

— STORY —

ユニオンボーダーは複数の《ユニオン》で構築されたファンタジーと魔法の世界です。各ユニオンは独自の文化・思想と魔法を継承して団体や組織、あるいは国や都市のように成り立っています。

世界の住人の中には『ユニオンを越えていくもの』**《主人公(ボーダー)》**として覚醒する者がいます。**《主人公》**は一般の人より強力な魔力を持ち、世界のどこかにつながる《転移事象》のゲートをくぐり、その先で発生している《物語》を《結末》まで導き続ける使命が与えられます。**《物語》**とはユニオンボーダーの世界の住人たちから生じる事象や願いから発生するものです。その事象や願いを何らかの形で終結させることが**《物語》**を《結末》に導いたということになります。**《主人公》**たちは「**《主人公》は使命を達成し続けその役目を終えると、幸せな人生を送ることができる。**」という伝承を信じ、幸せになるために《物語》へと参加します。

しかし《物語》を《結末》へ導ける**《主人公》**は、一つの物語で一人のみです。同じ物語に他の**《主人公》**がいた場合**《主人公》**は、自身が使命を果たすために他の**《主人公》**より先に《物語》を《結末》に導く必要があります。そして、**《主人公》**は他の**《主人公》**に使命を達成させないようその**《主人公》**を戦闘不能にして、《物語》から退場させようとします。

《主人公》達は《物語》に参加し続ける中で、様々な経験をしていくことでしょう。その経験はいい思い出かもしれませんが、悪い思い出かもしれません。しかし、その経験を経て**《主人公》**達は「成長」していきます。それがいつの日か、自身が幸せな人生を送るために必要なことだと信じて。



バトルオーグル
赤鬼

鬼人のユニオン、《バトルオーグル》の角が生えた女性。一人で一つのユニオンを破壊した彼女もとい鬼人の力を危険視した世界連合が国際的指名手配ユニオンとして鬼人のユニオン《バトルオーグル》を設立した。常人離れした鬼人の筋肉と肉体強化魔法から繰り出される打撃は地面すら割ることができる。闘争心が強い彼女にとって《主人公》の使命は三の次で物語での他の《主人公》との決闘を楽しみにしている。



メタルナイト
アデル

騎士のユニオン、《メタルナイト》の憲兵団隊長の青年。世界最大のユニオン《メタルナイト》が管理する世界中の鉱物が採掘できる山、メタルマウンテンの金属から作られた数多の種類の武具を使い分けて戦う。また、武具の性能を高める強化魔法を得意としている。情に厚く、責任感が強い彼を支持する部下は多い。騎士としての頂である《メタルナイト》の次期騎士王となるため、**《主人公》**としての使命を果たす。



ブルームメイデン
マリ

狩人のユニオン、《ブルームメイデン》で暮らしている少女。弓の名手であるマリは魔法弓と狩猟用の罠、《ブルームメイデン》独自で開発された植物を用いて戦う。マリはユニオンの中で平穏に暮らしていたかったが、**《主人公》**として覚醒し、ユニオンの外に出る羽目に…心優しい彼女は、使命の達成よりも物語を幸せな結末に導くことを優先し、主人公同士の争いを避けようとする。しかし、幸せな結末を邪魔する者に彼女は容赦をしない。



シュトロムシーフオーク
リバイア

海軍のユニオン、《シュトロムシーフオーク》の若き軍曹。元々は他のユニオンから領土を略奪する侵略国家だったが、世界連合に加入してから、海の治安維持や貿易の取り締まりを主として活動している。水を手足のように操る魔法で、相手の行動を制限し圧倒する戦術を得意とする。リバイアは**《主人公》**の使命を果たすためならばたとえどんな非人道的な手段をも行使するだろう。

★カードの種類

このゲームでは《ユニオンボダー》の世界のキャラや魔法などが書かれたカードを使って遊んでいきます。

【キャラカード】

《主人公(ボダー)》として覚醒したユニオンボダーの世界のキャラです。

ゲームでは、プレイヤーの分身として、相手のキャラと戦います。

キャラにはレベルが0から4まであり、相手のキャラとの戦闘で経験値を積み重ねる度にキャラのレベルが上がっていき、より強く成長していきます。

レベルが高ければ高いほどATKとDEFが高くなり、特殊な能力を持ち始めます。



【コマンドカード】

キャラの行動を決めることができるカードです。コマンドカードは自分のターンのメインフェイズ中に左上のブレイクコスト分のチャージを支払ってプレイできます。(カードのプレイに関しては「ターンの進行」を参考にしてください。)

コマンドカードには以下の種類が存在します。対抗カード以外のカードは自分のターンのメインフェイズ中でしかプレイできません。

○通常

プレイした後、カードの能力を発動します。プレイした干渉終了後、捨て場に置かれます。

○対抗

プレイした後、カードの能力を発動します。アクトゾーンにセットしておけば、メインフェイズ以外のフェイズや相手ターンでもプレイすることができ、干渉を行うこともできます。プレイした干渉終了後、捨て場に置かれます。

○装備

魔法や道具で出現させた武器を自分のキャラに装備するカードです。「装備」に書いているATKとDEFの数値だけ装備しているキャラのATKとDEFを増加させます。プレイした干渉終了後も、場に表向きで残り続けます。同じ名前の「装備」は自分の場に1枚しか存在できません。

○設置

魔法や道具で具現化させた空間やオブジェクトを自分の場に設置できるカードです。プレイした干渉終了後も、場に表向きで残り続けます。



【コマンドカードのカードタイプ(スペル・アイテム)について】

コマンドカードはスペル・アイテムの2種類のカードタイプに分かれています。

スペルとはユニオンに伝わる魔法や技です。色とユニオンを持ち、プレイする際、ブレイクコストの左上の数字だけスペルと同じ色のチャージを、右下の数字だけ好きな色のチャージを支払います。アイテムは《主人公》を支える便利な道具です。無色のカードでありユニオンを持たず、プレイする際、ブレイクコストの数字だけ好きな色のチャージを支払います。



【アイコンについて】

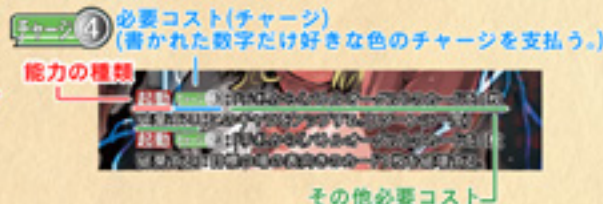
コマンドカードの左下にはアイコンが書かれていることがあります。アイコンは[G](Guard)、[C](Counter)、[S](Strike)、[J](Joker)の4つの種類が存在します。[G]アイコンを持つカード、[G]カードは1回の干渉スタック中に一度だけプレイできます。

アイコンはカードの能力や、追加ルールであるデッキ構築の際に参照されます。



【キャラ・コマンドの能力】

キャラやコマンドカードの中には特殊な能力を持つカードがあります。カードのプレイと同じように能力に書かれたコストを支払うことでその能力を発動できます。



能力には以下の種類が存在します。

○常時型能力 常時

常に発動している能力です。キャラや「設置」「装備」カードの常時型能力は発動条件が明記されていない限り、場に表向きで存在する時のみ発動されます。

○自動型能力 自動

能力に書かれている条件を満たした時に、直ちに発動する能力です。コストが書かれているなら、条件を満たした時にコストを支払うことで発動できます。自動型能力の発動に対して、すべてのプレイヤーは干渉できません。

○起動型能力 起動

メインフェイズ中にのみ発動できる能力です。コストが書かれているなら、コストを支払うことで発動できます。

○対抗型能力 対抗

全てのフェイズで発動できる能力です。コストが書かれているなら、コストを支払うことで発動できます。メインフェイズ以外のフェイズや相手ターンでも発動することができ、干渉を行うこともできます。(干渉に関してはクイックスタートガイド②裏面の「干渉について」を参考にしてください。)

スタートガイド②に続く...



すぐに遊べる!! スタートガイド②

このゲームの目的は幼いころの自身のキャラを《主人公》へと成長させていき、最終的に、成長させた《主人公》で相手の《主人公》を倒して物語から退場させることです。

○ゲームの勝利条件

～相手の《主人公》を退場させて、自身の使命を果たしましょう。
退場した《主人公》は経験値を糧に成長し、次の物語へ向かいます。～

- ・先に相手のキャラのレベルを5にしたプレイヤーがゲームに勝利します。
- ・キャラのレベルは、キャラがダメージを受けると上昇します。
- ・ゲーム中、自身の山札が0になった場合はゲームに敗北します。

○ゲームに必要なもの

ゲームをプレイするには以下のものが2人分必要です。
デッキの構築方法は別紙の「デッキ構築について」を参照ください。
※初めてゲームを選ぶ方は別紙の「スターターデッキレシピ」の内容を見ながら、同じ内容のコマンドデッキとキャラデッキを2人分構築してください。

- ・コマンドカード50枚で構築されたコマンドデッキ。
- ・レベルが0～4のキャラカード5枚で構築されたキャラデッキ。
- ・プレイシート1枚
- ・全デッキ共通！初心者向け講座！1枚(初めて遊ぶ時はあるとよい。)
- ・ユニオン別初心者ガイド1枚(初めて遊ぶ時はあるとよい。)

○プレイマット

～《主人公》達が自身の使命を果たすために
相手の《主人公》と戦う戦場です。～



ゲーム中に使うプレイマットです。
各領域についての説明は以下の通りとなります。

- ① **キャラゾーン**
あなたのキャラを置く場所。
- ② **キャラデッキ置き場**
あなたのキャラデッキを裏向きで置く場所。
- ③ **山札**
コマンドデッキを裏向きで置く場所。
- ④ **捨て場**
使用したカードやチャージを置く場所。
- ⑤ **チャージ(キャラの魔力)**
チャージを置く場所。

- ⑥ **場**
カードをプレイしたり、セットしたりする場所。
場所によってプレイできるカードの種類が以下のように決められている。
- ・アクトゾーン：【通常】・【対抗】
 - ・装備ゾーン：【装備】
 - ・設置ゾーン：【設置】

※各場所で決められた種類以外のカードをプレイした場合、そのカードのプレイを無効にし、破棄する。



○ゲームの準備

～ゲームはキャラが《主人公》になる前の頃からスタートします。～

- ① コマンドデッキをシャッフルし、裏向きで自分の山札に置きます。
キャラデッキを裏向きでキャラデッキ置き場に置きます。
- ② キャラデッキからレベルが0のキャラカードを裏向きでキャラゾーンに置きます。
- ③ じゃんけんなどで先攻後攻を決め、勝ったほうが先攻を取ります。
- ④ 6枚ドロース、最初の手札とします。
手札の内容が悪い時は一度だけ手札をすべて山札に戻してシャッフルし、6枚ドロース直すことができます。
お互いの準備が完了したら、ゲームを開始します。

初めてゲームを選ぶ場合は、最初の手札の6枚のうち3枚を「ユニオン別初心者ガイド」に書かれている「最初に手札に欲しいカードたち」にして選んでみましょう。

○ターンの進行

～《主人公》達はターンという時間軸に沿って決闘を行っていきます。～

ターンとは、各プレイヤーが行動を起こすことができる順番のことです。
先攻のプレイヤーから交互に、ゲームの勝者が決定するまで行われます。
ターンは以下のフェイズに沿って順番に行われていきます。

- ① アップ&ドローフェイズ
- ② メンテナンスフェイズ
- ③ チャージフェイズ
- ④ メインフェイズ
- ⑤ エンドフェイズ

ゲーム中、デッキの動かし方がわからない時、判断に迷った時は「全デッキ共通！初心者向け講座！」「ユニオン別初心者ガイド」を参考にしてください！

① アップ&ドローフェイズ

自身のキャラと場のダウンしている自身のカードを全てアップさせ、1枚ドロースします。
このフェイズ中は全てのプレイヤーがカードのプレイや能力の発動を行えません。

【アップ】
縦向きの状態

【ダウン】
横向きの状態



② メンテナンスフェイズ

※このフェイズは先攻1ターン目には行われません。
メンテナンスフェイズ開始時に発動する能力や処理を全て解決します。
発動する能力や処理が複数ある場合、ターンプレイヤー側が自身の能力や処理を好きな順番に解決し、その後ターンプレイヤーでないプレイヤーが自身の能力や処理を好きな順番に解決します。

③ チャージフェイズ

手札のカードを1枚チャージに置くことができます。置いたなら、1枚ドロースします。このフェイズ中は全てのプレイヤーがカードのプレイや能力の発動を行えません。

【★発展】メンテナンスフェイズのレベルアップについて

メンテナンスフェイズの処理を行う前に、ターンプレイヤーは自身のキャラのレベルが3以下ならば、自身のキャラに1ダメージを与えることができます。
そうした場合、ターンプレイヤーは1枚ドロースします。(デメリット効果)

④メインフェイズ

ターンプレイヤーはメインフェイズ中に、以下の行動を好きな順番で好きな回数行うことができます。

- ・カードのプレイ
- ・キャラまたはカードの能力の発動
- ・カードのセット(場にカードを裏向きで置く事)
- ・バトルの宣言(先攻1ターン目は行えません。)

行いたい行動がなくなった時、ターン終了を宣言しエンドフェイズに移行してください。

★カードのプレイ ～《主人公》は自身のチャージを消費して魔法の詠唱や道具の使用などの行動を行います。～

プレイしたいカードのプレイコストをチャージから支払った後、そのカードを表向きで場の空いている指定のゾーンに出すことでカードをプレイできます。
(※ゾーンに関して、「プレイマット」の項目を参照ください。)

スペルをプレイする場合は、左上の数字だけスペルと同じ色のチャージを右下の数字だけ好きな色のチャージを支払います。
アイテムをプレイする場合は、書かれている数字だけ好きな色のチャージを支払います。



★カードのセット

手札のカードを場の好きなゾーンにセット(カードを裏向きで置く事)することができます。
セットされているカードは手札のカードと同様、プレイコストを支払った後表向きにすることで、そのカードをセットされていたゾーンでプレイできます。

★能力の発動

キャラまたは場の表向きのカードに書かれている起動、対抗型能力を発動できます。
能力の発動コストの支払い方はスタートガイド①の「キャラ・コマンドの能力」を参考にしてください。

★バトル ～戦いを経験し悔しい思いをするたびに《主人公》達は大きく成長していきます。～

あなたのアップしているキャラをダウンさせ相手のキャラにバトルを宣言できます。

あなたのキャラのATKが相手のキャラのDEF以上なら、あなたのキャラはバトルに勝利し、あなたのキャラのプレイクの数だけ相手のキャラにダメージを与えます。
ダメージを受けたキャラは、受けたダメージの数だけレベルを1つ上げます。
(※一度に2以上のダメージを受けた場合は、2回ダメージの処理を行います。)



◎極限状態について ～追い詰められた《主人公》は極限まで力を振り絞り、最後まで戦い抜きます。～

レベル4の時にダメージを受けた時、自身のキャラが《極限状態》でないならキャラのレベルを上げる代わりに、キャラの下にあるレベル0～3のキャラカードを全てキャラデッキ置き場に表向きで置き、自身のキャラを《極限状態》にします。



プレイヤーは自身のキャラが《極限状態》になった時自身の山札の上から1枚をチャージに置きます。

◎干渉について ～《主人公》同士の戦いの中では攻撃や防御などの行動の瞬間に多くの駆け引きが繰り広げられます。～

相手がカードのプレイや能力の発動をした時、あなたはそれに対して「対抗」カードをプレイしたり、対抗型能力を発動したりすることができます。
その行動のことを《干渉》と呼びます。
あなたが干渉した場合、相手はそれに対してさらに干渉することができます。
相手が干渉した場合は、あなたはそれに対して干渉することができます。
相手が干渉しなかった場合は、あなたはあなたの干渉に対してさらに干渉できます。

最初にプレイしたカードや発動した能力を「干渉1」とし、干渉することに「干渉2」「干渉3」...と干渉スタックが積み上げられていきます。
お互いに干渉しなくなった時、最後に干渉した順に能力の処理を行っていきます。

【例】



⑤エンドフェイズ

以下の処理を順に解決し、相手ターンに移行します。

- ①ターン終了時に行われる能力をすべて解決します。
(複数能力がある場合ターンプレイヤーの能力から好きな順番で解決します。)
- ②ターンプレイヤーは手札が8枚以上ある場合は7枚になるように破棄します。

勝者は栄光を得て、敗者は己の未熟さを知る。
《主人公》よ、戦いを経てさらなる高みへ《成長》せよ。

ユニオンボーダーをもっと楽しもう。

ここでは初めてユニオンボーダーを遊ぶ方向けの**初心者向け講座**と
ゲームに慣れてきた方向けの**デッキ構築について**を紹介します！

◎全デッキ共通！！初心者向け講座！！

1. 最初の手札を引いたとき、ユニオン別初心者ガイドに書いてある 最初に欲しいカードが1枚もない場合は、引き直しをしましょう！

最初の手札を決める際に、一度だけ手札の引き直しを行うことができます。もし、
最初の手札に、別紙の「ユニオン別初心者ガイド」に書いてある「最初に欲しいカード」が
1枚もなければ引き直しをしましょう。1枚でもあれば引き直しなくても大丈夫です。

2. チャージに置くカードに迷ったら、ユニオン別初心者ガイド を参考にしながら置くカードを決めましょう！

ゲームに慣れてきたら、チャージフェイズでチャージに置くカードが分かり始めると
思いますが、ゲームに慣れるまでは別紙のユニオン別初心者ガイドを参考にしながら
チャージに置くカードを決めましょう。それでも迷う場合は、カードのテキストを
読んでいないと思ったカードや、手札に2枚あるカードをチャージに置きましょう。

3. アイコンカードは超強力！[G]カードは2枚、[C]カードは1枚 手札や場に残すようにしよう！

アイコンカードはゲームの勝敗を決めるためにとても重要なカードとなります。
[G]カードは2枚、[C]カードは1枚手札や場に残すよう心がけましょう。
[S]カードや[J]カードは逆転を生み出すことができる重要なカードなので、
ゲーム終盤になったらどちらか1枚は手札や場に残すよう心がけましょう。

4. メインフェイズ中に何をするか迷ったらとりあえず 手札やセットしているカードやキャラのテキストを読んだり、 先にバトルをしてから考えましょう！

自分のメインフェイズで何をすればいいのかわからなくなったら、一度落ち着いて
手札や場にセットしているカードやキャラのテキストを読んでみましょう。
今の状況で使える強力なカードや能力があるかもしれません。
また、ユニオンボーダーはバトルを行う前でも行った後でも同じようにカードの
プレイやセット、能力の発動などの行動を行うことができます。カードのテキストを
読んで何を行動するか迷ったら、バトルを行ってから次の行動を考えましょう。
バトルに対しての相手の行動が、自分のすべき行動のヒントになるかもしれません。

5. 「反応」を持つ対抗カードは、セットしないようにしましょう！

対抗カードはセットすることでメインフェイズ以外のフェイズや相手ターン中にプレイ
したり、干渉したりできるようになりますが、キーワード能力「反応」を持つ
対抗カードはセットしなくても手札から直接、他の対抗カードと同じように
メインフェイズ以外のフェイズや相手ターン中でのプレイ、干渉を行うことができます。
特別な理由がない限りは、セットする必要がないので「反応」を持つ対抗カードは
セットしないようにしましょう。

◎デッキ構築について

ユニオンボーダーは構築型カードゲームです。
スタートデッキレシビのデッキで遊び慣れてきたら、同梱されている
他のカードや他の製品のカードを使ってオリジナルのデッキを作りましょう。

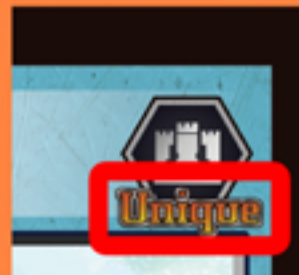
～構築ルール～

- ◎キャラデッキは同じキャラタイプを持つ
レベル0～4のカードがそれぞれ1枚ずつ
合計5枚のカードが必要となります。
- ◎コマンドデッキはコマンドカードが50枚必要となります。
ただし、同じ名前のカードは4枚までしか
デッキに入れることができません。

初めて自分でデッキを構築する時は
キャラと同じユニオンのスベルと
アイテムのみで構築してみましょう！

～Uniqueについて～

コマンドカードのスベルには、
右上に「Unique」という文字が
書かれている時とそうでない時があります。
「Unique」のことをユニークアイコンと呼び、
ユニークアイコンが書かれていないカードは
どんなキャラのデッキにも入れることができます。
逆にユニークアイコンが書かれているカードは
そのカードのユニオンと同じユニオンを持つ
キャラのデッキにしか入れることができません。



～アイコンカードについて～

アイコンカードは
それぞれデッキに入れることが
できる枚数が決まっています。
デッキに入れることができる枚数は
それぞれ以下の通りとなります。

[G]カード…10枚
[C]カード…8枚
[S]カード・[J]カード…合計4枚



また、[J]カードはデッキに2枚までしか
入れることができないのでご注意ください。

一部カードは公式サイトから
無料で印刷してダウンロードできます！
サンプルデッキレシビも順次公開予定！



←公式サイトはこちら！



○Q&A

Q.「ターン1回」と書かれたカードのプレイが無効にされましたが、もう一度同じカードをプレイできますか？

A.できません。

Q.「Aをする。その後、Bをする。」という処理でAが達成できなかった場合、Bの処理を行えますか？

A.できません。「その後」を持つ処理は前の処理を達成できなければ後の処理を行えません。

Q.カードをセットした際に、プレイコストを支払う必要がありますか？

A.ありません。セットしたカードをプレイする際にプレイコストを支払う必要があります。

Q.「対抗」カード以外のカードをセットすることはできますか？

A.できます。セットした後にプレイすることもできます。ただし、干渉を行えるのは「対抗」カードのみです。

Q.バトルが行われていない時に「イージーバリア」をプレイできますか？

A.できません。カードに書かれている状況に適さないカード、プレイ条件を満たしていないカードはプレイできません。

Q.「～の戦旗」をプレイコストとして捨て場に置きながら、「～の戦旗」があったゾーンでカードをプレイできますか？

A.できます。カードのプレイはプレイコストを支払った後にプレイしたいカードをゾーンに出すため、「～の戦旗」をプレイコストとして捨て場に置いた後に、空いたゾーンを使ってカードをプレイできます。

Q.[S]カード、[J]カードの連繋コストを支払うタイミングはいつですか？

A.プレイが無効にされなかった時、対象のカードの能力の処理を行う直前で支払います。

Q.お互いのプレイヤーの自動型能力が同時に発動しました。能力の処理の順番はどのように決めればいいですか？

A.ターンプレイヤーから先に自動型能力を好きな順番で処理し、その後ターンプレイヤーでないプレイヤーが自動型能力を好きな順番で処理してください。ただし、能力の処理中に新たな自動型能力が発動した時直ちにその自動型能力を同じように順番を決めて解決してください。

Q.[G]カードをプレイした際に相手がそれに干渉して[C]カードをプレイしてきました。この時、さらに干渉して「グラスロック・トラップ」の対抗型能力を発動することはできますか？

A.できます。[G]カードは干渉スタック中に1枚しかプレイできませんが、起動型能力、対抗型能力の発動はプレイではないので発動できます。

○用語集

★X枚ドローする。

自身の山札の上からX枚カードを引きます。

★レベルを1上げる(下げる)

現在のキャラよりレベルが1つ高い(低い)キャラを、キャラデッキまたはキャラゾーンから選び、現在のキャラの上に重ねます。

★破壊する/破棄する

捨て場に置く事です。

★スタン

スタンしたキャラは、持ち主のプレイヤーの次のアップ&ドローフェイズでアップしません。

★カード

コマンドカードのことです。

★ターン1回

「ターン1回」がついているカードまたは能力は、各ターン中に1回しかプレイまたは能力の発動ができません。

★反応

反応を持つ対抗カードは、手札から直接メインフェイズ以外のフェイズや相手ターン中でのプレイ、干渉を行うことができます。

★干渉終了時

干渉スタックにある全てのプレイされているカードや発動されている起動型、対抗型能力の効果処理が終了した時です。

★連繋コスト

連繋コストを持つカードをプレイし、プレイが無効にされなかったならばそのカードの能力の処理を行う直前に連繋コストに指定されているカードを捨て場から選び、山札の下に置きます。連繋コストを山札の下に置けない場合、プレイしたカードのプレイは無効になります。

◆ゲームデザイン:チームコネクション

◆グラフィックデザイン:チームコネクション、他デザイナー様

◆イラスト:チームコネクション、他イラストレーター様

◆ストーリー、世界観設定:チームコネクション、他シナリオライター様

★スペシャルサンクス!開発に協力してくださった素晴らしい皆様!(敬称略)

Hanyu HURUMOTO65 JacK.チャンネル NIZA UePoN ZUME(k.hashizume) うそゆり
岩本 替替メタル ズマ 瀬田まみむめ ぜろサブ ぜんざい 素の人(しろの一と) しろまゆ
テテロン トレカ&ゲームZEST ナツメドコーラ なかはらゆたか(トベコン☆兄弟) ないち 馬場くん
ひろ ボドっていいとも!翔 みすてる ゆっくりむ七世 リヒト 煉獄姫 ワラさん。 etc...

