GUILD HEROES
ギルドヒーローズ

ENTRY RULE

エントリールールでの遊び方

カードテキストを使用しない簡単なルールです。二人で対戦して遊びます。マナ 10 枚・マジック 5 枚・キャラクター 8 枚を使い、マナを除いて、同じカードは 1 枚までとします。
じゃんけんで先攻後攻を決めて、ゲームスタート！

ステップ 1 ヒーロー登場！

並べられた裏向きのマナカードの中から、2 枚を裏返します。
同じ色のマナなら、さらに 2 枚を裏返します。トランプの「神経衰弱」と似ていますが、続けて裏返せるのは 1 回まで。

裏返したマナカードをコストに、手札の中から好きなキャラクターを 1 枚、場に出します（既に場にキャラクターがいる場合、進化させる場合を除き、ステップ 1 をスキップします）。
その後、全てのマナカードを同じ位置で裏返しに戻します。

10 枚のマナを
裏向きに置いた後
15 枚の手札で
ゲームスタート

1 ターン 2 ステップ！先攻と後攻を入れ替えてターンを繰り返し、相手のキャラクターを 5 回倒したら勝利です！

ステップ 2 ヒーローバトル！

手札から 1 枚、マジックカードの使用を宣言できます（先攻から）。
ステップ 1 と同じ手順で、裏向きのマナカードの中から 2 枚ずつ裏返して（同じ色ならもう一度だけ、さらに 2 枚を裏返す）、
そのマジックのコストを揃えることができたらマジック成功！
必要なマナを揃えられなかったら、マジックは失敗です。
終わったら、全てのマナカードを同じ位置で裏返しに戻します。

マジックカードの宣言・使用が終わったら、ついにバトル！
相手の「ディフェンス」から自分の「アタック」を引いて
ゼロにできれば、相手のキャラクターを倒せるぞ！
倒されたキャラクター・使用済みのマジックは、
全て捨て札に。倒れなかったキャラクターは場に残ります。

例

赤い数字がアタック、青い数字がディフェンスです。
火の「モウカ」と水の「ソルベ」がバトルすると…

- モウカのディフェンス（5）－ソルベのアタック（5）＝ 0
- ソルベのディフェンス（6）－モウカのアタック（6）＝ 0

となり、両者ともに倒れます。

GUILD HEROES
ギルドヒーローズ

ENTRY RULE

エントリールールでの遊び方

必要なマナの数について

キャラクター・マジックの使用には、マナが必要です。
必要なマナの数は各カードの「コスト」に書かれています。
属性がある場合は、その属性のマナが、指定の数だけ必要です。
属性がない無属性の場合は、どんな属性でもかまいません。

例

火ギルドのマイスター・モウカは
火属性マナが２つに加えて、
無属性マナが３つ必要です。
そのため登場のためには
下記の組み合わせのマナが必要。

コスト

２枚だけ、特別なマナがあります。
ダブルノーマルマナは無属性マナ
２つ分として働きます。
レインボーマナは、全ての属性の
マナ２つ分として働きます。

キャラクターの進化

特定のキャラクターから進化できるキャラクターもいます。ステップ１で、既に場に残っているキャラクターの上に重ねる形で進化して登場させます。

必要な登場コストは、通常のコストの下に書かれています。進化キャラクターは、通常のコストを参照して、進化せずに直接登場させることもできますが、進化する時に比べて、より多くのコストがかかります。

進化する時の登場コスト

マジック効果

キャラクターのアタックかディフェンスのどちらかを選んで、その１ターンのみ、かかったコストの合計数値の分だけ強化できます。

例

ファイアショックは
火属性マナが１つ、
無属性マナが２つ必要。
そのため、場のキャラクターのアタックかディフェンスを
1+2=3 プラスできます。

コスト