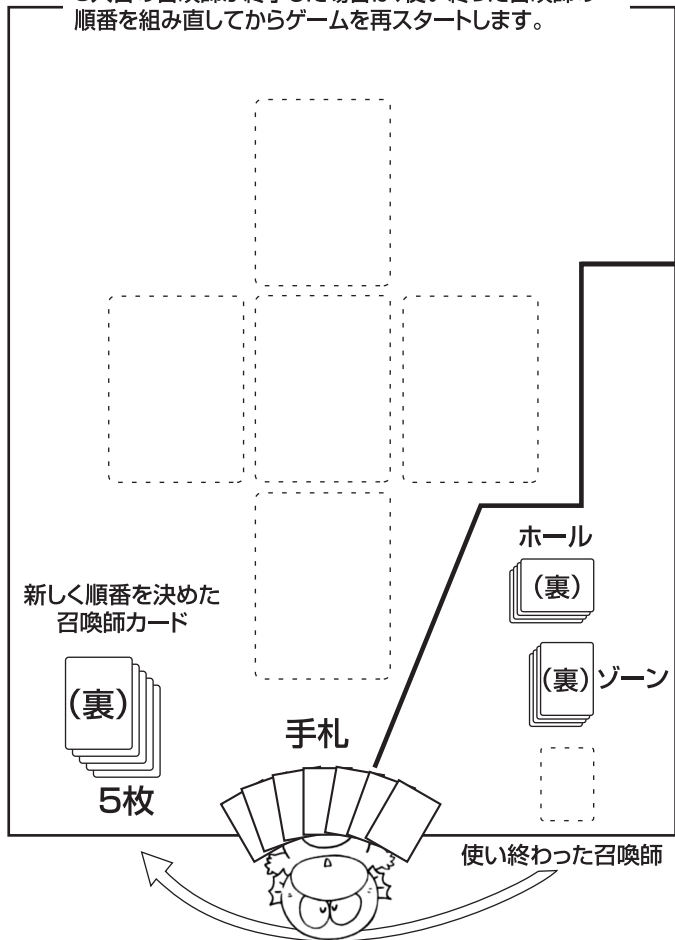
2人目の召喚師を出す

2人目の召喚師を互いに同時に場に出します。以降の流れは1人目の時と同じです。「抜き手スピード」を見て先手からレッツゴー!!



16 召喚師の2巡目

5人目の召喚師が終了した場合は、使い終わった召喚師の順番を組み直してからゲームを再スタートします。



5人目の召喚師終了後→召喚師組み直し

5人目の召喚師の対戦が終っても、まだ勝負がついていない場合は、5人の召喚師の順番を新たに組み直して、ゲームを再開します。

※この場合はスタートの時とは違い、手札に合わせて召喚師の順番が決まります。
これにより作戦がたてやすくなるわけです。



どれからいこうかな

手札はそのまま続行

残っている手札はそのままの状態で行き続けます。
スペシャルカードやその他補助カードを使用して手札が減っていても、補充はしません。
減った状態のまま続けてください。

新たに召喚師の順番を決めたらゲーム再開

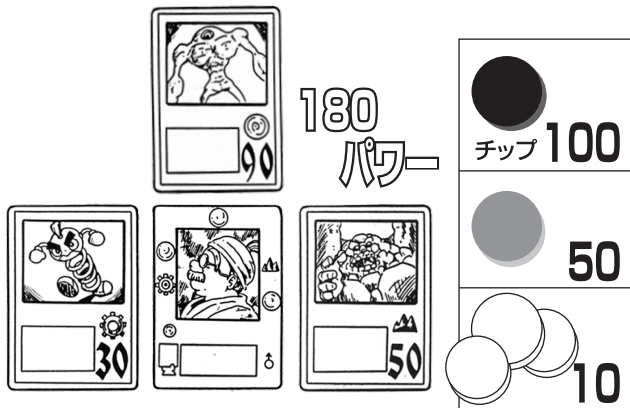
召喚師の順番も新たに決めて、準備ができれば最初の時と同じように、召喚師カードを裏にして召喚師置場に置きます。

お互いに、同時に召喚師カードを場に出します。
ここからの流れはこれまでと全く同じです。

※すべての召喚師を使い終わってなくても勝利ポイントが50に達したらゲームは終了です。

グレートノームのアドバイス

互いの召喚獣のトータルパワーの計算をする時
暗算が苦手な人は、チップなどを用意してプレイ
すれば、互いのパワーの変化がわかりやすい!



この場合は召喚獣のトータルが
180パワーなので
100チップ1枚と50チップ
1枚と10チップ3枚じゃ!

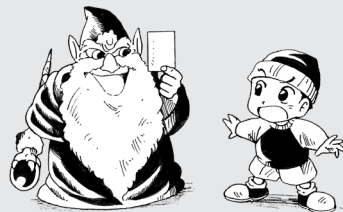
- 100パワーチップ
- 50パワーチップ
- 10パワーチップ

チップやシートを
使うと
1目で
わかるぞい!!



教えて! グレートノーム

さあ ここからは
グレートノームQ&Aのコーナーじゃ!
わからないことがあったら
何でもわしに聞くがよい
遠慮はいらんぞい!!



Q&A 自分でデッキを組むときは?

デッキは合わせて55枚のカード

ゲームの流れがわかったところで、今のデッキでは物足りない人は自分専用のデッキ(召喚師カード5枚と召喚獣&補助カード50枚)をつくってみましょう。

カードコレクションやトレーディングを楽しんだりしながら、自分専用のオリジナルデッキを完成させましょう。

召喚師の選び方

ルールを守るん
じゃぞ!

召喚師を選ぶ時は、高いレベルの召喚師を入れずに低いレベルの召喚師を多く入れるのはかまいません。5・6・7のレベルの召喚師を複数は入れられません。



LV1~2	ここから1人
LV3~4	ここから1人
LV5	1人
LV6	1人
LV7	1人

(例)○

LV1~2	1
3~4	4
5	0
6	0
7	0

(例)×

LV1~2	0
3~4	0
5	2
6	2
7	1

※レベル1~2とレベル3~4から必ず1人は選んで下さい。

召喚獣・補助カードの選び方

カード枚数に制限あり

デッキを組む時は、同じカードは入れられないのじゃ!!
ゾーンの中に入れてよいカードは以下の通りじゃ!!



- ① 召喚獣カード…100パワードラゴンは違う種類で5枚まで
同パワー召喚獣は12枚まで!
- ② 天災カード…1枚
- ③ 悪魔の所業(無効)カード…1枚
- ④ 天の奇跡カード…1枚
- ⑤ SPカードのチェンジ…属性無視交換1枚・同属性交換1枚
- ⑥ 送還(墓場送り)カード…1枚
- ⑦ 神の障壁・ブロックマン…合わせて3枚まで
- ⑧ SP封じ…合わせて2枚まで

30:20がいい感じ

「召喚獣カード」と「補助カード」の枚数の割合は30:20が無難です。



Q&A

教えて
クレートノーム

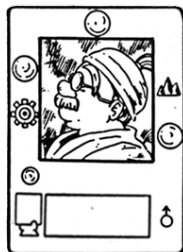
こんな時どうするの?



Q. ~倍化と属性援護が重なったらどうなるの?

まずは~倍化、次に
属性援護を実行するんじゃ!

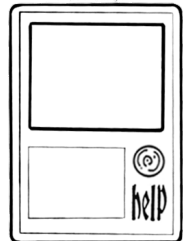
召喚獣の中には召喚師との相性や召喚獣同士の相性でパワーアップするものがあるんじゃ。召喚師や召喚獣の相性と同時に属性援護カード(~の属性の召喚獣に+30や×2などが書いてあるカード)を出した時はまず倍化を実行して、それから、召喚師の属性援護を実行するんじゃよ。



(例)
ジフトルとの相性で
60パワーの召喚獣が
5倍化して300パワーになった!

↓
ヘルプカードの援護+30
が加わり330パワー!!

↓
最後に召喚師の+修正が
プラスされて340パワーに!!



スゲー



Q. 山札がなくなったらどうなるの?

ゾーンから引けるカードがなくなったら
負けなんじゃ!!



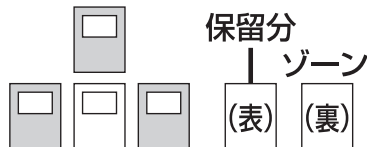
最後の1枚を引いて、ゾーンがなくなった時点ではゲームは終わらないぞ。しかし次の自分のターンでゾーンから引くカードがなくなった場合は手札があってもゲーム終了、負けになるんじゃ。だから、ゾーンが残り1枚になった時に、ゾーンがなくならないようにするために、わざとゾーンからカードを引かずに引き忘れの状態であることで、ゲームを続けることはできるゾ。



Q. 同点の時はどうなるの? <ドロ>

場に残ったカードは保留
次の勝負にもちこしじゃ!!

お互いの召喚獣のパワーが同点、もしくは天災カードによる強制ドロウの場合、その場に残っているカードは保留となり、ゾーンの隣に保管されるんじゃ。(表出し)



※保留ポイントの計算はP37参照



Q&A ガードの意味は？

Q. ガードするってどういうこと？

ガードは0化と同じなんじゃ!!

対戦中に相手の場の召喚獣をガードしたり逆に自分の場の召喚獣がガードされることがある。ガード(0化)された召喚獣カードはその場に裏返しにしておくんじゃよ。



召喚獣をガードする召喚獣



パワースナイパー



パワーバキューマー



ブロックマン

これらは召喚獣をガードする召喚獣じゃ

※ブロックマンは先出し実行OK!

パワーバキューマーやパワースナイパーを使用する場合は、あくまでもその時点で場に出ているカードを対象として効力を実行する。

先出しはできるが先出しをしておいてから、その後対象を指定することはできないんじゃ!

ただし、ブロックマンは先出しが可能じゃよ!

※先出ししたパワーバキューマーやパワースナイパーは裏にはならないので、コンボを狙うことができます。



バキュームしてパワーをプラスできるんじゃ

パワーバキューマーにパワーを吸いとられ(0化)されたカードは、パワーが0になったことを示すために裏返しになります。パワーバキューマーを実行した人は相手のパワーを自分の合計パワーにプラスすることができます。

自分が相手から吸いとったパワーをプラスできるんだね。



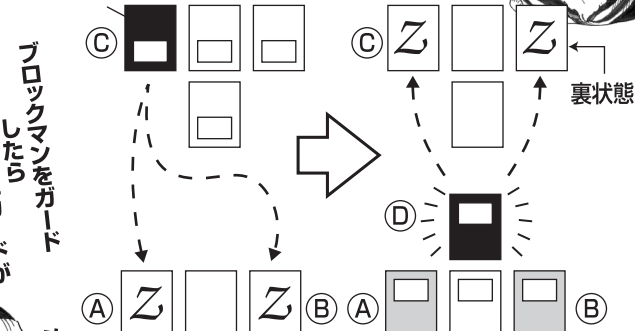
ガードされた召喚獣はガードで生き返るんじゃ

ブロックマン

<図1>

<図2>

ガードされたカードが生き返った!!



<図1>ブロックマン(C)によってガードされていた自分の場のA・Bのカードは、<図2>自分も場にブロックマン(D)を出すことにより、相手のブロックマン(C)をガードして、生き返らせることができます。



ヘルプカードの効力は? Q&A

ヘルプカードは召喚師や召喚獣を援護してくれるカードです。また、ヘルプの場にカードが表出しにされていないと、いかなるコンボも完成しないので、そういった意味でも重要なカードです。



属性援護カード



頼りになるお助けカードじゃ!!

カードに指定された召喚師や召喚獣を援護するカードです。(×～、+～と記載されている)まだ、召喚獣が1体も出されていない状態で、これらのカードを出した場合、そのカードが1体のみ援護の場合なら次に出されたカードが自動的にターゲットになります。

召喚師移動



召喚師の順番替え

今、でている召喚師以降に控えている召喚師の順番を自由に入れ替えることができます。ただし次の段階に進んで以降は入れ替えはできません。手札と控えの召喚師の相性を合わせるのに有効です。

ヘルプ&スペシャルの効力は?

ヘルプ&スペシャルカードは、ヘルプの場にもスペシャルの場にも出せる便利なカードです。もちろん、コンボを完成させたい時に、ヘルプカードとして使用することができます。



ヘルプでもスペシャルでもOKなんだ!!

大津波(天災)



勝ち目がない時つかうんじゃ!

このカードが出された時点で場に出ているすべてのカードを流すことができます。(強制ドロー) 相手がヘルプやスペシャルで、天災を防ぐカードを出した場合や相手も天災カードを出した時のみ天災は空振りになります。

神の障壁



このカードで逆転も可能じゃ

カードに表示された、相手の召喚獣をガード(パワー0化)できます。ガードされたカードも勝利ポイントとして計算します。

悪魔の所業の効力は? Q&A

悪魔の所業にはかなわんぞ!



このカードは相手の召喚師(+修正も含む)・召喚獣カード・ヘルプカード・SPカードの特殊効力をすべて無効化できる。SPカードの中で(天災は除く)1番強いカードです。

このカードが出た時点で

他のSPカード・ヘルプカード・

ヘルプ&SPカードははすべて無効化(O化で裏になる)されてしまいます。

このカードにたちうちできるカードは天災(強制ドロー)のみです。

※(召)カードは原点は消えないので表のままです。

SPカードの優先実行順

SPカードにも強さがあります。天災・悪魔の所業・天の奇跡については、優先的にその効力が実行されます。

- 1.天災(強制ドロー)
- 2.悪魔の所業
- 3.天の奇跡
- 4.その他のSPカード

この3つ以外のSPカードは先手より実行してください。

※ お互いに同じSPカードを出した場合は、お互いにその効力は消滅します。

こんな召喚師がいるぞい!

<ラマ・ヤグーの場合>



相手が22歳以上の召喚師なら相手の天をブロック(回復不能)

召喚師の能力に「回復不能」と書いてある場合は悪魔の所業でも無効化できないんじゃない!!

<ルーラ・クランプの場合>



相手が35歳以上の召喚師なら相手の+修正をすべてO化

召喚師の能力に「回復不能」と書いてない場合は、悪魔の所業で無効化できるんじゃない!!

基本的に悪魔の所業は、相手のカードから何らかのダメージをうけた時のみ効果があるのじゃが、まれなケースもあるんじゃない。それについては次のページで説明するぞい

※ 召喚師カードに対する無効化は特殊能力と(+修正)のみで召喚師カードはうらにはなりません。



こんな召喚師がいるぞい!

<ラ・スティフの場合>

相手がLV4以下の召喚師なら
火(🔥)すべて → 0化
しかし同時に自分もドラゴンを出せなくなる

自分が召喚師ラ・スティフを出した時に相手の召喚師がLV4以下の召喚師であったために、ドラゴンを出せなくなってしまったとしよう。そのことも相手から受けたダメージとして「悪魔の所業」を使うことができるんじゃよ。

悪魔の所業を出すことによって、自分のダメージとなっていたドラゴンを出せなくなっていたことが解放され、ドラゴンを出せるようになるんじゃ。

じゃが気をつけるんじゃ!!

自分が「ドラゴンを出せなくなる」という相手からうけたダメージを回復させると、同時に相手に与えていたダメージ「相手の火(🔥)すべてガード」も回復してしまうんじゃ!

自分のダメージを回復させたのと同時に相手に与えていたダメージも回復する場合もあるということを忘れないようにするのじゃよ!



こんな召喚師がいるぞい!

左ページで紹介した、召喚師ラ・スティフとよく似た効力を持つ召喚師も紹介しよう。ラ・スティフと比較して、そのちがいを理解するのじゃぞ!

<モゾルの場合>

相手が♀25歳以下の召喚師だと
+60 → 0
ドラゴンも出せなくなる

自分が召喚師モゾルを出した時に、相手が女性で25歳以下の召喚師だった場合、+修正の60がなくなり0になってしまい、さらにドラゴンも出せなくなってしまう。

この場合も「悪魔の所業」を出すことによって、相手から受けていたダメージ（+修正の60が0になったこと・さらにドラゴンが出せなくなったこと）を回復することができるんじゃ!



召喚師ラ・スティフの場合とのちがいは、召喚師モゾルは相手に対してダメージを与えていないこと。相手にダメージを与えていた場合は、悪魔の所業によってそのことも解放されるのじゃぞ!



チェンジ(同属交換)の効力は?

カードを交換して逆転じゃ!

チェンジカードは自分の場のカードと相手の場のカードを交換できるカードなんじゃ。このカードを使って、相手のコンボを崩したり、逆にコンボを完成させたりできるんじゃよ!!



SPチェンジで逆転コンボを決めるんじゃ!

(図1) SPチェンジでAのカードとBのカードを交換したことによって、(図2)相手のコンボを崩し、逆に自分がコンボを完成させたんじゃ!!



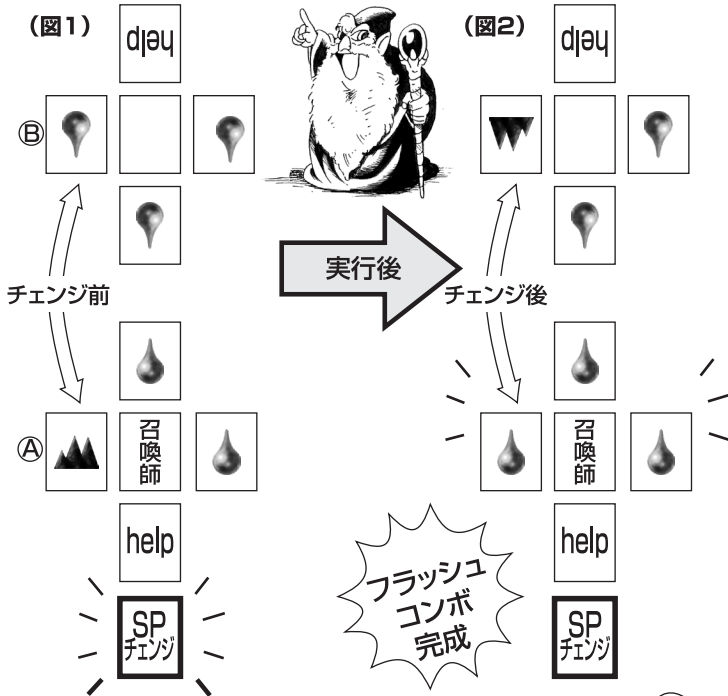
チェンジ(同属交換)

相手の場の②カードと自分の場の②カードが同属性なら、そのカードを交換することができます。(サブ属性が同じ時も交換可能)
ただし相手も同じSPカードを出した時は効力は消滅します。

コンボを崩せる強いカードか!でもどうやって使ったらいいの?おしえてグレートノーム?



わかったわかった。チェンジカードを使うとそれと一緒に、いろんな効力が発生するんじゃ。それについて説明しよう



スペシャルやりまーす

勝ったーっ

チェンジ(属性無視)の効力は?

属性を無視したSPチェンジカードは、自分の場の裏返っているカードと相手の召喚獣カードとも交換できるぞ!!使い方によってはガードされていたカードも回復させることができるんじゃ!



ガードも回復できるんじゃ!

チェンジ(属性無視)

属性を無視して、相手の場の①②③にあるカードと自分の場の④⑤⑥にあるカードを交換することができます。自分の場の裏出しカードと相手の場の表になっているカードと交換してもかまいません。ただし、相手も同じSPカードを出した場合は効力は消滅します。



チェンジを実行したカードは横置きにするのじゃ!!

※ 右ページの説明は、わかりやすく説明するために、相手カードと自分のカードを交換していますが、実際のカードゲームではチェンジを実行する時は相手のカードと自分のカードが混ざらないように、交換するカードをその場で横置きにします。

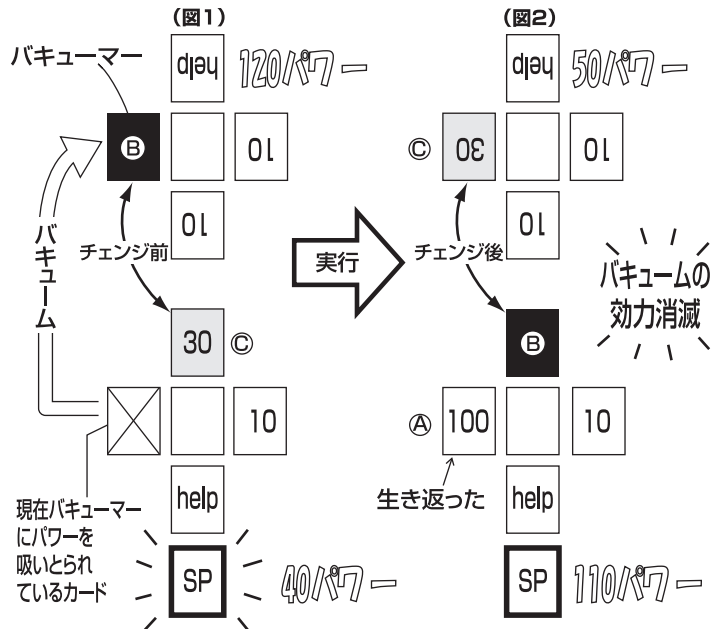


その1. SPチェンジで **パワーバキューマー** を **パワースナイパー**

他のカードと交換する場合

(図1) SPチェンジで⑧バキューマーと⑨のカードを交換した場合

(図2) バキューマーの効力は消滅し、⑧にパワーを吸いとられていた④は生き返ります。



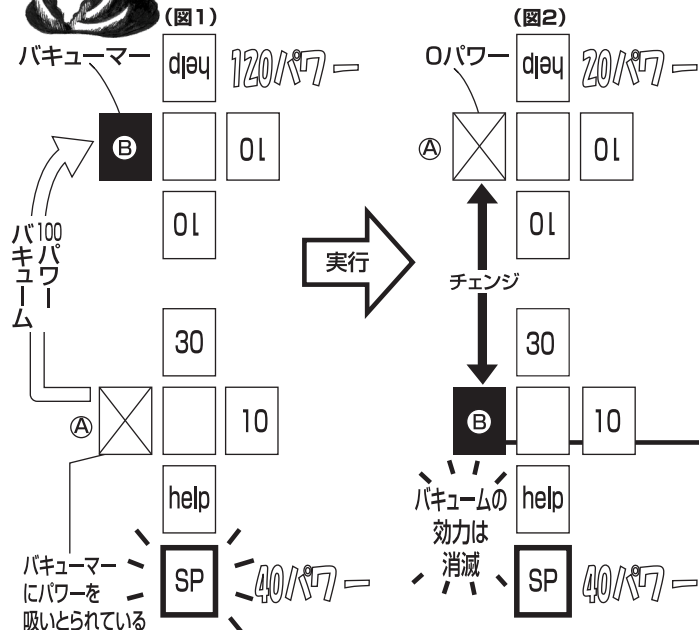
※ パワーバキューマー、パワースナイパーはチェンジされるとすべての効力を失ってしまいます。



その2. SPチェンジで パワーバキューマーと パワースナイパー

パワーバキューマー
パワースナイパー

にガードされたカードを交換
する場合



(図1) SPチェンジで ①(バキューマーによってパワーを吸いとられているカード)と ②バキューマーを交換する場合

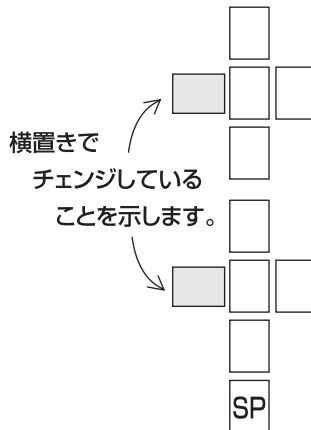
(図2) ①はパワーが吸いとられている状態(=0パワー)のまま移動します。

よって相手はそのパワーをプラスすることはできません。

②はチェンジによって効力を失い、吸いとっていた100パワーは0になります。

チェンジ=カード横置き

チェンジを実行したカードは横置きにするんじゃ!



SPチェンジを実行した時に自分のカードと相手のカードが混ざらないようにすることで、カードが交換されていることをあらわすんだね。



※ チェンジ後に自分の場に②がきても相手の場のカードをバキュームすることはできません。



バキューマーはチェンジで違う場に来た時点で効力を失ってしまうんじゃ

だからバキューマーは吸いとった

パワーを持ったまま自分の場に

来ることはできないんじゃよ!



その3. SPチェンジで相手のブロックマンと チェンジする場合

ブロックマンにガードされた時

例1.チェンジカードで自分の

場の2枚のカードが生き返る!

(図1) SPチェンジを実行して、

①とブロックマンを交換した場合、
相手のブロックマンによる効力は消滅し

(図2) 自分の場のガードされていた左右
2枚②③は、
生き返るんじゃ!!

例1へ

例2へ

左図の場合の対抗策

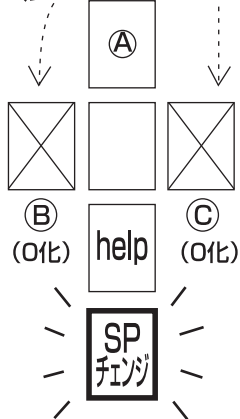
例2.チェンジカードで自分の場の
1枚のカードが生き返る!

(図3) SPカードを実行して、

④とブロックマンを交換した場合、
④のカードはガードされた状態(=0パワー)
のまま相手の場に移動します。

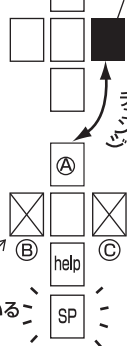
(図4) ブロックマンはSPチェンジで違う場
に来た時点で効力がなくなるため、
自分の場の左側のカードは
生き返ります。

左右ガード!!

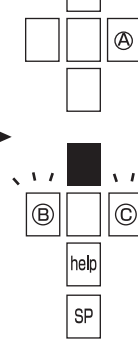


例1. ①とブロックマンをチェンジする場合

(図1) djəu ブロックマン

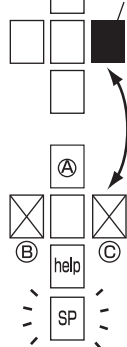


(図2) djəu

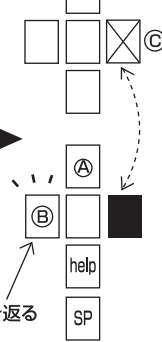


例2. ④とブロックマンをチェンジする場合

(図3) djəu ブロックマン



(図4) djəu



②は
生き返る

ブロックマンの効力が
消滅して左側のカードが
生き返った!!





SPチェンジ実行後、 召喚獣相性が発生する場合

(図1) SPチェンジでAとBのカードを交換したことによって



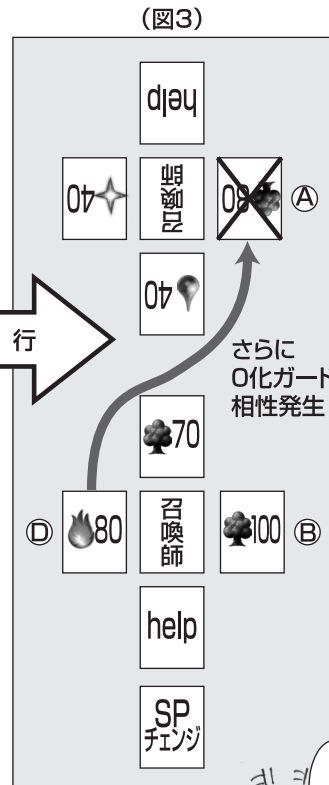
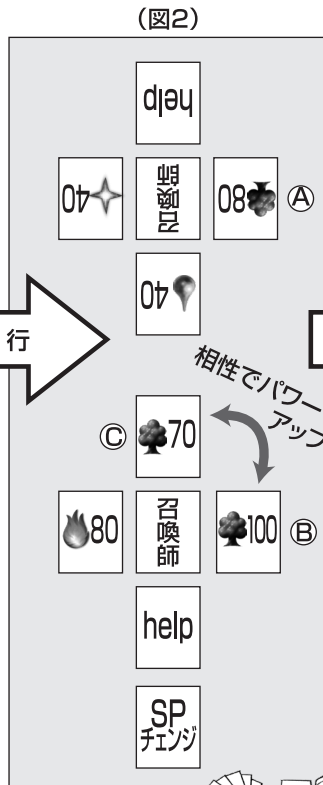
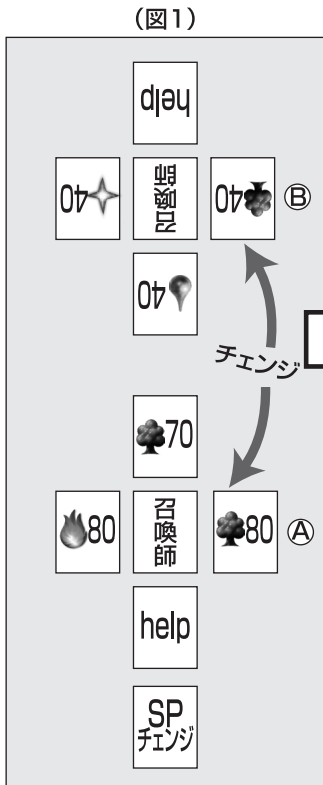
(図2) BとCの召喚獣相性が発生し、さらに



(図3) DがAをガードする召喚獣相性も発生した例じゃ!!

効力は発生順に
実行!!

召喚獣相性などが発生する場合は、仕掛けたカードにより、発生した効力の順に実行するのじゃ!



スペシャル
やりまーす



おお!!
パワー
アップ



勝ったーっ

R

リバースカードの効力は？

ホールに送られたカードを復活

リバースカードは、ゲーム中に使用し終ってホールに送られたカードを復活させることができるカードです。

自分の手札に出せるカードがない場合使います。

もちろん、召喚師の属性と合っていない限りなりません。だから、このカードを有効に使用するためには、ホールに送ったカードをよく覚えておくことが重要になります。

ホールに送られたカードは、このカードを使用する時以外、見ることはできません



ズバリだね!

ホール



リバースカードを場に出してから
ホールのカードを復活させて上におきます!

もしホールに使えるカードが
なかったらリバースカードは
裏返しになっちゃうんだ



Ch

チェンジカードの効力は？

召喚属性をかえて場を有利に!

チェンジカードは自分が出した召喚師の召喚属性をかえることのできるカードです。
このカードを出す時は、チェンジカードとそれに概当する召喚獣カードを2枚一緒に場に出します



との属性しか
出せなかったところ
に出せるよう
になった!!



チェンジしてリバースもOK!

属性チェンジで召喚属性をかえてからリバースカードを使うこともできるぞ!!



属性チェンジで
火の属性にチェンジ
した後に、火のリバース
カードで火(火)をホールから
復活させたんじゃ!!

あ行

アークマスター	9
相性	19
悪魔の所業	56
アニマルコンボ	40
裏出し	23
SP勝負	31,33
SPチェンジ(属性無視)	62
SPチェンジ(同属交換)	60
エリアマスター	9
大津波(天災)	55
オールマイティーマーク	9
おりる	27

か行

ガード(0化)	52
貝獣コンボ	40
神の障壁	55
強制ドロウ	55
コメットマスター	9
コンプリート	39
コンボ(役手)	38

さ行

サブ属性	10
ザ・ミラクルオブザ・ゾーン	3,6
召喚師移動	54
召喚師カード	8
召喚師ナンバー	9
召喚獣カード	10
召喚獣ナンバー	11
召喚属性マーク	9
称号	9
勝利ポイント	34
スペシャルカード	12,31,33
セクシーコンボ	40
ゾーン(山札)	15
属性援護カード	50,54
属性チェンジ	12,71
属性マーク	11

た行

デッキ	48
デボンマスター	9
ドラゴンコンボ	40

ドロウ(同点)	51
---------	----

な行

抜き手(スピード)	8,19
-----------	------

は行

倍化	35,50
ハリケーンコンボ	40
パワー	11,29
ファイルマスター	9
ブライトマスター	9
+(プラス)修正	8,19
フラッシュコンボ	40
フラッシュハリケーンコンボ	40
ヘルプ&スペシャルカード	12,55
ヘルプカード	12,29,54
ポイント表	36
ホール(墓場)	43
補助カード	12
保留カード	13,37

ま〜わ行

ミラクルマスター	9
リバースカード	12,70

さて、ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーンのゲームの
ルールはすべてわかったかな？

困った時でも 基本のルール以外のことは
すべてカードに書かれておる
その言葉に素直に従えば
おのずから道はひらけるぞい！
後は 実践で腕をみがいて
目指すは最高のミラクルマスターじゃ!!

ウオツ フオツ フオツ



THE MIRACLE OF THE ZONEは
複雑なカードゲームが増え続ける中で
極めてシンプルな、それでいて奥の深いカードゲームを
めざしました。
その結果絶妙なゲームバランスと新しいコンボシステムを
完成させることができました。

— ごあいさつ —

この度は「THE MIRACLE OF THE ZONE」をお買い上げいただきまして
誠にありがとうございました。
この「ゲームの手引き」には楽しくプレイするための大事なことが
たくさん書かれています。別冊の体験コミックともども、よく読んで
大切に保管してください。
何か分からないことがあった時に、きっと役に立ってくれるはずです。
それでは、ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーンの世界を心ゆくまでお楽しみ下さい。

【制作スタッフ】

企画プロデュース カードデザイン	原 裕朗
ゲームシステム キャラクターデザイン	野中俊也
イラストレーション CG制作	松井 順
パラメータ調整 ゲーム手引書	滝口みどり
体験コミック	照屋 寿

THE MIRACLE OF THE ZONE



M.O.Z. 対戦用:勝利ポイントシート

GAME START :	
GEME SET :	Total Time:()

NAME デッキNo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/



DAIKAIJYU MONOGATARI

©BIRTHDAY