

タシュ=カラール

伝説の闘技場

凍てつく永遠の冬の国、雪原と氷河におおわれた北の山岳、
冷たく煌めく氷晶の王宮から、タシュ=カラールに
新たな流派、『永久霜流』が挑む。


『極北の永久霜』では『タシュ=カラール』と併せて遊ぶことのできる、新たな流派のプレイヤーデッキが追加されます。このセットに入っている新たな流派、『永久霜流』のデッキには、18枚の新たなクリーチャーカードが含まれ、対応するユニットも入っています。また、デスマッチ乱戦用の得点ボードも入っています。

永久霜流のクリーチャーの多くが、効果を後から発動させる氷結効果[※]の能力を持ちます。この新たな効果は『タシュ=カラール』の対戦に新たな変化を与えることになるでしょう。永久霜流デッキの強さは、プレイヤーが的確なタイミングでクリーチャーの効果を解き放てるかが鍵となるのです。



氷結効果



カードが氷結効果の能力を持つ場合は、カードテキストは雪のアイコン  と斜体で表記されています。永久霜流のカードの中には、通常の能力しか持たないものがあります。また、氷結効果の能力しか持たないものも、両方持つものもあります。

氷結効果の能力は召喚した時に能力を発動しません。氷結効果はそのまま保留して後で使用します。召喚後、通常の能力の効果为解决したら、捨て札にせずに表向きで自分の前に出しておきます。これらのカードは氷結効果を使用するまで保持しておくことができます。

氷結効果の解放

プレイヤーは保持している氷結効果を、召喚を行ったターンであっても、自分のターン中であればいつでも使用（解放）できます。解決のタイミングは焰カードと同じです —— いずれかのアクションの前か、後になります。

（また、氷結効果は焰カードの使用前でも使用後でも使えますし、焰カードも氷結効果の使用前でも使用後でも使えます。）焰カードと同様に、他の効果の解決中に氷結効果を使用することはできません。

氷結効果を使用しても、プレイヤーはアクションを消費しません。

氷結効果を使用した場合、通常のルールに従って解決し、捨て札にします。

氷結効果は、その効果を発生させたクリーチャーやユニットに何かあっても影響を受けません。召喚したクリーチャーが通常の効果により破壊されたとしても、氷結効果は保持されて、後で使用することができます。

氷結効果の制限

プレイヤーが保持して置ける氷結効果はいかなる場合でも1枚のみです。プレイヤーが氷結効果のカードを保持しているときに、他の氷結効果を持つクリーチャーを召喚した場合、すでに保持してあるカードか、今召喚したカードのいずれか1枚だけを保持し、もう一方を捨て札にしなくてはなりません（プレイヤーが選択できます）。

注：この捨て札を選ぶルールは、召喚したクリーチャーの氷結効果を使用してしまうことで回避することはできません。どちらの氷結効果を持つカードを捨て札にするかを選択するのは召喚のアクションの解決の一環です。アクションが解決されるまで、氷結効果は使用できません。

チーム戦

氷結効果は、チームメイトと共有できません。プレイヤーが氷結効果を持つクリーチャーを召喚した場合、そのプレイヤーのみが保持した氷結効果を、自分自身のターンにのみ、使用できます（チームメイトがターン進行を渡してきたとしても、自分自身のターンではないので使えません）。ただし、効果の解決中にターン進行を渡すことは可能なので、プレイヤーがまず氷結効果を解放することにしてから、ターン進行をチームメイトに渡し、そのチームメイトがどのように氷結効果を使用するかを決めるようにすることは可能です。

新たなキーワード

氷結効果：氷結効果はアイコンがついている効果、および氷結効果を持つカードを指す。

氷結効果を場に出す：氷結効果を持つカードを、自分の前に表向きで出す。すでに出している氷結効果を持つカードがある場合は、そのどちらかの効果を使用する前に、場に出ているものかこれから出すものかいずれかのカードを捨て札にする。

ゲームからユニットを取り除く：ターンの終了時、ユニットを所有者に戻す代わりに、ゲーム中使用しないように箱に戻す。そのため、プレイヤーがゲーム中使用できるユニットの総数は1つ少なくなる。

「他の各プレイヤーの次のターン」と「他の各チームの次のターン」：この表記は、チーム戦ではないのであれば、他の各プレイヤーの次のターンを意味する。チーム戦の場合、他のチームの次のターンにのみ適用する。つまり、時計回りに隣のプレイヤーのみに適用する。

線対称のスクエア：黄でマークされたスクエアと対応する青でマークされたスクエア。どこに対応するかは黄でマークされたスクエアと青でマークされたスクエアの中央に鏡がある状態を想像するとよい。線対称のスクエアは、同じ列で、この『鏡』からのスクエア数と同じスクエア数で反対側のスクエアである。

敵のいずれかの色に変換する：自分のユニットをいずれかの敵の色のユニットに変換する場合、特に他のレベルという言葉がされていない限り、同じレベルの敵のユニットと取り換える。（これは自分自身のユニットを破壊したと数えるが、タスクの達成のために数えることは無い。）敵のユニットが残っていない場合、何も起こらない。

A GAME BY VLAADA CHVÁTIL

ILLUSTRATION: DAVID COCHARD

ADDITIONAL ART: JAKUB POLITZER

GRAPHIC DESIGN: FILIP MURMAK

TRANSLATION: JASON HOLT

LEAD TESTERS: VÍT VODIČKA

PETR MURMAK

Testers: Vitek, Zdenek, Vodka, Marcela, dedlius, Gallardus, Rychlik, PitrPicko, StormKnight, Nightmare, Juraj, kreten, HealingAura, ceenar, jarmuk, Alne, mathmanx, Alnagon, joeyman3, Tuko, Galego, Danielka, Paul Grogan, Leba, alenen, Agner, Gregaria, Fodskammel, ovis, RedMonkeyBoy, failtech, smoox, jesb. manustrium, silvergoose, Trumboliscious, Mravenec, Via, Iky, Gekon, Patrik, Eyron, Petr, Opcik, Phoenix, Dita, Yuri, Stáňa, Jasoň and others.

Special thanks to: Vitek and Zdenek for countless online games with the Everfrost deck.

For more details about the game check www.tash-kalar.com

© Czech Games Edition, October 2014.
www.CzechGames.com



日本語版発売元 株式会社ホビージャパン
〒151-0053 東京都渋谷区代々木 2-15-8
e-Mail : cardgame@hobbyjapan.co.jp
© Hobby Japan Co., Ltd.
無断転載、コピー等を禁じます。

