

# ドミニオン クイックスタートガイド

Ver 0.5(基本セットを対象。東方祀争録にも対応。)



## はじめに

### このガイドは一体何なのか

ドミニオンはコイン・勝利点・アクションの3種類のカードを活用し、終了までに最も勝利点を獲得した人が勝ちのゲームです。誰でも理解できる単純ルールを持ち、だが奥深くお勧めのカードゲームです。

が、付属説明書が、どうも誤解を招きやすい表現が多くて、要領を得ない構成で、不親切で……

**要するに説明書がクソ過ぎて、ルールを覚えるのに無駄に苦勞させられます。**

このガイドの目的は、実は単純なルールの理解を助けることです。

※便宜上、一部非公式な表現を用いています。慣れてきたら公式ルールブックを読み込んで下さい。

用語はHobbyJapan製に準拠しています。このガイドと付属説明書と一緒に使用します。

### ドミニオンの魅力を箇条書きにしてみた

- ・ルールがすぐに理解できる。
- ・使用するカードの組み合わせによって展開が変わる。
- ・多種多様な戦略があり、各戦略にも様々な工夫をすることができる。
- ・初心者の上達スピードが早く、すぐ周囲に追いつける。

### カードの種類

【財宝カード（東方記争録：リソースカード）】購入フェイズに使用するカードです。左上額面分のコインを購入に使用できます。

【勝利点カード】勝利点を持つカード。ゲームの勝敗を決定づけるカードです。左上のが勝利点です。

【アクションカード】様々な効果を内蔵しているカードです。アクションフェイズに使用できます。

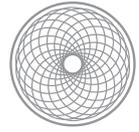
「金貨・銀貨・銅貨・屋敷・公領・属州・呪い」の7種類は、毎回使用するカードです。これら以外のカードは、

【王国カード（東方記争録：キャラクターカード）】というカテゴリーにも入ります。

ドミニオンでは、王国カードの中から10種類を選択して、合計17種類のカードをゲームに使用します。

### 勝利するには

ドミニオンは勝利点カードを掻き集める競争です。ゲーム終了時点で、各プレイヤーが手札・山札・捨て札に持っている勝利点の合計を計算して、勝利点が最も多いプレイヤーが、ゲームの勝者となります。



## 実際にゲームをプレイする（付属説明書を使用）

### 前準備

① 付属説明書の場の全体図を見て、なんとなく場の雰囲気を感じてください。

サプライが共通の場で、その他が各プレイヤーの自分の場という事だけを把握すればオッケーです。

② 初めてのゲームプレイでは、付属の説明書に載っているオススの組み合わせを使用します。

付属説明書にしたがって、場にその通りのカードを並べます。

勝利点カードはプレイ人数により使用枚数が変動しますので、注意が必要です。

③ 全てのゲームで固定の、最初の手持ち <《銅貨／お賽銭》7枚、《屋敷／神社》3枚> をプレイヤー全員に配って、各自はその10枚をシャッフルして山札とします。次に各自は、山札から5枚引いて手札とします。

これで準備完了です。ターンの順番を決めたら、ゲームを開始できます！

### ゲーム進行

全てのプレイヤーのターンは、下の表に沿って進行します。5分プレイすれば十分に処理を理解できます。

自分の場は「アクション処理置き場」「捨て札」「山札」の3種類であることを頭に入れておいて下さい。

#### 1 ターンの流れ



■[任意]手札から1回、アクションカードを使用できます。  
使用したカードに記載された効果を処理していきます。  
原則、テキストの**太字が任意効果**で、細字が強制効果です。  
アクション回数／購入回数／ターン中コイン数を増やす効果や、  
ドロー効果が代表的です。処理順序は原則、太字からです。

■[任意]手札のコイン数の範囲で、  
サプライから1回、「購入」することができます。  
財宝(リソース)カードのコインを購入に使用したら、  
その財宝カードは捨て札へ送ります。  
・コスト(つまり購入価格)は左下の数字です。  
・獲得(=購入)したカードは捨て札へ送ります。

■[強制]残りの手札とアクション処理置き場のカードを全て捨て札に送り、その後手札が5枚になるまでカードを引きます。  
山札が0枚でカードが引けないときは、  
捨て札全てをシャッフルして山札にして引きます。



## ゲームをスムーズに進めるコツ

- ・エンドフェイズを含め全ての処理が終わったら、「エンド」宣言を確実にする。
- ・他のプレイヤーに干渉する効果を持ったアクションを使用したら、ちゃんと伝える。

## ゲームの終了

以下の条件のどちらかが満たされた状態になったターンが終了したときに、ゲームが終了します。

- ・サプライに存在する《属州／紅魔館》の山札が無くなったとき。
- ・サプライに存在する《属州／紅魔館》以外の山札が3種類無くなったとき。

ゲームが終了したら、プレイヤーは手札・山札・捨て札の勝利点の合計を計算します。

一番勝利点の多いプレイヤーが、ゲームの勝者となります。

## Q&A

Q. 「廃棄する」とは？

A. サプライの中の「廃棄置き場」にカードを送るという事です。ここに送られたカードは基本的に再利用されません。

Q. 複数の効果を持つカードの処理の順番はどうするのですか？

A. 詳細はカードによりますが、基本的には太字の効果を先に処理します。説明書のカードごとの紹介に、処理の裁定が記載されていることが多いです。

Q. 《改築／ミニ八卦炉》で《銅貨／お寶銭》を破棄したとき、必ずサプライのカードを獲得する必要があるのでしょうか？

A. 基本的には必ず獲得します。もしサプライに獲得できるカードがなければ獲得の処理は不発となり、獲得は行われません。

Q. 《呪い／そして誰もいなくなるか？》は毎ゲーム必ずサプライに置かれるカードですか？

A. そうです。これと財宝3種・勝利点3種が固定のカード群です。

Q. 勝利点カードの《庭園／紅魔館地下室》は10種類選ぶ中の一つになるのでしょうか？

A. そうです。固定の7種以外は全て王国(キャラクター)カードというカテゴリに属し、このカテゴリから10種を選んでゲームに使用します。  
ただし《庭園／紅魔館地下室》は他の勝利点カードと同様に、プレイ人数によって使用枚数が変わります。

Q. 4人プレイでサプライに《呪い／そして誰もいなくなるか？》が2枚しかない状態で、《魔女／レーヴァテイン》を使用したときはどうなりますか？

A. 複数人を対象としたカードの効果は、使った人から時計回りに適用されます。呪いがなくなった時点で、残りのプレイヤーには何も起きません。

Q. スリーブは使用した方が良いのですか？

A. 必須ではありませんが、高い頻度でシャッフルを行うゲームなので、カード保護の観点から可能なら使用を勧めます。

本家ドミノンのカードはユーロサイズ(59mm×92mm)なので注意が必要です。お勧めのユーロサイズのプロテクターはCAC-SL36です。

東方祀争録ではMTGやデュエルマスターズと同じ標準サイズなので、好きなスリーブ・プロテクターを使用できます。

## 雑感

- ・面白さを決めるポイントは王国10種の決め方。一般的なTCGと同様、禁止カードの設定は飽き防止になる。
- ・ローカルルールの介入により、ゲームバランスを操作する余地は大きい。



## 更新履歴みたいなもの

Ver 0.1

- ・ とりあえず作った。

Ver 0.2

- ・ 汚かったから色々直した。

Ver 0.3

- ・ 見つけた誤字脱字を修正した。
- ・ 蛇足な部分を削った。
- ・ Q&Aを増やした。

Ver 0.4

- ・ Q&Aにスリープについての記述を追加した。
- ・ 全体の構成をちょっと直した。

Ver 0.5

- ・ いただいた指摘をもとに、全体的な不備の修正。
- ・ 全体の構成を少し改造。

ご意見・ご感想、不備の指摘は TwitterID:Siddero まで。

なるべく返信するようがんばります。