

山札となるカード一覧

光	強さ	名前	種族	特殊能力
1		光の妖精 ルミール	妖精族	敵の出した強さ①の キャラカードに勝利する。
2		村人	人間族	妖魔 ササーク(強さ⑧)の キャラカードとペアで出せる。
3		兵士	人間族	——
4		猫男爵 ケットシー	獣族	——
5		狩人	人間族	敵の出した獣族のキャラカード すべてに勝利する。
6		魔法使い	人間族	——
7		騎士団長	人間族	——
8		妖魔 ササーク	妖精族/ 魔族	村人(強さ②)のキャラカードと ペアで出せる。
9		光の神獣 ユニコーン	獣族	敵の出した即死カードを 無効にできる。
10		大魔導師	人間族	——
11		聖剣士 アオケン	妖精族	——
強化カード		——	——	同時に出したキャラカードの 強さが1上昇する。このカードは 1回しか使えない。
即死カード		——	——	敵の出したキャラカードを 強制的に捨て札にする。 このカードは1回しか使えない。

キャラクターたちの物語を知りたい方はコチラ→



闇	強さ	名前	種族	特殊能力
1		魔少女 トムチム	魔族	敵の出した強さ①の キャラカードに勝利する。
2		死霊使い	魔族	アンデッド族(強さ④⑥⑧)の キャラカード1枚とペアで出せる。
3		ゴブリン	魔族	——
4		生ける屍	アンデッド族	死霊使い(強さ②)の キャラカードとペアで出せる。
5		怪鳥 ハービー	獣族	——
6		ヘル・ ソルジャー	アンデッド族	死霊使い(強さ②)の キャラカードとペアで出せる。
7		トロール	魔族	——
8		死神	アンデッド族	死霊使い(強さ②)の キャラカードとペアで出せる。
9		月影の騎士	人間族	——
10		闇の神獣 ケルベロス	獣族	敵の出した即死カードを 無効にする。
11		暗黒王 シオーゼ	魔族	——
強化カード		——	——	同時に出したキャラカードの 強さが2上昇する。このカードは 1回しか使えない。
即死カード		——	——	敵の出したキャラカードを 強制的に捨て札にする。 このカードは1回しか使えない。

ルール問い合わせ先

E-Mail : info@macelandia.com

Twitter : @macelandia_jp

Website : https://macelandia.com

負味
まけあじ
©makeaji



2人用対戦ルール

Story

かつて、この世界の中心に

「マケランディア」と呼ばれる大陸があった。

光の神を信仰する勢力と闇の神を信仰する勢力は、
大陸の覇権をかけて幾度となく戦った。

長きに渡る死闘の末、光の妖精ルミールは
暗黒王シオーゼを「白夜岬」の洞窟に封印した。
この戦争は「マケラキ大戦」と呼ばれ、伝説となった。

それから500年——

平和な時代が続いていた光の王国アシッドガルドで、
不吉な預言がささやかれるようになった。

月が白に重なりし時

暗黒の王、長き眠りより目覚め

闇の軍を率いて立ち上がり

光と闇、二大勢力の因縁の戦いが、
今再び幕を開けようとしている……



ゲームの概要

古代大陸マケランディアの覇権をかけて、光と闇の陣営に分かれて
対戦する戦略シミュレーション・カードゲームです。
通常ルールのプレイ人数は4人～8人ですが、この説明書では2人
で遊ぶためのルールについて記載しています。

プレイヤーは光と闇の陣営に分かれ、マップに配置された「城」や
「砦(とりで)」を守る指揮官となって戦います。攻撃・援軍いずれか
の行動を選択し、敵陣営の城を陥落させるか、砦すべてを陥落させ
たら勝利となります。

セット内容

・遊び方説明書(本書) 1枚

・マケランディアマップ 1枚



4～6人用



7～8人用

裏面

陣営カード 8枚

【光】城 1枚、砦 3枚

【闇】城 1枚、砦 3枚

裏面



山札となるカード 32枚

光

キャラカード 11枚 強化カード 1枚 即死カード 1枚 裏面



追加カード(7～8人用マップで遊ぶ場合のみ使用)

・キャラカード2枚(強さ③と⑥) ・強化カード1枚

闇

キャラカード 11枚 強化カード 1枚 即死カード 1枚 裏面



追加カード(7～8人用マップで遊ぶ場合のみ使用)

・キャラカード2枚(強さ③と⑥) ・強化カード1枚

キャラカードの見方

1

強さをあらわす数字



名前

種族

特殊能力

※特殊能力を持たない
キャラには記載されてい
ません。

ゲームの準備

1 ゲームフィールドの準備

マケランディアマップをテーブルの中央に広げます。
「4～6人用」「7～8人用」のどちらの面を使用しても構いません。
「7～8人用」を使用した場合は難易度が高くなります。

2 陣営分け

2人のプレイヤーのどちらが光の陣営で、どちらが闇の陣営で戦う
かを決めてください。

次に、表1のとおり陣営カードを用意します。

▼表1:陣営カードの枚数

使用するマップ		4～6人用	7～8人用
光	城	1枚	1枚
	砦	2枚	3枚
闇	城	1枚	1枚
	砦	2枚	3枚

用意した陣営カードをよく混ぜて、マケランディアマップの「空き領地」にカードを裏向きのまま配置し、カードが揃ったらオープンします。

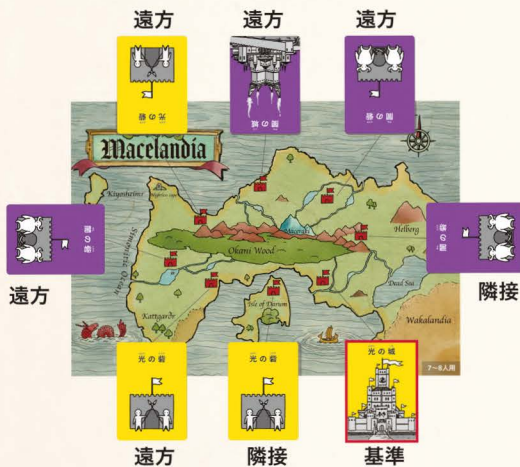
これで両陣営の城・砦の配置が決定しました。

「隣接」と「遠方」について

各領地の間には「距離」が存在します。

下図のように、隣り合う領地は「隣接」、それ以外の領地は「遠方」という位置関係になります。

【例】右下の領地を基準とした場合



3 山札の配置

すべての陣営カードの前に、山札となるカードを配置します。

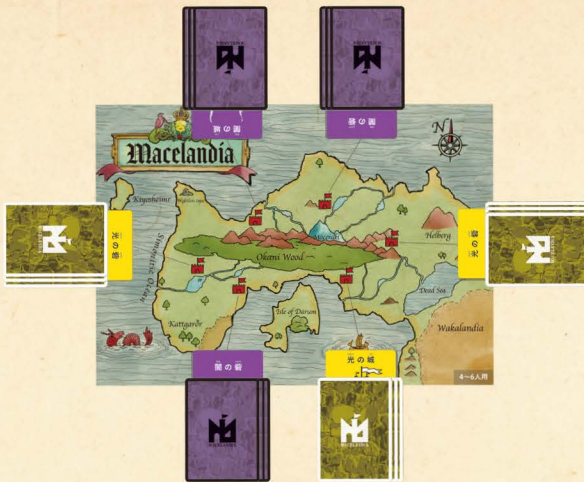
表2のとおり、光と闇の陣営ごとに山札となるカードを用意してください。

▼表2:陣営ごとの山札となるカードの枚数

使用するマップ	4～6人用	7～8人用
キャラカード	11枚	13枚(追加カードあり)
強化カード	1枚	2枚(追加カードあり)
即死カード	1枚	1枚

用意した山札となるカードをそれぞれよく混ぜて、光のカードは光の陣営カードの前に、闇のカードは闇の陣営カードの前に、4枚ずつ裏向きに重ねて山札として配置します。4～6人用のマップで遊ぶ場合、余った1枚は開示せずに箱に戻してください。

【例】山札の配置



4 山札の重ね順の決定

プレイヤーは自陣営の山札の内容を見て、重ね順を変更することができます。

ゲーム中、カードは山札の一番上からしか使うことができません。最初に決めた重ね順はゲームスタート以降は変えることができません。カードの重ね順はあらかじめよく考えておく必要があります。ゲームの最中に自陣営の山札の中身を確認することは可能です。

これで準備は終わりです。

ゲームスタート!

闇のプレイヤーから、交互に手番を行います。

手番では、**攻撃・援軍**のどちらかを選んで行います。

通常ルールとは違い、2人用対戦ルールでは「待機」はできません。

攻撃について

敵陣営の領地(城か砦)に戦いを挑みます。

攻撃は次の手順で行います。

- 1) 自陣営のどの領地から攻撃するかを決めます。
- 2) 決めた領地の山札の一番上のカードを取り、任意の敵陣営の領地の前に伏せて出します。相手プレイヤーは、カードを出された領地の山札の一番上のカードを伏せて出します。
- 3) 2人同時にカードを表向きにして、「**勝利判定(後述)**」を行います。
- 4) 勝利判定後、攻撃に使用したカードは以下の取り扱いになります。

勝ったキャラカード

元の山札に戻ります。戻る際の重ね順は以下の通りです。

・**隣接の領地に攻撃した場合**…カードは山札の一番上に戻ります。

・**遠方の領地に攻撃した場合**…カードは山札の一番下に置かれます。※「遠征について」を参照

攻撃を受けたプレイヤーが勝った場合は、勝ったキャラカードは必ず元の山札の一番上に戻ります。

負けたキャラカード

捨て札になります。邪魔にならない場所に捨て札の山を作って伏せて置いてください。

強化カードと即死カード

一回しか使用できないため、勝っても負けても捨て札になります。

山札のカードの出し方

すべてのカードは1枚で出せます。

以下3パターンの場合に限り、複数枚のカードを組み合わせで出すこともできます。組み合わせるカードは同じ山札の中に並べておかねばなりません。

- ・任意のキャラカード1枚 + 強化カード1枚
- ・特殊能力に「○○のキャラカードとペアで出せる」と書かれたキャラカード同士の2枚組
- ・「ペアで出せる」キャラカード2枚組 + 強化カード1枚

✕ 注意) 組み合わせできないパターン

- ・キャラカードを3枚以上組み合わせる
- ・強化カードを2枚組み合わせる

勝利判定

・**キャラカード**

強さをあらわす数字の大きいカードが勝利します。

強さが同じだった場合は相打ちとなり、カードは両方とも捨て札になります。

キャラカードを2枚組み合わせた場合は、強さの合計値で勝利判定を行います。

キャラカードに特殊能力がある場合は、強さの判定よりも特殊能力を優先します。

・**強化カード**

同時に出したキャラカードの強さが上昇します。

強化カードを1枚で出すことも可能ですが、その場合は何も効果を発揮せず捨て札になります。

・**即死カード**

敵プレイヤーの出したキャラカードを強制的に捨て札にします。

援軍について

自陣営の領地間でカードを移動します。

援軍は次の手順で行います。

- 1) 自陣営のどの領地から援軍を送るかを決めます。
- 2) 決めた領地の山札の一番上のカードを、自陣営の別の領地の山札に移動します。重ね順は以下の通りです。

・**隣接の領地へ援軍を送った場合**…カードは山札の一番上に置かれます。

・**遠方の領地へ援軍を送った場合**…カードは山札の一番下に置かれます。※「遠征について」を参照

MEMO

遠征について

遠方の領地への攻撃・援軍を「遠征」と呼びます。

遠征に使用したカードを山札の一番下に置くことにより、長距離の移動に時間がかかることを表現しています。

城・砦の陥落

山札が0枚になった城・砦は陥落します。

陥落した城・砦の陣営カードは裏返してください。

陥落になるパターンの例

以下の場合も陥落となります。

・**山札の最後の1枚で、遠方に攻撃した場合**

戦いに勝った場合でも、城・砦は陥落します。使用したカードは戦いのあと捨て札になります。

・**山札の最後の1枚を、援軍として送った場合**

自陣営の勝利のために、砦を犠牲にすることもできます。

ゲームの終了

次のどちらかの条件を満たした陣営が勝利します。

- ・敵陣営の城を陥落させる
- ・敵陣営の砦すべてを陥落させる

負けたプレイヤーは「マケランディア!」と言って降伏しなければなりません。

両陣営が同時に敗北したら、勝敗は引き分けとなります。