

手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。

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。



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。

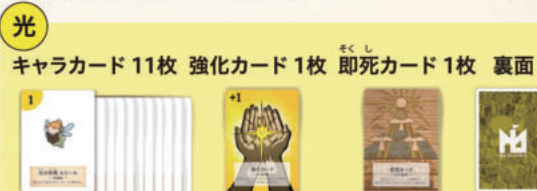
月が日に重なりし時
暗黒の王、長き眠りより目覚め
闇の軍を率いて立ち上がり
光と闇、二大勢力の因縁の戦いが、
今再び幕を開けようとしている……



陣営カード 8枚



手札となるカード 32枚



追加カード(7~8人プレイ時のみ使用)
・キャラカード2枚(強さ③と⑥) ・強化カード1枚



追加カード(7~8人プレイ時のみ使用)
・キャラカード2枚(強さ③と⑥) ・強化カード1枚

キャラクターたちの物語を知りたい方はコチラ→



ゲームの概要

マケランディアは、チーム対戦型の戦略シミュレーション・カード
ゲームです。
プレイヤーは光の陣営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・
待機いずれかの行動を選択し、敵陣営の城プレイヤー1人、もしくは
砦プレイヤー全員を脱落させたら勝利となります。
指揮官に求められるのは、広大なマケランディア大陸で地の利を活
かす戦略性。限られた情報から敵の手札を読む推理力。そして、何
よりも仲間との協力が勝利の鍵となります。
この物語の結末は、あなたの手にゆだねられています——

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

キャラカードの見方



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。
プレイヤー人数に応じた面を表向きにしてください。

2 陣営分け

プレイヤーを光の陣営と闇の陣営に分けます。
表1のとおり、陣営カードを用意します。各陣営ごとに城を守るプレ
イヤーは1人、それ以外のプレイヤーは砦を守ります。

ルール問い合わせ先

E-Mail : info@macelandia.com
Twitter : @macelandia_jp
Website : https://macelandia.com



▼表1:陣営カードの枚数

プレイヤー人数		4人	5人	6人	7人	8人
光	城	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
	砦	1枚	1枚	2枚	2枚	3枚
闇	城	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
	砦	1枚	2枚	2枚	3枚	3枚

用意した陣営カードをよく混ぜて、全員に裏向きで配ります。プレイヤーはカードの中身を確認せずに、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ます(下図)。自分から見て一番近くの空き領地に置くことによいでしょう。陣営カードが置かれなかった領地は、空き領地のままになります。

【例】5人プレイ時の配置



一斉にカードをオープン

光の陣営と闇の陣営が決定しました。味方と敵をお互いに確認しましょう。各プレイヤーの位置関係や、「城」「砦」の役割の違いが、戦略を立てる上で重要なポイントになります。

「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、自分から見て両隣の領地は「隣接」、それ以外の領地は「遠方」となります。

【例】7人プレイ時の領地間の距離



3 手札の配布

各プレイヤーに手札となるカードを配ります。

表2のとおり、プレイ人数に応じた手札となるカードを、光と闇の陣営ごとに用意してください。

▼表2:陣営ごとの手札となるカードの枚数

プレイヤー人数	4～6人	7～8人
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

用意した手札となるカードをそれぞれよく混ぜて、光のカードは光陣営のプレイヤーに、闇のカードは闇陣営のプレイヤーに配ります。プレイヤー1人あたりの手札は表3の枚数になります。4～6人で遊ぶ場合、余った1枚は開示せずに箱に戻してください。

▼表3:プレイヤー1人あたりの手札の枚数

プレイヤー人数	4人	5人	6人	7人	8人
光	6枚	6枚	4枚	城6枚 砦5枚	4枚
闇	6枚	4枚	4枚	4枚	4枚

手札を自分以外のプレイヤーに見られないように注意してください。味方同士で手札を教え合うこともできません。

これで準備は終わりです。

ゲームスタート!

闇の城プレイヤーから、時計回りで1人ずつ手番(自分の番)を行います。プレイヤーは、手番が回ってきたらA. 攻撃、B. 援軍、C. 待機のいずれかひとつを選択して行います。

A. 攻撃について

敵プレイヤーに戦いを挑みます。戦いは次の手順で行います。

- 1) 手札からカードを選び、任意の敵プレイヤーひとりの前に伏せて出します。カードを出されたプレイヤーは、手札から応戦するカードを選び、自分の前に伏せて出してください。
- 2) 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。
- 3) 勝利判定後、戦い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…プレイヤーの手札に戻ります。ただし、遠方プレイヤーに攻撃した場合、使用したキャラカードは「遠征中*」の状態になるため、次の手番が来るまでは手札に戻せません。
※「遠征について」を参照

・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。

手札の出し方

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。

- ・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。

B. 援軍について

手札からカードを1枚選び、任意の味方プレイヤーひとりに裏向きにして渡します。

隣接プレイヤーへ援軍を送った場合…カードは援軍を受けたプレイヤーの手札にすぐに加わります。

遠方プレイヤーへ援軍を送った場合…カードは「遠征中*」となるため、援軍を受けたプレイヤーの手番が来るまで手札に加えることができません。

※「遠征について」を参照

援軍によって味方の戦力を補強したり、カードの居場所をわからなくして敵をかく乱させることができます。

C. 待機について

何もせずに手番を飛ばします。

手札が少ない時や、様子を見たい時に行います。

えん せい 遠征について

遠方プレイヤーへの攻撃に使用したカード、または遠方プレイヤーに援軍として送ったカードは、「遠征中」という状態になります。

遠征中のカードは、それを所有するプレイヤー(援軍の場合はカードを渡されたプレイヤー)の陣営カードの前に伏せて置きます。プレイヤーの次の手番が来たら遠征状態が解除され、カードが手札に加わります。

遠征中のカードは戦いに使用できません。



プレイヤーの脱落

手札が0枚になったプレイヤーはゲームから脱落します。脱落したプレイヤーは、自分の陣営カードを裏返して「マケランディア!」と言って降伏しなければなりません。

脱落になるパターンの例

以下の場合も脱落となります。

- ・遠征中のカードを残して、手札が0枚になった場合
遠征中のカードは捨て札になります。
- ・最後の1枚の手札で、遠方プレイヤーに攻撃した場合
戦いに勝った場合でも、使用したキャラカードがすぐに手札に戻らないため、プレイヤーは脱落します。使用したカードは戦いのあと捨て札になります。
- ・最後の1枚の手札を、援軍として送った場合
味方陣営の勝利のために、捨て身で援軍を送ることもできます。

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。

- ・敵陣営の城プレイヤー1人を脱落させる
- ・敵陣営の砦プレイヤー全員を脱落させる

両陣営が同時に敗北したら、勝敗は引き分けとなります。