

Fate
stay night
15th
Celebration Project

Ta
TYPE-MOON

DELIGHT
WORKS

Dominant Grail War

Fate/stay night on Board Game

◆◆◆ ドミネイトグレイルウォー 〜フェイト/ステイナイト オン ボードゲーム〜 ◆◆◆

—— ルールブック ——

オープニング

聖杯戦争。

それは、手にした者の願いを叶えるという聖杯を求め、

聖杯に選ばれた魔術師(マスター)が、

七騎の使い魔(サーヴァント)のいずれかを使役し、

他のマスターと生き残りを賭けて戦いあう儀式だ。

騎士 "セイバー"

槍兵 "ランサー"

弓兵 "アーチャー"

騎兵 "ライダー"

魔術師 "キャスター"

暗殺者 "アサシン"

狂戦士 "バーサーカー"

マスターはこの七つの役割(クラス)を被った使い魔一人と契約し、

自らが聖杯に相応しい事を証明しなければならない。

舞台は海と山に囲まれた都市・冬木市。

あなたは聖杯に選ばれたマスターとなり、己の使い魔となったサーヴァントと共に、

他のマスター達と“戦果”を奪い合い、最後の生き残りとなるまで戦い続けます。

あなたが持つ力と知恵、そしてあなたの使い魔となったサーヴァントと共に、

聖杯を勝ち取りましょう。

はじめに

ボードゲームに親しんでいない場合

次のページから始まる「内容物」と「ゲームの準備」を読み、一度p.12から始まるカジュアルルールで遊んでみましょう。その後、通常のルールでゲームを遊べば本作をより楽しむことができます。

ボードゲームに親しんでいる場合

本ルールブック全体を読み、p.6から始まる通常のルールでゲームを遊んでみましょう。ボードゲームに親しんでいない参加者がいる場合は、親しんでいる参加者がリードして遊んでみましょう。

ゲームの概要

本作、『Dominate Grail War -Fate/stay night on Board Game-』は3～7人用のボードゲームです。プレイヤーはマスターとなり、自らのサーヴァントと共に立ち回り、聖杯戦争の勝者を目指します。

内容物

中央ボード(1枚)

テーブルの中央に置くボードです。



①シチュエーションカード置場

現在のラウンドで用いるシチュエーションカードを置く場所です。

②イベントカード置場

現在のラウンドで用いるイベントカードを置く場所です。
ラウンド開始時イベントデッキから1枚「Open」と書かれた場所に表向きでカードを置き、さらにもう1枚を「Close」と書かれた場所に裏向きでカードを置きます。

③戦果トラック

各プレイヤーの戦果の管理をする場所です。

④魔術工房 ⑤深山町 ⑥新都 ⑦偵察

各プレイヤーがマスター駒を置く場所です。深山町・新都はマスター同士の戦場となります。

⑧パワートラック

深山町・新都でほかのマスターと戦うときに、使用したカードの合計パワーに応じたマスにマスター駒を置く場所です。

⑨ラウンド表示

使用済のシチュエーションカードを置くことで現在のラウンドを表す場所です。

マスターボード (7枚)

プレイヤーが担当するマスターを表すボードです。



①名前

マスターの名前です。

②特殊能力

マスターの特殊能力です。

③魔力トラック

自分が持っている魔力を管理する場所です。最大値は12で最低値は0になります。

④サーヴァントデッキ置場

サーヴァントへ戦闘の指示をするためのサーヴァントデッキを置く場所です。

⑤トラッシュ置場

使用済のカードを置く場所です。カードを使用した向きのままカードを重ねて置きます。

⑥令呪置場

自分の令呪を管理する場所です。

シチュエーションカード (13枚)

ラウンド開始時点での状況を表すカードです。各ラウンドの開始時点で公開されます。



①供給

供給と記載されているならば、各プレイヤーはラウンド開始時点でここに記載された魔力を供給します。

②追加ルール

そのラウンドで適用される特殊ルールです。

イベントカード (20枚)

戦闘の途中で状況が変化するような出来事を表すカードです。戦場ごとに配置されます。



①戦果

イベントカードが置かれている戦場で勝利したプレイヤーが得られる戦果の数値です。

②追加ルール

その戦場で適用される特殊ルールです。

攻撃カード (各12枚9セット：合計108枚) 宝具／スキルカード (各3枚9セット：合計27枚) ・特殊カード (4枚)

攻撃カード、宝具／スキルカードは、サーヴァントに戦闘の指示をするためのカードです。サーヴァントごとに異なるサーヴァントデッキを、攻撃カード12枚、宝具／スキルカード3枚の合計15枚で構成します。特殊カードは特定のマスターが使用するカードです。



①基本パワー

戦闘準備のときカードごとに参照する基本パワーです。戦闘準備で使用したカードが持つ基本パワーの合計値が最も大きいプレイヤーがその戦闘の勝者となります。

②属性

シチュエーションカード、イベントカードの効果により参照されます。カードによっては2つ以上の属性を持つものもあります。

③消費魔力

戦闘にカードを使用する際は、記載された魔力数を支払わなくてはなりません。

④特殊効果

カードが使用された場合に発揮される効果が記載されています。「使用時：」と書かれた効果は使用したときに「対決時：」と書かれた効果は戦闘フェイズで発揮されます。

⑤カード名

このカードの名前です。



サーヴァントタロット (9枚)

各プレイヤーが召喚したサーヴァントを表します。



各サーヴァントの真名とサーヴァントデッキの構成を表します。サーヴァントデッキを構成する攻撃カードの属性とパワー、さらに宝具／スキルカードの名称が記載されています。

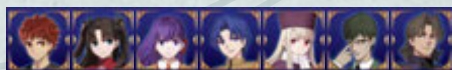
マスター駒 (7つ)

プレイヤーの分身となるマスターの駒です。



戦果表示トークン (7枚)

戦果トラックに置くトークンです。



魔力トークン (7枚)



プレイヤーが貯めた魔力の数を管理するためにマスターボードに置くトークンです。

令呪トークン (21枚)



プレイヤーが所持している令呪を管理するためにマスターボードに置くトークンです。

宝石トークン (10枚)



遠坂凛の特殊能力「宝石魔術」の効果を管理するためにマスターボードに置くトークンです。

スタートプレイヤーマーカー (1つ)

スタートプレイヤーが誰であるのかを表すマーカーです。



地の利トークン (4枚)

前哨フェイズで深山町・新都に駒を置いたプレイヤーが獲得できるパワーのボーナストークンです。



ルールブック (1冊) : 本紙

ゲームルール

ここからゲームのルールを説明します。

ボードゲームに親しんでいない場合は、参加プレイヤーが3人か4人になるように相談したあと、ゲームの準備まで実施したところでp.12のカジュアルルールに進んでください。

ゲームの準備

フィールドの準備

- ① イベントカード20枚をよく切って、中央ボードのイベントカード置場に置きます。
 - ② シチュエーションカードは【クライマックス】と記載されたカードを除いた10枚からランダムかつ内容を見ずに2枚を除き、残り8枚をよく切って中央ボードのシチュエーションカード置場に置きます。
 - ③ 地の利トークンを対応した場所に置きます。
 - ④ サーヴァントタロットに記載されたサーヴァントデッキの構成を参照しながらサーヴァントごとに攻撃カードと宝具／スキルカードをまとめてサーヴァントデッキを作成してください。
- ※ここで用意するデッキはすべて裏向きでカードの内容がわからないようにしてください。



プレイヤーの準備

- ① すべてのプレイヤーは任意またはランダムにマスターボードを1つ受けとります (6人以下でプレイしている場合、間桐桜は間桐慎二から交代することでゲームに登場するため、最初から選ぶことはできません)。以降、そのプレイヤーは選んだマスターとなりゲームを進めます。

【マスターとサーヴァント情報についてはp.14】へ

- ② 魔力トークンを受けとり、魔力トラックの「初期値」と書かれた位置に置きます。
- ③ 令呪トークンを受けとり、令呪置場の上に置きます。
- ④ すべてのプレイヤーはランダムにサーヴァントタロットとそれに対応するサーヴァントデッキを受けとります。自分のサーヴァントタロットを確認後、サーヴァントタロットはほかのプレイヤーに見えないように裏向きで置きます。さらにサーヴァントデッキから宝具／スキルカードを抜き裏向きでサーヴァントタロットの横に置きます。これにより、自分以外のプレイヤーがどのサーヴァントを従えているのか分からない状態となります。

- ⑤サーヴァントデッキのうち、残った攻撃カードをまとめてデッキをよく切り、マスターボードのサーヴァントデッキ置場に置きます。
- ⑥中央ボードの戦果トラックのうち、0点の位置に各自の戦果表示トークンを置きます。
- ⑦じゃんけんなどで最初のスタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーはスタートプレイヤーマーカーを受けとり、受けとったプレイヤーはマーカーを自身のマスターボードの近くに置きます。
- 以上でゲームの準備は終了、ゲームの開始となります。



ゲーム進行早見表

ゲームはラウンドを繰り返して進みます。各ラウンドは以下の4フェイズを順に行うことで進みます。



1: 準備フェイズ

各プレイヤーは手札が3枚になるようにサーヴァントデッキの上からカードを1枚ずつ手札に加えます。

中央ボードではシチュエーションカードを上から1枚公開して、そのあとイベントカードを深山町に表向きで1枚配置、新都に裏向きで1枚配置してください。

2: 前哨フェイズ

スタートプレイヤーマーカーを持つプレイヤーから順に時計回りで、マスター駒を中央ボードに置きます。

3: 行動フェイズ

中央ボードにある裏向きのイベントカードを公開したあと、スタートプレイヤーマーカーを持つプレイヤーから順に時計回りで、マスター駒の移動と戦闘準備としてカードの使用を行います。このフェイズ中、移動や戦闘準備を行っている間であれば好きなタイミングで呪文を使用できます。

4: 戦闘フェイズ

行動フェイズの内容をもって深山町と新都でそれぞれ合計パワーを比較、それぞれの戦場で一番合計パワーの大きいプレイヤーがイベントカードに記載された戦果を獲得します。他のマスターに勝利したならば、中央ボードに記載された戦果を追加で獲得します。

- 戦闘フェイズが終わったあと、以下のように準備をして次のラウンドの準備フェイズを開始してください。
- ①すべてのプレイヤーは使用したカードを使用したときの向きでトラッシュ置場に置きます。宝具／スキルカードを使用した場合はサーヴァントタロットの横に表向きで戻してください。
 - ②地の利トークンは元の戦場に戻してください。
 - ③シチュエーションカードはラウンド表示、イベントカードはボードの外にまとめて置いてください。
 - ④スタートプレイヤーマーカーを時計回りに1つ隣のプレイヤーに移動します。
 - ⑤第8ラウンドが終わったあとのラウンドはクライマックスラウンドとなります。
【クライマックスラウンドについてはp.11】へ

フェイズごとの詳細ルール

1：準備フェイズ

①手札の補充

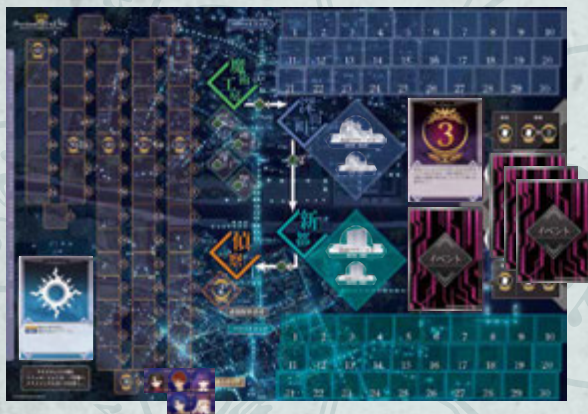
各プレイヤーは自身のサーヴァントデッキ置場に置かれたサーヴァントデッキから手札が3枚になるまでカードを引きます。

②シチュエーションカードの公開

中央ボードのシチュエーションカード置場に置かれたデッキの一番上のカードを表向きに公開します。このときシチュエーションカードに記載された供給と追加ルールの効果を発揮してください。

③イベントカードの配置

中央ボードのイベントカード置場に置かれたデッキの一番上のカードを深山町のイベントカード置場に表向きで1枚配置し、新都のイベントカード置場には裏向きで1枚配置してください。



サーヴァントデッキ置場のサーヴァントデッキやイベントカード置場に置かれたデッキがなくなったとき

手札の補充を行うときにサーヴァントデッキ置場のカードがない場合は、トラッシュ置場にあるカードをすべて裏向きにしてシャッフルしたあと、サーヴァントデッキ置場に置きます。

イベントカードに関してもデッキがなくなった場合は、同様に使用済みのイベントカードをすべて裏向きにしてシャッフルしたあと、イベントカード置場に置きます。

2：前哨フェイズ

スタートプレイヤーマーカーを持つプレイヤーから順にマスター駒を置いてください。
マスター駒を置いたら順に時計回りで次のプレイヤーがマスター駒を置きます。
これを繰り返してすべてのプレイヤーがマスター駒を置いたとき前哨フェイズ終了となります。

①マスター駒を置く

プレイヤーは中央ボードにある魔術工房、深山町、新都の3か所から選んでマスター駒を置くことができます。
プレイヤーは置いた場所によって魔力や地の利を得ることができます。

魔術工房 魔力を得ることができます。最初に置いたプレイヤーは魔力を2、それよりあとに置いたプレイヤーは魔力を1得ることができます。最大4人まで置くことができます。

深山町 新都 ほかのプレイヤーと戦うことになる戦場です。前哨フェイズで先に駒を置いた場合は各戦場の地の利を得ることができます。最初に駒を置いたプレイヤーは+3の地の利トークンを、次のプレイヤーは+1の地の利トークンを獲得します。トークンが無くなっても駒を置くことはできます。

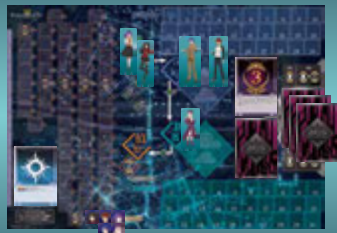
偵察 前哨フェイズでは置くことはできません。行動フェイズに移動することで、偵察に入ったプレイヤーは戦果を2獲得します。最大1人まで置くことができます。

4人以下で遊ぶ場合

誰も選んでいないマスター駒を取り、奇数ターンなら新都のパワートラック「11」の箇所に置いてください。偶数ターンなら深山町のパワートラック「11」の箇所に置いてください。

この駒はプレイヤーが操作していないキャラクターですが、配置されている戦場の戦闘に参加します。

以降、このキャラクターをNPCと呼びます。



3:行動フェイズ

まず行動フェイズの開始時に、中央ボードにある裏向きのイベントカードをすべて表向きにしてください。

次にスタートプレイヤーマーカーを持つプレイヤーが行動してください。

行動は「①移動」と「②戦闘準備」をすることです。

行動が終わったら順に時計回りで次のプレイヤーが行動します。

これを繰り返してすべてのプレイヤーが1回ずつ行動したとき行動フェイズ終了となります。

①移動

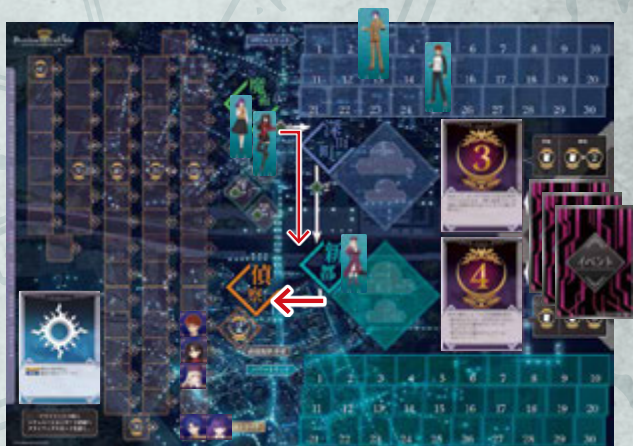
ボードに記載された魔力を支払うことで、自身のマスター駒を矢印の方向に移動することができます。移動は一方通行であり、魔術工房→深山町→新都→偵察の順でしか移動できません。

移動せずにその場にとどまることもできます。

魔力を3や5などまとめて支払うことで魔術工房から新都や偵察まで移動することもできます。

この手順の開始時に自分がいる戦場(深山町か新都)にマスター駒が複数ある場合(これを交戦状態と呼びます)この方法でマスター駒を移動させることはできません。

※交戦状態でないプレイヤーが、ほかのプレイヤーがいる戦場を通過することは可能です。



②戦闘準備

特殊効果の影響がない限り、プレイヤーは2枚のカードを使用します。以下の順で「①カードの選択」「②魔力の消費」「③特殊効果の発揮」「④合計パワーの計算」を行ってください。※カードの特殊効果の中に「常時：」と書かれた特殊効果を持つ場合、その特殊効果は手札にある状態でも発揮される特殊効果です。

①カードは手札にある攻撃カードまたは宝具／スキルカードの中から選ぶことができます。このとき選んだカードを合計した消費魔力は選んだプレイヤーが持っている魔力以下になるようにしてください。

また宝具／スキルカードは、自身の持つ魔力が8以上でないと選ぶことができません。

攻撃カードの使用は1枚ずつ「表向きで場に出す」または「裏向きで場に出す」の2つから選ぶことができます。

「表向きで場に出す」場合は、カードに書いてある基本パワー、属性、消費魔力、特殊効果が参照されます。

「裏向きで場に出す」場合は、基本パワーは0・属性なし・消費魔力が0で特殊効果のない攻撃カードとして扱います。

②選んだカードに記載してある消費魔力をすべて合計して一度に支払います。

③カードの特殊効果に【真名解放】と書かれている場合、ここでサーヴァントタロットを表向きに公開してください。カードの特殊効果の中に「使用時：」と書かれた特殊効果を持つ場合、ここで発揮します。「対決時：」と書かれた特殊効果を持つ場合、行動フェイズの次にある戦闘フェイズで効果を発揮します。

もし選んだカードの中にある特殊効果が、同じタイミングで複数発揮される場合は、使用したプレイヤーの好きな順番で発揮できます。

カードの特殊効果の中に「残留：」と書かれた特殊効果を持つ場合、使用したラウンドでは「残留：」のあとに書かれた効果は発揮されず、使用した次のラウンド以降に記載された特殊効果が発揮されます。また残留している間は再度使用することはできません。

④深山町・新都でカードを使用したら、自分の合計パワーを計算し、中央ボードのパワートラックに記載している値から自身の合計パワーと同じ値の場所にマスター駒を置きます。

合計パワーの計算方法

使用したカードAの
基本パワー + 使用したカードBの
基本パワー + 地の利
トークン + イベントカードや
シチュエーションカードの特殊効果 + 令呪の効果

合計パワー

使用したカードが3枚以上になる場合は、すべての使用したカードの基本パワーを合計してください。

宝具／スキルカード使用への補足

魔力の支払いはすべて同時に行います。魔力が12あれば消費魔力8の宝具／スキルカードと消費魔力4の宝具／スキルカードを同時に使用することができます。

使用した宝具／スキルカードはトラッシュ置場には置かず、そのままサーヴァントタロットの隣に表向きにしで戻し、十分な魔力を用意できれば再びそのカードは使用できます。ただし、<1ゲーム1回制限>と書かれたカードは表向きになっている場合、使用できません。

③令呪の使用

プレイヤーは自分の行動フェイズの間に限り、令呪を使用できます。令呪は「移動を行う前」「移動と戦闘準備の間」「戦闘準備を行ったあと」のいずれのタイミングでも使用でき、1度に2つ以上の令呪を使用することも可能です。

令呪には3通りの使い方があります。令呪の使用を宣言後、どの使い方をするかを選び、その効果を実施してください。令呪を使用した分だけマスターボードから令呪トークンを取り除いてください。

例給 +4。

この使い方を選ぶと魔力を4得ます。

合計パワーを+2する。そのラウンドの戦闘で勝利したならば戦果+2。

この使い方を選ぶと、合計パワーを+2します。さらにその戦闘で勝利すると、追加で戦果を2得ることができます。

交戦状態を無視して任意の魔術工房でない場所に移動する。

魔術工房以外の任意の場所に交戦状態を無視し、消費魔力0で移動できます。

4: 戦闘フェイズ

※カードが「対決時:」の特殊効果を持つ場合、このフェイズで発揮します。

特殊効果の発揮はスタートプレイヤーマーカーを持つプレイヤーから順に時計回りで発揮してください。

- 深山町と新都でそれぞれ最大の合計パワーを発揮したプレイヤーが戦闘の勝者となります。
- 各戦場にプレイヤーが1名の場合は、イベントカードに記載されている戦果のみ得ることができます。
- 2名以上プレイヤーがいる場合、イベントカードに記載されている戦果に加え、深山町は追加2の戦果・新都は追加3の戦果を得ることができます。
- 合計パワーが同値のプレイヤーが2人以上いる場合、該当者全員が戦果を得ます。

ただし、得られる戦果は、イベントカードに記載している戦果と勝者への追加戦果の合計を、該当プレイヤーの人数で割った値(切り上げ)になります。

以上の処理が終わったら、以下のように準備をして次のラウンドを開始してください。

- ①すべてのプレイヤーは使用したカードをトラッシュ置場に置きます。宝具/スキルカードを使用した場合はタロットカードの横に表向きで戻してください。
- ②地の利トークンは元の戦場に戻してください。
- ③シチュエーションカードはラウンド表示、イベントカードはボードの外にまとめて置いてください。
- ④スタートプレイヤーマーカーを時計回りに1つ隣のプレイヤーに移動します。

クライマックスラウンド

第8ラウンドが終わったあと、クライマックスラウンドに突入します。

クライマックスラウンドとは

- ①通常のラウンド進行通り「準備・前哨・行動・戦闘」の4フェイズを順に行います。
- ②第8ラウンドまたはクライマックスラウンドが終わり、次のラウンドを開始する前に「脱落」が発生します。脱落したプレイヤーは以降のゲームに参加できません。
- ③シチュエーションカードは【クライマックス】と書かれたシチュエーションカードの中から残った人数に対応したカードを使用します。
- ④最後の1人になるまでクライマックスラウンドを行い、最終的に勝ち残ったプレイヤーがゲームの勝利者となります。

脱落について

戦果が少ないプレイヤーから順に脱落します。このとき、戦果が同値の場合は対象となる全員が脱落します。

第8ラウンドが終わり、次のラウンドを開始する前には、以下の場合に従ってプレイヤーが脱落します。

- 5人以上でプレイしている場合、4人以下となるように戦果が少ないプレイヤーから順に脱落します。
- 4人以下でプレイしている場合、最も戦果が少ない1人が脱落します。

シチュエーションカードに【クライマックス】と書かれたシチュエーションカードを使用したラウンドが終わり、次のラウンドを開始する前には、以下の場合に従ってプレイヤーが脱落します。

- 「クライマックス:残り4人以上」または「クライマックス:残り3人」のシチュエーションカードを使用したラウンドが終了した場合、プレイヤーが2人以下となるように戦果が少ないプレイヤーから順に脱落します。
- 「クライマックス:残り2人」の場合、戦果が少ないほうのプレイヤー1人が脱落します。

カジュアルルール

ここでボードゲームに親しんでいないプレイヤー向けのカジュアルルールについて説明します。カジュアルルールでは参加するプレイヤーの上限は4人までとなります。

ゲームの準備

フィールドの準備

- ①シチュエーションカードは下記の4枚のカードをよく切って中央ボードのシチュエーションカード置場に置きます。残りのシチュエーションカードはカジュアルルールでは使用しません。
 - ②地の利トークンを対応した場所に置きます。
 - ③サーヴァントタロットを参照しながら攻撃カード・宝具／スキルカードをまとめてサーヴァントごとにサーヴァントデッキを作成してください。
- ※ここで用意するデッキはすべて裏向きでカードの内容がわからないようにしてください。



プレイヤーの準備

プレイヤーの準備については【p.6からp.7にかけて記載されたプレイヤーの準備】を参照して準備を行ってください。カジュアルルールでは、この準備が終わったあと、最初のラウンドを始める前に全てのプレイヤーは魔力を2得てください。

ゲームの進行

ゲームはラウンドを繰り返して進みます。各ラウンドは「準備・前哨・行動・戦闘」の4フェイズを順に行うことで進みます。ラウンドごとの詳細なルールについては[p.8からp.11にかけて記載されたフェイズごとの詳細ルール]を参照してください。

カジュアルルール ゲーム進行早見表

ゲームはラウンドを繰り返して進みます。各ラウンドは以下の4フェイズを順に行うことで進みます。



1: 準備フェイズ

各プレイヤーは手札が3枚になるようにサーバントデッキの上からカードを1枚ずつ手札に加えます。
中央ボードではシチュエーションカードを上から1枚公開してください。カジュアルルールでイベントカードは使用しません。

2: 前哨フェイズ

スタートプレイヤーマーカーを持つプレイヤーから順に時計回りで、マスター駒を中央ボードに置きます。

3: 行動フェイズ

中央ボードにある裏向きのイベントカードを公開したあと、スタートプレイヤーマーカーを持つプレイヤーから順に時計回りで、マスター駒の移動と戦闘準備としてカードの使用を行います。このフェイズ中、移動や戦闘準備を行っている間であればプレイヤーの好きなタイミングで令呪を使用できます。

4: 戦闘フェイズ

行動フェイズの内容をもって深山町と新都でそれぞれ合計パワーを比較、それぞれの戦場で一番合計パワーの大きいプレイヤーが中央ボードに記載された戦果を獲得します。他のマスターに勝利したならば、中央ボードに記載された戦果を追加で獲得します。

単独勝利なら2、戦闘に勝利した場合は、深山町ならば4・新都ならば5の戦果を獲得します。

戦闘フェイズが終わった後、以下のように準備をして次のラウンドの準備フェイズを開始してください。

- ①すべてのプレイヤーは使用したカードを使用したときの向きでトラッシュ置場に置きます。宝具/スキルカードを使用した場合はサーバントタロットの横に表向きに戻してください。
- ②地の利トークンは元の戦場に戻してください。
- ③シチュエーションカードはラウンド表示、イベントカードはボードの外にまとめて置いてください。
- ④スタートプレイヤーマーカーを時計回りに1つ隣のプレイヤーに移動します。

4ラウンドが終了した後、戦果を多く勝ち取ったプレイヤーがゲームの勝者となります。

マスター&サーバント情報

中級者
向け



衛宮士郎

正義の味方を目指す魔術師見習い少年。
冬木市にある徳群原学園に通う生徒。
魔術の腕は未熟ながらも鍛錬を欠かさず行っている。

他のマスターより初期魔力が低いが、追加で使用できる特殊カード「干将・莫耶」が強力。
さらに、最初のクライマックスラウンドに必ず生き残ることができる。
ゲーム序盤は魔力を貯め、「干将・莫耶」とサーバントの能力を駆使して
ゲーム中盤～終盤で戦果を勝ち取っていく、中級者向けのマスター。

特殊能力

未熟

投影

全て遠き理想郷

中級者
向け



遠坂凛

「聖杯戦争」の御三家の一つである「遠坂」の後継者。
冬木の管理者でもあり、士郎の同級生。
宝石を使った魔術を得意とし、その実力は高い。

令呪がゲーム開始時に1つ欠けている状態からスタートするが、
「宝石魔術」を使ったバリエーションのある能力がそれをカバーしてくれる。
宝石を消費することで追加で使用できる特殊カード「ガンド」でパワーを上積みするか、
「魔力」をさらに貯めるか、手札を組みなおすなど、選択肢は広い。
序盤～終盤まで変わらぬプレイスタイルを行うことができる、中級者向けのマスター。

特殊能力

絶対服従の命令

宝石魔術

—

上級者
向け



間桐桜

士郎、凛と同じ徳群原学園に通っている。慎二の妹。魔術の名門「間桐」の者ではあるが、
魔術師としての知識は無く聖杯戦争とは無関係なはずだが……。士郎の事を先輩と慕っている。

「刻まれた宿命」の能力により、強制的に魔力を消費しながら戦果を貯め、さらに、クライマックスラウンド
で開始された際、条件がそろっていると魔力が無限になり圧倒的性能を発揮する。
後半迫り上げ型の性能のため、序盤でいかに戦果を貯めて後半の条件をそろえるかがカギとなる。
6人以下でプレイする際は慎二と桜のセットで使用するとなり、7人でプレイする際は桜単独で使
用することができる。6人以下でプレイする際は慎二の能力で魔力と戦果を稼ぎ、どのタイミングで
桜に切り替えるかがポイントとなる。桜単独でプレイする際は、序盤は「刻まれた宿命」が発動されない
ため、後半に向けて単独で魔力を貯める必要がある。上級者向けのマスター。

特殊能力

刻まれた宿命

隠された秘密

日常の象徴

初級者
向け



イリヤスフィール・
フォン・アインツベルン

「聖杯戦争」の御三家、「アインツベルン」の少女。
「聖杯戦争」へ参戦するために冬木市を訪れる。
魔力総量は魔術師の中でも群を抜いている。

初期魔力が他のマスターより高く、さらに毎ラウンド魔力が1ずつ増える。
サーバントの切札である「宝具」を積極的に使うパワープレイが得意。
序盤から宝具を積極的に使えるシンプルな性能のため初級者向けのマスター。

特殊能力

最高傑作

聖杯

—

マスター&サーヴァント情報

上級者
向け



間桐慎二

「聖杯戦争」の御三家「間桐」の長男として「聖杯戦争」に参戦している。桜の兄。

深山町に入る度に魔力を得る事ができ、
深山町で戦いながら魔力と戦果を貯めていくのが主なプレイスタイルとなる。
6人以下でプレイする際は慎二と桜のセットで使用する事になり、
7人でプレイする際は慎二単独で使用する事になる。
6人以下でプレイする際はいかに魔力や戦果を稼ぎ、
どのタイミングで桜に切り替えるかがポイントとなる。
慎二単独でプレイする際は、クライマックスラウンド開始時に最下位だとゲームに勝利するという
独特な勝利条件が追加される。上級者向けのマスター。

特殊能力

吸魔命令

偽臣の書

道化

上級者
向け



葛木宗一郎

士郎や凛が通う穂群原学園の教師。
魔術師としての適性はないが、
体術はサーヴァントと対等に戦えるほどに高い。

魔術工房で魔力が貯まらない代わりに戦果を得ることができる。
さらに、強力なカード「蛇」を追加したり、
魔術工房から深山町への移動コストが0など、独特な能力が多い。
ゲーム全体を通して計画的なプレイングが必要となる。
上級者向けのマスター。

特殊能力

平穏

暗殺拳「蛇」

実直

初級者
向け



言峰綺礼

冬木市にある教会の神父であり「聖杯戦争」の監督役。
監督する立場上、「聖杯戦争」に関与することはできないはずだが。

自身のサーヴァントの真名が明かされているか否かで極端にプレイングが変わる。
サーヴァントの真名が明かされていない場合は、どのような状態でも「偵察」へ移動することができ、
戦わずして安定的に戦果を得られる。
サーヴァントの真名が明かされると、戦闘参加時にボーナスが入り、戦闘への積極的な参加が推奨される。
初級者向けのマスター。

特殊能力

監督役

代行者

—



セイバー

光輝く剣を扱う剣士の英霊。

攻撃と防御をシンプルに使い分けることができる。
全宝具中、1位2位を争う高いパワーの「約束された勝利の剣」が使える。
また、「風王结界」「対魔力」を発動して相手のカードを無効化することにより、
相手のパワーを制限しながら戦局を有利に進めていくのが主な戦い方となる。

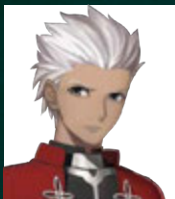
宝具/スキル

約束された勝利の剣

風王结界

対魔力

マスター&サーヴァント情報



アーチャー

弓兵の英霊でありながら剣の扱いにも長けた英霊。

「地の利」から得られるパワーを活かした戦略が得意。
さらに「無限の剣襲」によりサーヴァントデッキをすべて手札にすることができ、
膨大な手数を活かした戦略が取れる。

宝具／スキル

無限の剣襲

偽・螺旋剣

心眼（真）



ランサー

高い敏捷性を持った槍兵の英霊。

戦局の流れを見極めて宝具を使うことが主な戦い方となる。

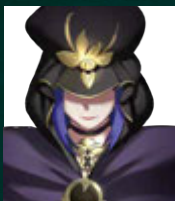
1対1での戦闘時は「刺し穿つ死棘の槍」で相手に必ず勝利し、
多数を相手にする際は「突き穿つ死翔の槍」で戦果を多く獲得。
戦局が不利な場合は「戦闘統行」で戦線離脱など、使い分けが明確に分かれている。

宝具／スキル

刺し穿つ死棘の槍

突き穿つ死翔の槍

戦闘統行



キャスター

強力な魔術を扱うことができる魔術師の英霊。

難易度は高いが「陣地作成」をどれだけ早く発動させ、魔術工房を活用できるかがカギとなる。
さらに、使うタイミングは限定されるが、
「破成すべき全ての符」を発動することによって唯一他のマスターの令呪に影響を及ぼすことができる。

宝具／スキル

破成すべき全ての符

神言魔術式・灰の花嫁

陣地作成



ライダー

強力な宝具を持った騎兵の英霊。

移動と戦闘、相手の「地の利」を奪う、が同時にできる宝具が特徴的。
「騎乗」により手数でパワーを増やすこともでき、
条件が合致すれば複数のプレイヤーを敗北させるなど、戦う手段が多い。

宝具／スキル

騎英の手綱

石化の魔眼

騎乗

マスター&サーヴァント情報



バーサーカー

不死身の強靱な肉体を持つ、狂戦士の英霊。

宝具を使わずして高いパワーをたたき出すことができる。
宝具「十二の試練」を使用することにより、戦場で敗北しても
戦果を得た上で相手の獲得戦果を減らすことができる。

宝具／スキル

十二の試練

十二の試練

十二の試練



アサシン

超人的な刀捌きで真正面から戦う暗殺者の英霊。

カードのほとんどが「敏捷」属性となっており、「敏捷」属性が有利な局面では絶大な効果を発揮する。
「一の太刀」「二の太刀」「三の太刀」それぞれに独特の効果があり、相手の能力を阻害したり、
カードを追加で使用するなどができる。
さらに、これら三枚を同時使用することで「燕返し」が発動し、威力を底上げすることができる。

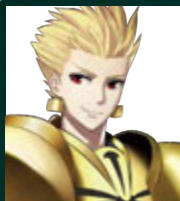
宝具／スキル

一の太刀

二の太刀

三の太刀

(一、二、三の太刀同時使用で「燕返し」が発動)



ギルガメッシュ

正体不明の黄金の英霊。

「地の利」から得られるパワーを底上げする効果や、得られる戦果をブーストできる能力を持つ。
「天地乖離す闇闇の星」は強力なパワーを有しており、他の宝具と同様に
積極的に使っていくことが推奨される。

宝具／スキル

天地乖離す闇闇の星

王の財宝

単独行動



真アサシン

真なる暗殺者の英霊。

上級者向けの性能を有した英霊となる。
攻撃カードのほとんどが弱く、直接的な戦闘では勝ち目は少ない。
しかし、様々な条件を満たして「妄想心音」を成功させることにより、
形勢を逆転させることが可能。
最大のチャンスをつかみ取れるかがカギとなる。

宝具／スキル

妄想心音

気配遮断

自己改造

カードや能力に関する用語集

▶ ゲーム開始時

1ラウンド目の準備フェイズを始める前のことを指します。

▶ 特殊カード

「干将・莫耶」「ガンド」「蛇」は特殊カードとなります。「干将・莫耶」は衛宮士郎、「ガンド」は遠坂凜をマスターとしているプレイヤーが追加のカードとしてゲーム開始から常時手元に置きます。「干将・莫耶」「ガンド」は使用したターン終了後、手元に戻ります。

「蛇」は葛木宗一郎のサーヴァントデッキに2枚ともシャッフルして追加されます。「蛇」は使用后、トラッシュ置場に置かれます。

▶ 追加で使用する

特殊カードを追加で使用する場合、手札から使用されたカードの枚数は3枚以上になることがあります。

▶ 使用禁止

特定のカードの使用が禁止されているならば、プレイヤーはそれらのカードを行動フェイズに使用できません。これは特殊カードを能力で追加使用する場合も同様です。

▶ ○○属性+X

この類の効果が適用されているならば、それらの属性を持つカードすべての基本パワーがX増加します。

▶ イベントを追加

この類の効果が適用されているならば、イベントカードをその戦場に追加します。表向きか裏向きかは効果に書かれた通りにします。戦闘フェイズで勝者(または単独のプレイヤー)が戦果を獲得する場合、すべてのイベントカードの戦果の合計を獲得します。

▶ 基本パワー

基本パワーとはカードに書かれたパワーの値を指します。例えば基本パワーが2かつ「筋力」属性のカードに、基本パワーを5にする効果と「筋力」属性+3の効果が適用されたら基本パワーは8になります。

▶ マスターを間桐桜に変更する

間桐慎二のマスターボードを取り除き、間桐桜のマスターボードに変更してください。さらにマスター駒や戦果表示トークンも適切なものに取り換えてください。魔力の値、戦果の値、サーヴァントデッキ、トラッシュ、手札、令呪の個数などの状態はすべてそのままとなります。

▶ 敗北させる

この効果を受けたプレイヤーはそのラウンドで勝利できなくなります。それぞれの戦場における勝者はこの効果を受けていないプレイヤーの中で、一番パワーが高いプレイヤーとなります。

▶ 攻撃カードを裏向きに使用

攻撃カードを裏向きに使用した場合、「消費魔力が0・基本パワーは0・属性なし」の攻撃カードとして扱います。使用する攻撃カード2枚のうち1枚だけを裏向きに使用することもできます。

索引

ト オープニング	2
ト はじめに	3
ト ゲームの概要	3
ト 内容物	3
ト ゲームルール	6
ゲーム進行早見表	7
ト カジュアルルール	12
ト マスター&サーヴァント情報	14
ト カードや能力に関する用語集	18

発売元	ディライトワークス株式会社
住所	〒153-0042 東京都目黒区青葉台三丁目6番28号
お問合せ電話番号	03-5656-9377
お問合せ住所	〒108-0023 東京都港区芝浦3丁目14番8号 芝浦ワンハンドレッドビル2F
電話受付時間	月曜日～金曜日(祝日、夏季・冬季休業日を除く)10時～18時 ※電話番号はよく確かめてお間違いないようご注意ください。
プロデュース	ディライトワークス株式会社
ゲームデザイン	BakaFire
パッケージイラスト	タスクオーナ
マスター/サーバントイラスト	okojo
その他イラスト協力	いつき、moryo、yuccosi、aoki、村松邑、のくらん、お湯、百々地 佐和、 :/XUEFEI、おかだまこと、R.fujimoto、懷良匠、ベップミツナカ、セキヤギ、 Satoru Wada
デバックテストプレイ協力	gleipnir、ペロ王子、ロキルス、がいじん、option、souma、十六夜
DTPワーク	ディライトワークス株式会社／株式会社ホワイトアップ