

Lyabi

-リャビ-



相手の思考を読み、
自分だけの戦略に沿ったデッキを構築する

『Lyabi（リャビ）』は伝統あるボードゲーム『ドミニオン』の遊び方を元にして作られた、全く新しいデッキ構築型対戦ボードゲームです。プレイヤーは”リャビ”と呼ばれる3すくみの属性に分かれた不思議な力を使い、戦います。相手の集めた”リャビ”の属性を分析してデッキ状況を把握し、手札状況の確率計算と対策を講じることが出来れば理論上負けることはありません。



内容物

◆魔法陣

	...計18枚
Lv0 青の魔法陣	...2枚
Lv0 緑の魔法陣	...2枚
Lv0 赤の魔法陣	...2枚
Lv5 青の魔法陣	...2枚
Lv5 緑の魔法陣	...2枚
Lv5 赤の魔法陣	...2枚
Lv11 青の魔法陣	...2枚
Lv11 緑の魔法陣	...2枚
Lv11 赤の魔法陣	...2枚

◆リヤビ

	...計63枚
Lv1 青のリヤビ	...5枚
Lv1 緑のリヤビ	...5枚
Lv1 赤のリヤビ	...5枚
Lv3 青のリヤビ	...7枚
Lv3 緑のリヤビ	...7枚
Lv3 赤のリヤビ	...7枚
Lv5 青のリヤビ	...6枚
Lv5 緑のリヤビ	...6枚
Lv5 赤のリヤビ	...6枚
Lv11 青のリヤビ	...3枚
Lv11 緑のリヤビ	...3枚
Lv11 赤のリヤビ	...3枚

◆アイテム

	...計13枚
謎の水晶	...1枚
神秘の義眼	...2枚
女神の筆	...1枚
戦神の剣	...2枚
時空石	...1枚
願望の鏡	...2枚
星見の天球	...3枚
幻覚の毒草	...1枚

◆ダミー/QRカード

ダミー/QRカード	...2枚
-----------	-------

“リヤビ”カード



“魔法陣”カード



“アイテム”カード



“ダミー/QR”カード





カードの見方



“リャビ”カード

cost

取得コスト

主にこのカードを取得する際に参照します。

times

倍数值

主にバトルフェイズで参照します。



属性

青、赤、緑の3種類の属性があります。属性は下記のような相互関係になっています。

青のリャビは赤に強い
赤のリャビは緑に強い
緑のリャビは青に強い



“リャビ”

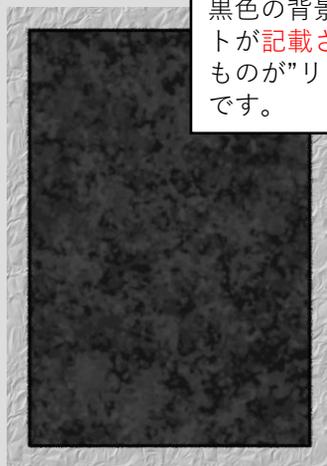
リャビの役割

“リャビ”はカードを取得するためのコストとして使用したり、相手を攻撃する“魔法陣”を起動するために使用します。

リャビはこの世界に溢れる不思議な力です。リャビを充填することで魔法陣を起動することが出来ます。

裏面

黒色の背景で取得コストが記載されていないものが“リャビ”カードです。





カードの見方



“魔法陣”カード

cost

取得コスト

主にこのカードを取得する際に参照します。

ATK

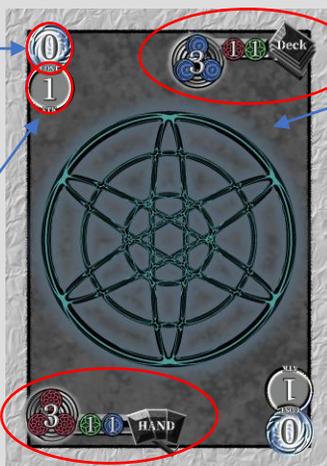
攻撃力

主にバトルフェイズで参照します。

HAND

初期手札

※Lv0の“魔法陣”にのみ記載されています



属性

青、赤、緑の3種類の属性があります。属性は下記のような相互関係になっています。

青のリャビは赤に強い
赤のリャビは緑に強い
緑のリャビは青に強い

Deck

初期デッキ

※Lv0の“魔法陣”にのみ記載されています



“魔法陣”

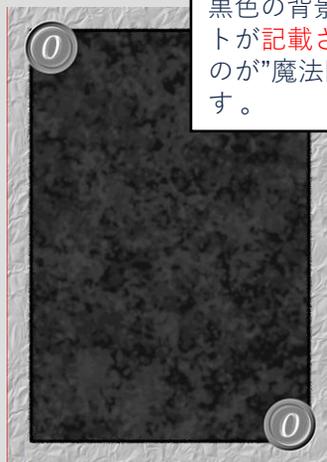
魔法陣の役割

“魔法陣”は自分のフィールドに2枚までしか配置できず、バトルフェイズで相手を攻撃する際に使用します。

魔法陣にリャビを充填することで術式が起動し、攻撃魔法を発動させます。充填するリャビの密度を上げることによって、より上位の魔法が発動し、絶大な威力を発揮します。しかし、魔法陣の属性と充填するリャビの属性は一致しなければ魔法は発動しません。

裏面

黒色の背景で取得コストが記載されているものが“魔法陣”カードです。





カードの見方



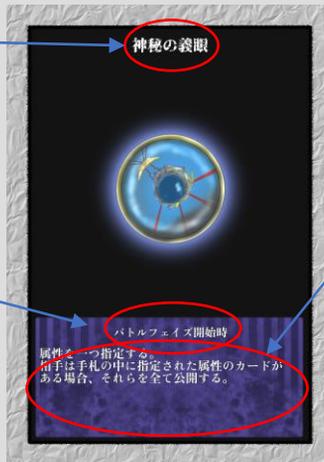
“アイテム”カード

名称

アイテムの名称です。

発動条件

取得時自動発動と記載されたもの以外は、条件タイミングに任意で効果を発動させることができます。



効果テキスト

お互いのプレイヤーが同じタイミングで効果を発動した場合、そのターンの優先プレイヤーから効果を処理します。



“アイテム”

アイテムの役割

“アイテム”は使い切りのカードであり、発動すれば戦局が大きく変わる可能性を秘めたカードです。フィールドには裏向きで置かれ、所有者のみが内容を確認することができます。

リヤビが宿ったアイテムです。いつ、誰が作ったものなのか、その一切が不明となっています。

裏面

白色の背景で取得コストが記載されているものが“アイテム”カードです





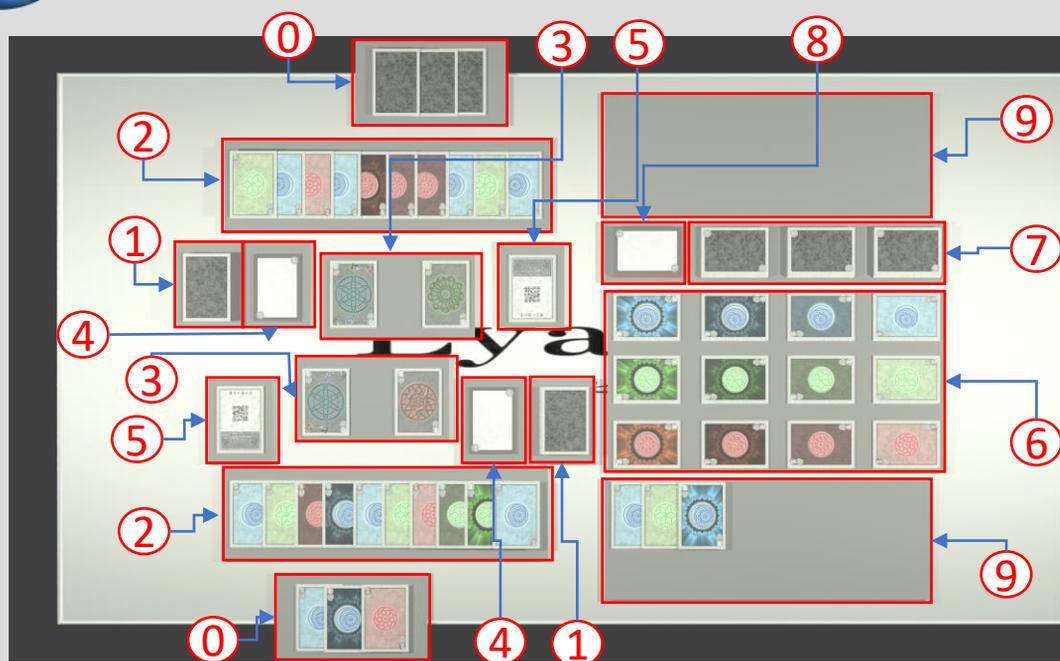
終了・勝利条件

下記のいずれかを満たしたプレイヤーがそのゲームに勝利します。

- ・ 対戦相手のHPを0にする
- ・ 対戦相手のデッキが全てなくなる



ゲームの準備



盤面の説明

- ①手札...相手に見えないように自分でカードを持っておきます。
- ②デッキ...この領域には裏向きでカードを置きます。
- ③捨て札...取得した"リャビ"やコストとして支払った"リャビ"を表向きで置きます。相手に見えやすいようにカードを置いてください。
- ④魔法陣配置場...取得した"魔法陣"を表向きで置きます。
- ⑤アイテム置き場...取得した"アイテム"を裏向きで置きます。
- ⑥ダミーカード置き場..."QR/ダミーカード"を表向きで置きます。
- ⑦リャビ取得領域...未取得の"リャビ"を「属性」と「レベル毎」にまとめ、表向きで置きます。
- ⑧魔法陣取得領域...未取得の"魔法陣"をレベル毎にまとめ、裏向きで置きます。
- ⑨アイテム取得領域...未取得の"アイテム"を裏向きで置きます。
- ⑩除外...ゲームから除外されたカードを表向きで置きます。"魔法陣"と"リャビ"は分けて置きます。



ゲームの準備



ゲーム開始の準備

- 1."魔法陣"カードをレベル毎に裏向きでまとめ、シャッフルして魔法陣取得領域に置きます。
- 2."リャビ"カードをそれぞれの属性毎にまとめた後、さらにレベル毎にまとめ、表向きでリャビ取得領域に置きます。
- 3."アイテム"カードを裏向きでまとめ、シャッフルしてアイテム取得領域に置きます。
- 4."ダミー/QRカード"を表向きにして、お互いのダミーカード置き場に置きます。
- 5.全てのプレイヤーはLv0魔法陣取得領域から表を見ずに好きな魔法陣1枚を取得し、表向きでお互いの魔法陣配置場に置きます。
- 6.魔法陣置き場に置かれた"魔法陣"の属性を参照し、有利属性の"魔法陣"を選出していたプレイヤーから準備終了後のターンを始めます。
※お互いの"魔法陣"の属性が同じだった場合、もう一度4の手順に戻ります。この時、"魔法陣"は全て魔法陣取得領域に戻しておきます。
- 7.全てのプレイヤーは自身の取得した魔法陣に記されている初期デッキと初期手札の内容に則ってデッキと手札を準備します。

これでゲームの準備は完了です。

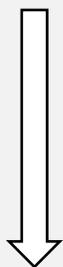


ゲームの進行



ターンの流れ

ゲームでは、下記7つのフェイズの流れでターンが進行し、いずれかのプレイヤーが勝利条件を満たすまで繰り返しフェイズごとのアクションを実行します。



1. ドローフェイズ
2. 先攻プレイヤー メインフェイズ
3. 先攻プレイヤー アイテム取得フェイズ
4. 後攻プレイヤー メインフェイズ
5. 後攻プレイヤー アイテム取得フェイズ
6. バトルフェイズ
7. エンドフェイズ



ドローフェイズ

全てのプレイヤーはデッキからカードを3枚引いて手札にします。デッキの残り枚数が2枚以下であるなら、まず可能な限り引いた後、自分の捨て札をカードをシャッフルしてデッキに置き、その後手札が3枚になるようにカードを引きます。



メインフェイズ

メインフェイズでは、手札を使用して下記のアクションからいずれか1つを、1回まで行うことができます。

”リャビ”
を取得する

”魔法陣”
を取得する



ゲームの進行



メインフェイズ_2

”リャビ”を取得する

下記、どちらかの方法でプレイヤーは”リャビ”を取得することができます。

・手札から**1枚以上**の”リャビ”を捨て札に置きます。その後、捨て札に置いた”リャビ”のコストを合計し、**合計値以下の”リャビ”1枚**をプール領域から自分の捨て札に置きます。

・手札から**1枚のみ**”リャビ”を捨て札に置きます。その後、捨て札に置いた”リャビ”のコスト未満になるようにプール領域にある”リャビ”を選び、自分の捨て札に置きます。**(最大2枚まで選択可能)**

この時、**同数コストの”リャビ”2枚を選択して取得することは出来ません。**

※同じ属性の”リャビ”を2枚取得することは可能です

”魔法陣”を配置する

・手札から**1枚以上**の”リャビ”を捨て札に置きます。その後、捨て札に置いた”リャビ”のコストを合計し、**合計値以下の”魔法陣”1枚**を自分の魔法陣配置場に配置することができます。

リャビ



魔法陣





ゲームの進行



アイテム取得フェイズ

アイテム取得フェイズでは、手札の"リャビ"を使用して"アイテム"の取得を行うことができます。

"アイテム"取得時のルール

・コストの合計値が3以上になるように手札から"リャビ"を捨て札に置き、アイテム取得領域にある一番上のカードを自身の場に裏向きで配置します。

※取得時自動発動と記載されたカルタートは、このタイミングで効果进行处理します。

・"アイテム"を取得する際、自分のアイテム置き場に既に"アイテム"が置かれていた場合、それをゲームから除外し、取得した"アイテム"を裏向きで配置します。

・アイテムを所持しているプレイヤーは、いつでも自分のアイテムの内容を確認することができます。

※取得時に自動発動するものがある為、アイテムを取得したら必ず内容を確認を行わなければなりません。

アイテム





ゲームの進行



バトルフェイズ

バトルフェイズでは、下記の条件を満たしているプレイヤーがバトルを行えます。

- ・手札が1枚以上あること
 - ・魔法陣配置場に”魔法陣”が置かれていること
- ※全てのプレイヤーが条件を満たせない場合はこのフェイズは強制的にスキップされます。

いずれかのプレイヤーが条件を満たした場合、下記のステップに従ってバトルフェイズを進めます。

バトルフェイズのステップ

1.準備ステップ

1_1.ダミーカード置き場から”ダミー/QRカード”を手札に加えます。

1_2.バトルに使用する”リャビ”を裏向きで手札からフィールドに置きます。

※バトルを行いたくない場合は、”ダミー/QRカード”を裏向きで置いてください。

2.バトルステップ

2_1.お互いがセットした”リャビ”を同時に公開します。

3.解決ステップ

3_1.公開された”リャビ”の属性を参照してバトルを行います。（勝敗
☒参照）

3_2.バトルに勝利したプレイヤーは、「ダメージ計算のルール」に従って相手にダメージを与えます。

4.終了ステップ

4_1.全てのプレイヤーはバトルで使用した”リャビ”をゲームから除外します。

4_2.全てのプレイヤーは手札もしくはフィールドから”ダミー/QRカード”をダミーカード置き場に配置します。



ゲームの進行

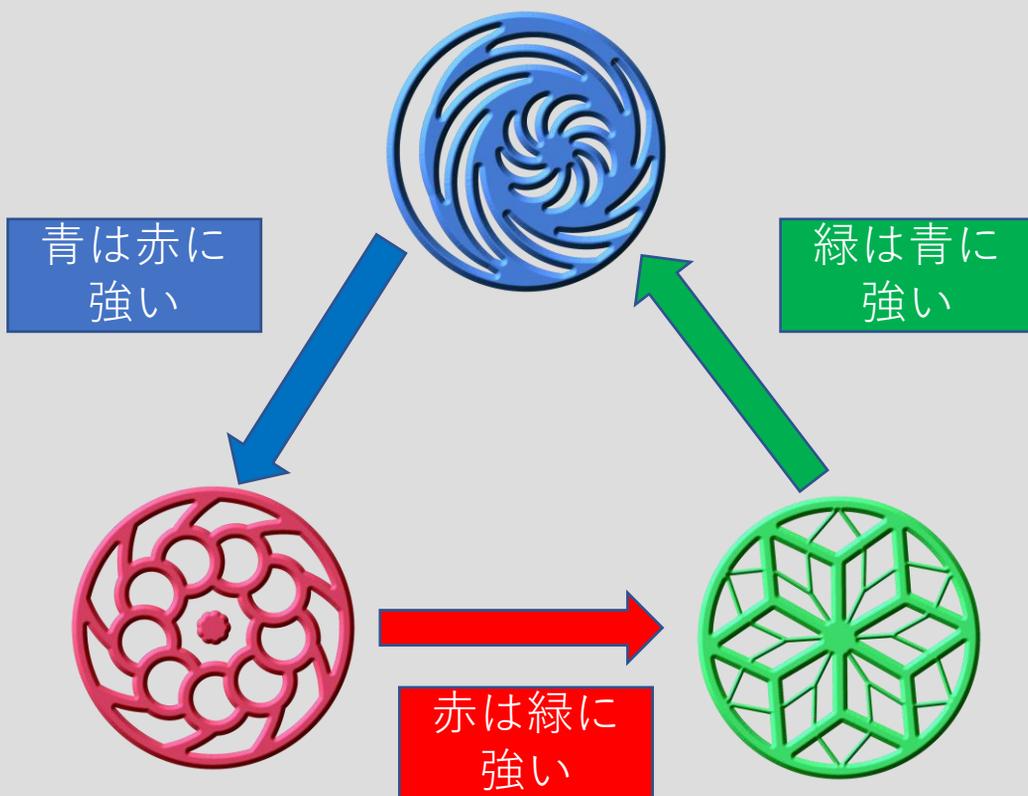


エンドフェイズ

全てのプレイヤーは、残っている手札を全て捨て札に置きます。



リヤビの勝敗図





ダメージ計算のルール

バトルに勝利したプレイヤーは、その時フィールドに配置されている自分の”魔法陣”の「ATK」とバトルに使用した”リャビ”の「times」を参照して、相手プレイヤーにダメージを与えます。

ダメージ計算は下記の順番で進めます。

1.属性参照

1_1.自分がバトルに使用した”リャビ”と配置している”魔法陣”の「属性」を確認します。

1_2.バトルに使用した”リャビ”と「属性」が一致する”魔法陣”を組にしてダメージ計算を進めます。

※「属性」が一致する”魔法陣”がフィールドに存在しない場合、ダメージを与えることは出来ません。

※使用した”リャビ”と「属性」が一致する”魔法陣”が魔法陣配置場に2枚存在する場合、その両方のダメージ計算を行い、相手にダメージを与えます。

※小数点以下のダメージは切り捨てて計算を行います。

2.ダメージ計算

2_1.バトルで与えるダメージは”魔法陣”に記載されている「ATK」を基本値として、それにバトルで使用した”リャビ”に記載されている「times」を掛け算した値となります。

”魔法陣”のATK × “リャビ”のtimes = ダメージ値

”魔法陣”のATK「4」 × “リャビ”のtimes「2」 = 8

”魔法陣”のATK「1」 × “リャビ”のtimes「1.5」 = 1（小数点切り捨て）



ダブルチャージ

バトルフェイズ中、準備ステップにてバトルに使用する”リャビ”を裏向きで手札からフィールドに置く際、**同じ属性の”リャビ”2枚**をフィールドに置くことが可能で、この行為を「ダブルチャージ」と言います。

ダブルチャージのダメージ計算

ダブルチャージを行ってバトルに勝利した際、ダメージの計算式は下記の通りになります。

リャビのtimes x リャビのtimes x 魔法陣のATK = 相手へのダメージ（小数点以下切り捨て）

【例】

リャビのtimes 「1.5」 x リャビのtimes 「1.5」 x 魔法陣のATK 「4」 = 9点のダメージ。

ダブルチャージのダメージ計算早見表

リャビ1	リャビ2	魔法陣のATK		
		1	2	4
1	1	1	2	4
1	1.5	1.5	3	6
1	2	2	4	8
1.5	1.5	2.25	4.5	9
1.5	2	3	6	12
2	2	4	8	16