デッキ構築対戦ルール

セットアップ

〇土地と人物カードを半分ずつ両プレイヤーに配り、両プレイヤーはその中から★10個分の土地と、人物を40枚選び、別々にデッキにする。
　土地は全て同種のカードが2種類ずつ入っているので、それを厳密に半分ずつにしてもいい。
　人物は、コスト0を20枚くらい、コスト1と2を14枚くらい、コスト3と4を6枚くらい、を目安に入れるのがお奨め ※公式サイトより
〇両プレイヤーは土地デッキの1番上を表にし、山札から5枚引いて最初の手札とする。
〇先攻後攻を決める。

勝利条件

先に相手の土地を全て破壊するか、人物を10枚戦果として手に入れるか、
相手のデッキを枯渇させた（収入フェイズに引くカードが無くなる）方の勝利。

ルール諸注意

・土地は、自分の土地デッキの一番上、現在表になっている物を、内政フェイズや防御の籠城時に使用する。
・捨て札になった自分のカードは、自分の捨て札置き場に行く。捨て札から取る能力は、自分の捨て札置き場から取る。

ターン進行

プレイヤーは1ターンに下記の6つのフェイズを実行する。それが終わったら、相手プレイヤーのターンに移る。

開始フェイズ

自分の場に出ている人物全てを未行動にする。

帰還フェイズ

放浪となった人物を1枚、未行動状態で場に戻すことができる。

収入フェイズ

山札から1枚カードを引き、手札に加える。
自分の放浪置き場に人物がいる場合、1ターンにつき1枚だけ、放浪カードを捨て札にすることで山札からカードを1枚引くことができる。

内政フェイズ

下記A～Eの行動を、好きな順番で何回でも実行できる。

A.登用
カード左上に示された登用コストを支払うことで、手札を場に出すことができる。これを「登用」と呼ぶ。
コストが払える限り、１ターンに何枚でも登用することができる。
登用された人物は、「行動準備中」としてナナメ向きに置かれる。
行動準備中の人物は、行動ができない他、あらゆる効果の代償に選ぶことができない。
行動準備中の人物は、自分のターン終了時に未行動状態になる（次の開始フェイズより前なことに注意）。

B.土地の修復
破壊された自分の土地がある場合、自分の場に出ている任意の数の人物を放浪させ、その智力の合計値が土地の修復コスト以上の場合、
土地を修復し、山札の1番上に乗せる事ができる。
同じターンの1回目の修復の合計智力が修復コストを超えていても、2回目の修復コストに持ち越すことはできない。

C.商業
自分の場に出ている任意の数の人物を行動済みにし、その智力の合計値が現在の自分の土地の商業コスト以上の場合、
山札からカードを1枚引いて手札に加えることができる。
同じターンの1回目の商業の合計智力が商業コストを超えていても、2回目の商業コストに持ち越すことはできない。

D.狩猟
自分の場に出ている任意の数の人物を行動済みにし、その攻撃力の合計値が現在の自分の土地の狩猟コスト以上の場合、
山札からカードを1枚引いて手札に加えることができる。
同じターンの1回目の商業の合計攻撃力が狩猟コストを超えていても、2回目の狩猟コストに持ち越すことはできない。

E.得意能力、特殊能力の使用
その他、各種の内政フェイズに使える得意能力や特殊能力を使用することができる。

戦闘フェイズ

別紙参照

終了フェイズ

手札が6枚以上ある場合、5枚になるまで捨てる。
自分の場に出ている「行動準備中」状態の人物が「未行動」状態になる。

山札共有対戦ルール

セットアップ

〇土地と人物カードを別々によくきり、それぞれを「人物デッキ」と「土地デッキ」とする。
〇両プレイヤーに人物カードを10枚ずつ配る。各プレイヤーはその中から1枚、コスト2以下の人物を選び、
それを「最初の人物」として自分の場に伏せる。更に5枚を手札として手元に残し、使わない4枚ずつをデッキに混ぜてリシャッフルする。
〇土地デッキの一番上を表向きにする。それが最初の土地になる。両プレイヤーは最初の人物をオープンにする。
〇先攻後攻を決める。

勝利条件

先に星10個分の土地を「占領」するか、人物を10枚「戦果」として手に入れるか、人物を20枚「捨て札」として手に入れた方の勝利。

ルール諸注意

・人物カードの山札は2人で共有する。
・土地カードは現在表になっている物を、両プレイヤー共に内政フェイズや防御の籠城時に使用する。
・捨て札になった自分のカードは、相手の捨て札置き場に行く。捨て札から取る能力は、相手の捨て札置き場から取る。
・人物カードの「特殊能力」は無視する。
・土地を破壊した場合、「占領」の印として、自分の手元に置く。（自分の土地として使えるわけではない）

ターン進行

プレイヤーは1ターンに下記の6つのフェイズを実行する。それが終わったら、相手プレイヤーのターンに移る。

開始フェイズ

自分の場に出ている人物全てを未行動にする。

帰還フェイズ

放浪となった人物を1枚、未行動状態で場に戻すことができる。

収入フェイズ

山札から1枚カードを引き、手札に加える。
自分の放浪置き場に人物がいる場合、1ターンにつき1枚だけ、放浪カードを捨て札にすることで山札からカードを1枚引くことができる。

内政フェイズ

下記A～Dの行動を、好きな順番で何回でも実行できる。

A.登用
カード左上に示された登用コストを支払うことで、手札を場に出すことができる。これを「登用」と呼ぶ。
コストが払える限り、１ターンに何枚でも登用することができる。
登用された人物は、「行動準備中」としてナナメ向きに置かれる。
行動準備中の人物は、行動ができない他、あらゆる効果の代償に選ぶことができない。
行動準備中の人物は、自分のターン終了時に未行動状態になる（次の開始フェイズより前なことに注意）。

B.商業
自分の場に出ている任意の数の人物を行動済みにし、その智力の合計値が現在の土地の商業コスト以上の場合、
山札からカードを1枚引いて手札に加えることができる。
同じターンの1回目の商業の合計智力が商業コストを超えていても、2回目の商業コストに持ち越すことはできない。

C.狩猟
自分の場に出ている任意の数の人物を行動済みにし、その攻撃力の合計値が現在の土地の狩猟コスト以上の場合、
山札からカードを1枚引いて手札に加えることができる。
同じターンの1回目の商業の合計攻撃力が狩猟コストを超えていても、2回目の狩猟コストに持ち越すことはできない。

D.得意能力の使用
その他、各種の内政フェイズに使える得意能力を使用することができる。

戦闘フェイズ

別紙参照

終了フェイズ

手札が6枚以上ある場合、5枚になるまで捨てる。
自分の場に出ている「行動準備中」状態の人物が「未行動」状態になる。