多人数戦ルールガイド

最終更新日：2023年2月3日

8ページ「審判/裏審判」「不運」「戦場でのクロノフォームについて」を更新

多人数戦とは

多人数戦は、1対1ではなく3～4人のプレイヤーで対戦を行う遊び方です。
リーダーとなるユニットカード1枚を入れた状態の構築済みのデッキがあれば、すぐに遊ぶことができます。
ここでは多人数戦における、通常の『ラストクロニクル　インフィニティ』とは異なる部分のルールについてご説明します。

※ここに記載されている以外の内容は、原則的に『ラストクロニクル　インフィニティ』のルールに準じます。

ゲームの勝利条件

自分以外のプレイヤーが全員ゲームから脱落するとゲームの勝利となります。

デッキ構築のルール

プレイヤー1人につき、以下の条件を満たした**40枚のデッキ**を用意してください。

リーダーユニットの指定

- 40枚のうち、**「リーダーユニット」**として**レガシーのユニットカード**を1枚指定します。
- リーダーユニットには、以下のカードは指定できません。
  ① クロノレアのカード
  ② 1-201《滅史の災魂　ゴズ・オム》

OK

OK

NG

構築条件

- デッキは**リーダーユニットを含めて40枚ちょうど**で構築します。
- デッキには**同じカードを2枚以上入れることはできません。**
- **リーダーユニットが持っていない色を持つカード**はデッキに入れることはできません。

例：2-001《諸葛亮》(白)をリーダーユニットに指定している場合、2-111《太陽の熾天使 レオンシア》(白/橙)をデッキに入れることはできません。

▲白のカードが使用可能

▲黒と青のカードが使用可能

- 上記を除いてリーダーユニットに指定できないカードや、禁止カードはありません。(通常の構築戦で使用制限の対象となっているカードもデッキに入れることができます。)
- 今後、多人数戦におけるカードの使用制限を推奨のうえ、公式イベントで適用する場合があります。

ゲームの準備

ゲームの準備は以下の順番で進めます。赤字の部分が通常のルールと異なります。

リーダー
置き場

1. 各プレイヤーはクロノグリフを1枚用意し、アクティブ状態で置きます。**リーダーユニットをクロノグリフの左側の「リーダー置き場」に表向きで置きます。**
2. 各プレイヤーはデッキの中から、ゲームの準備の際に呆としてセットできるカードを1枚まで抜き出し、裏向きでクロノグリフの上に置きます。
3. デッキをよく混ぜます。
4. 各プレイヤーは[2]で置いた裏向きのカードがあるならば、それを公開してクロノグリフにセットします。
5. じゃんけんやダイスなど、**ランダムな方法で1番手のプレイヤーを決めます。そのプレイヤーから時計回り順で2番手、3番手、4番手となります。**
6. 各プレイヤーは初期CAを獲得します。詳しくは次ページで説明しています。
7. 各プレイヤーは最初の手札としてカードを4枚引きます。
8. 1番手のプレイヤーから順に1回ずつマリガンを行います。手札から任意の枚数のカードを裏向きでデッキの下に置き、置いたのと同じ枚数のカードを引きます。

すべてのプレイヤーはライフ20でゲームを開始します。
ゲーム中のライフの上限も20です。

ゲームの準備(2)／リーダーユニット

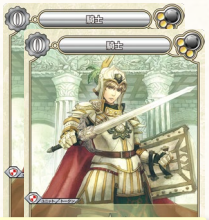
初期CA

各プレイヤーは手番順ごとに、初期CAを持った状態でゲームを開始します。初期CAは、CAヤードにあらかじめ以下のようにトークンカードを置いて管理します。

1番手
なし

2番手:CA2
熊トークン×1

3番手:CA4
ドラゴントークン×1
騎士トークン×1



4番手:CA6
騎士トークン×2

※3人で遊ぶ場合はありません

- トークンは通常のカードのようにCAコストの支払いに使用できますが、**同色ボーナスは発生しません。**
- 初期CAはトークン1枚ごとで管理されるので、余剰を持ち越すことはできません。
- このトークンは**「CAヤードにあるカード」としては扱われません。**

  (枚数に数えず、[共鳴]などで参照することはできません。効果によって捨て札に置くこともできません。)

- CAコストの支払いに使用したトークンはゲーム外に戻ります。

リーダーユニットの使い方

- リーダー置き場に置かれているリーダーユニットは、そのカードを使用できるタイミングや条件を満たしている場合、手札にあるかのようにコストを支払って使用することができます。
- リーダーユニットが戦場から手札以外の場所(もしくは手札から戦場以外の場所) に移動した場合、即座にリーダー置き場に置かれます。(【撤退】アビリティなど、移動したことによって発動するアビリティは発動します。)
- リーダー置き場に戻ったユニットはいったん使用できない状態になります。(裏向きにしておくとわかりやすいでしょう。)
- プレイヤーが発展を行うことで、リーダーユニットは再度使用可能な状態になります。

リーダーユニットが手札に移動した場合

リーダーユニットが戦場から手札に移動した場合は、そのまま手札にあるカードとして使用することができます。(使用できない状態にはなりません。)手札から戦場以外の場所に移動した場合は即座にリーダー置き場に置かれ、使用できない状態になります。

【撤退】アビリティなどで場所を移動する効果について

1-003《暮光の天機王 アスハ》の「【撤退】あなたのクロノグリフに栞としてセットしてもよい。」や、『絆』での【クロノフォーム】持ちユニットなど、【撤退】アビリティによって場所を移動したり、別のカードと入れ替わる効果を持つユニットがあります。これらをリーダーユニットにしていて戦場から捨て札に置かれた場合、【撤退】アビリティは発動しますが、リーダーユニットは即座に(アビリティの解決前に)リーダー置き場に置かれるため、解決時に移動したり入れ替えることはできず、何も起こりません。

戦場での【クロノフォーム】について

「ラストクロニクル　インフィニティ 宴」収録のカードには、戦場で【クロノフォーム】を行うものがあります。こちらについては8ページで説明しています。

ターンの進め方

以下の部分が通常のルールと異なります。

アクティブフェイズ

ターンプレイヤーのみがクロノグリフをアクティブ状態にします。
（それ以外のプレイヤーはクロノグリフをアクティブ状態にできません。）

ドローフェイズ

1番手のプレイヤーの1ターン目もカードを1枚引きます。

戦闘フェイズ

■戦闘準備
ターンプレイヤーは**「戦闘準備」の最初に対戦相手の中から1人を指定し、攻撃はそのプレイヤーに対して行います。**その後、すべてのプレイヤーがクイックの行動を行うことができます。
「戦闘準備」に戻るたびに攻撃するプレイヤーを指定します。

■攻撃
「戦闘準備」で指定したプレイヤーに対して攻撃を行います。

■防御
「戦闘準備」で指定されたプレイヤーが、自分のユニットで防御するか、防御しないかを決定します。

■ダメージ解決前
すべてのプレイヤーがクイックの行動を行うことができます。攻撃と防御に関与していないプレイヤーも行動することができます。

■ダメージ解決
プレイヤーへの戦闘ダメージは、「戦闘準備」で指定されたプレイヤーにのみ与えられます。

終了前フェイズ

すべてのプレイヤーがクイックの行動を行うことができます。

終了フェイズ

通常の処理に加え、**ターンプレイヤーはクロノグリフをアクティブ状態にします。**（それ以外のプレイヤーはアクティブ状態にできません。）

クイックの行動

- 「戦闘準備」「ダメージ解決前」「終了前フェイズ」では、すべてのプレイヤーがクイックの行動を行えます。
- 戦闘フェイズ中は、攻撃で指定されていない非ターンプレイヤーも行動することができます。
- クイックの行動はターンプレイヤーからターンを行う順で好きなだけ行い、非ターンプレイヤーのうち1人が1回以上行動していた場合は、またターンプレイヤーの順番まで回します。
- 非ターンプレイヤー全員が何もしなかった時点で次に移ります。

※クイックの行動とは以下の4つを指します。

1. クイックを持つユニットの配置
2. クイックを持つスペルの使用
3. 【起動】アビリティの使用
4. クロノチェック

脱落に関するルール

プレイヤーの脱落

ライフが0になったプレイヤーはゲームから脱落し、以降はゲームに参加していないものとして扱われます。脱落したプレイヤーのカードは（ほかのプレイヤーのユニットになっているものも含め）ゲーム外に移動し、アビリティや効果は（その時点で解決されていないものも含めて）すべて無効となります。以降、脱落したプレイヤーのターンは飛ばされます。

※ターンプレイヤーが脱落した場合

まだ解決していない（脱落したプレイヤー以外の）アビリティや効果がある場合はすべて解決し、その後、終了フェイズに移ります。（その間のフェイズはすべて飛ばされます。）

脱落によるボーナス

自身のコントロールするユニットまたは使用したスペルでダメージを与え、**対戦相手を脱落させたプレイヤーは以下のボーナスを得ます。**このボーナスは脱落させたときに適用され、（未解決のアビリティや効果があればすべて解決したあとで）以下の順番で1つずつ実行します。

1. 5点のライフを得る
2. カードを1枚引く
3. クロノチェックを行う
4. 発展を行う

※ボーナスの効果によってユニットのアビリティは発動します。その場合、発動しているものをすべて解決してから次の効果に進みます。

FAQ(1)

プレイヤー／対戦相手／各対戦相手

多人数戦において、特定のゲーム参加者を指す用語はそれぞれ以下のように扱います。

●プレイヤー
自分と対戦相手全員を指します。

●対戦相手
対戦相手のうち1人を指します。「対戦相手に～」「対戦相手は～」と書かれているアビリティや効果は、対戦相手1人を指定して使用します。また、「対戦相手」の情報を参照するアビリティや効果は、対戦相手のうち1人以上が該当していれば、条件を満たしていることになります。

●各対戦相手
対戦相手全員を指します。「各対戦相手は～」と書かれているアビリティや効果は、すべての対戦相手に影響を及ぼします。

用例集

1-151《魔刻告げし黒陽》
対戦相手はカードを1枚捨て、ユニット1体を犠牲にする。対戦相手に3ダメージを与える。

- 対戦相手1人を指定し、その対戦相手が書かれている効果をすべて行います。(カードを捨ててユニットを犠牲にする対戦相手と、3ダメージを与える対戦相手は同一のプレイヤーとなります。)

2-022《防衛聖陣》
対戦相手のユニットを最大X体まで、アビリティと効果を無効にする。

- 対戦相手1人のユニットを最大X体まで、アビリティと効果を無効にします。(別々の対戦相手のユニットをまたいで選ぶことはできません。)

1-137《魔血の破戒騎士 ゼスタール》
【攻撃】対戦相手のライフが10以下ならば、各対戦相手のすべてのユニットを-2/-2する。

- ライフが10以下の対戦相手が1人でもいるならば、対戦相手全員のすべてのユニットを-2/-2します。

2-095《極海の宝声 アイネ》
【自動】このユニットが対戦相手にダメージを与えるたび、ユニット1体をワイプ状態にする。

- 対戦相手のうち1人にダメージを与えればこのアビリティは発動します。また、ワイプ状態にするユニットはダメージを与えた対戦相手以外(この場合は自分も含む)のユニットも選ぶことができます。

2-046《紫翼の大戦姫 シュラクネ》
【常時】各プレイヤーはデッキの上のカードを公開する。

- 自分を含む、すべてのプレイヤーが公開します。

FAQ(2)

[審判]/[裏審判]

- [審判]/[裏審判]を解決する際は対戦相手1人を指名し、そのプレイヤーと判定を行います。
- [審判]/[裏審判]によって発動した効果でユニットやプレイヤーを選ぶ場合、[審判]/[裏審判]で指名した対戦相手以外のユニットやプレイヤーを選ぶことができます。

[不運]

- プレイヤー1人の【CB】の効果が発動した場合、そのプレイヤーの対戦相手全員が[不運]になります。
- [審判][裏審判]の判定によって[不運]になるのは、その判定に参加したプレイヤーのみです。

複数のアビリティ

- 非ターンプレイヤーの解決順は(ターンプレイヤーを基準に)ターンを行う順番となります。
- 途中で前の手番のプレイヤーのアビリティが発動した場合、(現在のものを解決したあとで)その中でもっとも手番の早いプレイヤーの解決順に戻ります。

戦場での【クロノフォーム】について

「ラストクロニクル　インフィニティ 宴」収録のカードには、戦場で【クロノフォーム】を行うものがあります。それらのカードをリーダーユニットに指定している場合、以下のように扱います。

- 通常のゲームと同様にカードを対応するクロノレアと入れ替えて戦場に配置し、以降はそのカードがリーダーユニットとなります。
- 配置に関するルールは通常のゲームと同様です。(元のカードの受けていたダメージや効果は引き継がず、新しいユニットとして配置されます。)