

埋蔵文化財カードゲーム MAI×BUN CURATORSの遊び方～ルール編～

マイブンキュレーターズはカードを通じて遺跡から発掘された出土品や発掘調査について遊びながら学べるゲームです。プレイヤーは遺跡を調査しながら出土品を展示することで、出土品の持つ古代のパワーを引き出し、対戦相手に勝利することを目指します。

さあ、キミももぐりんと一緒にゲームに参加しよう！

ゲームの概要

プレイ時間 10分

プレイ人数 2人

必要なカードの枚数 40枚（1人20枚）

ゲームの準備

山札（デッキ）を用意します。最初は次のようなカードを入れた山札であれば遊びやすいでしょう。

出土品カード	15枚
調査・活用カード	3枚
遺跡カード	2枚
合計枚数	20枚



※ 出土品カード・遺跡カードは同じカードは1枚ずつしか入れられません。

※ 調査・活用カードは同じカードを2枚まで入れることができます。

カードの表示の見方

出土品カード（赤、青、緑の3色）、遺跡^{いせき}カード、調査・活用カードの3種類があります。

<出土品カード> ※レプリカカードを含みます。

1ターンに1枚^{まい}のみ、収蔵庫^{しゅうぞうこ}エリアに設置することで、他のカードを使用するときのエネルギーを発生させることができます。発生したエネルギーを元に^{てんじしつ}展示室に出土品を設置したり、^{いせき}遺跡カードを設置したり、調査・活用カードを使用したりすることができます。

① コスト

出土品カードを^{てんじしつ}展示室エリアに出すために必要となるエネルギーの^{あた}値です。

② 名前

出土品の名前です。

③ 出土遺跡

その出土品が^{はくくつ}発掘された^{いせき}遺跡と、^{いせき}遺跡のあった場所です。※ レプリカのカードにはありません。

④ 写真

出土品の外観の写真です。

⑤ カードタイプ

カードの種類や出土品の種類と時代です。

⑥ 能力

出土品の持つ能力です。

⑦ キャプション

出土品がどのようなものか、何に使ったかを示す^{かんたん}簡単な説明です。

⑧ パワー



【出土品カードの色について】

次のとおり色分けしています。

赤…土や粘土に熱を加えてつくったもの

青…石、金属などを使ってつくったもの

緑…木、骨などを使ってつくったもの



出土品のパワー^{あた}い値です。アタックの際やディフェンスの際に参照します。

<遺跡カード>

発掘^はっくつエリアに設置するカードです。多くの場合、遺跡^いせきカードを設置することで出土品のパワーアップにつながるでしょう。遺跡^いせきカードは発掘^はっくつエリアに1枚までしか出せません。すでに遺跡^いせきカードが発掘^はっくつエリアにある状態で、新たに遺跡^いせきカードを設置するときは、設置してある遺跡^いせきカードをアーカイブに置き、その後^いせきに次の遺跡^いせきカードを設置します。

① コスト

遺跡^いせきカードを^はっくつ発掘^はっくつエリアに出すために必要となるエネルギーの^{あた}い値です。

② 名前

遺跡^いせきの名前です。

③ 場所

その遺跡^いせきのあった場所を記載しています。

④ 写真

遺跡^いせきの代表的な写真を^けいさい掲載しています。

⑤ カードタイプ

カードの種類や遺跡^いせきの種類です。

⑥ 効果

発掘^はっくつエリアに出したときに発動する効果を表しています。

⑦ キャプション

どのような遺跡^いせきを^しょうかい紹介する^{かん}たん簡単な説明です。



<調査・活用カード>

調査や出土品の活用を行うことで出土品をパワーアップさせたり、ゲームを有利に進めたりすることができます。基本的に使い切りのカードですが、種類欄に「設置」とあるカードは調査・活用エリアに置かれて以後も残ります。ただし、遺跡カードと同様に調査・活用エリアには1枚までしか出せません。

① コスト

調査・活用カードを使用するために必要なエネルギーの値です。

② 名前

調査・活用カードの名前です

③ 写真

調査・活用の様子を表わした写真です。

④ カードタイプ

カードの種類です。「設置」とあるカードは使い切りにならず、調査・活用エリアに置かれ以後も場に残ります。

⑤ 効果

調査・活用カードを使用したときに得られる効果です。

⑥ キャプション

調査・活用の方法の説明を中心とした読み物です。



ゲームに使用する各エリアについて

① 展示室 エリア

手札からコストを支払い、出土品を設置するエリアです。

② 古代フィールドエリア

プレイヤーを守る古代フィールドを置くエリアです。

③ 調査・活用エリア

手札から出した調査活用カード（設置）を設置するエリアです。

④ 発掘 エリア

手札から出した遺跡カードを設置するエリアです。

⑤ 収蔵庫 エリア

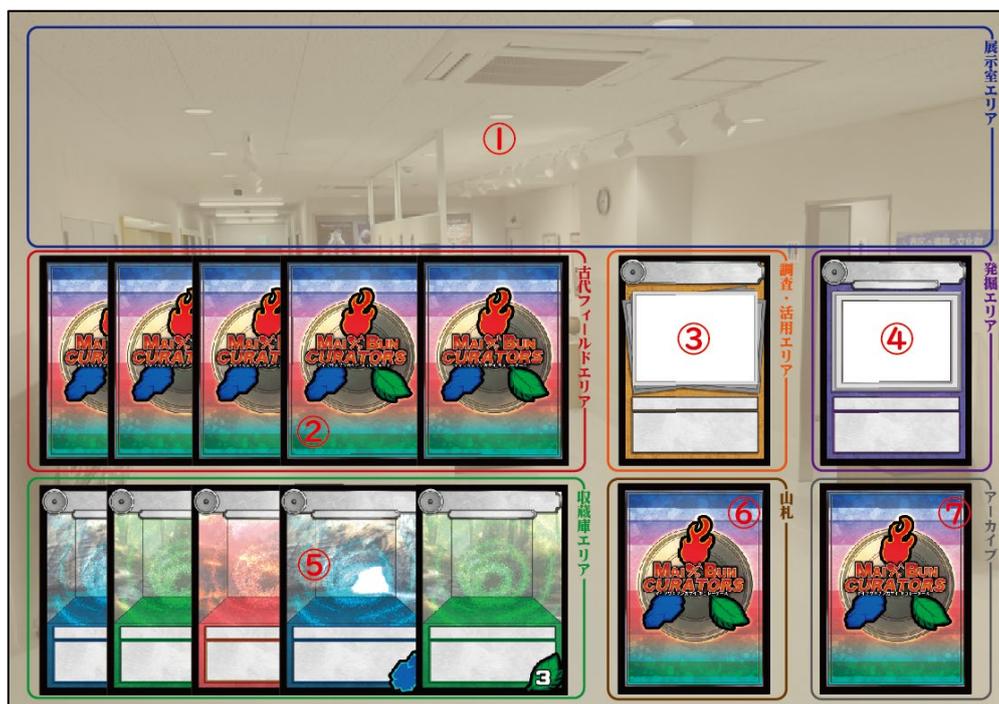
エネルギーを発生させるための出土品を設置するエリアです。

⑥ 山札

山札となるカードの束を置く場所です。

⑦ アーカイブ

使い切りの調査活用カードや、発掘が終わった遺跡カードを置くエリアです。



勝利条件

プレイヤーを守る古代フィールドを全て取り除いた状態で、出土品の持つパワーで相手プレイヤーに直接アタックをしたプレイヤーの勝利となります。

ゲームの開始準備

- ① ジャンケンなどで先攻、後攻を決めます
- ② 各プレイヤーは山札の上から5枚のカードを引き、手札とします。
- ③ 各プレイヤーはさらに山札の上からカードを5枚引き、古代フィールドとして自分の古代フィールドエリアに設置します。これでゲームの準備は完了です。

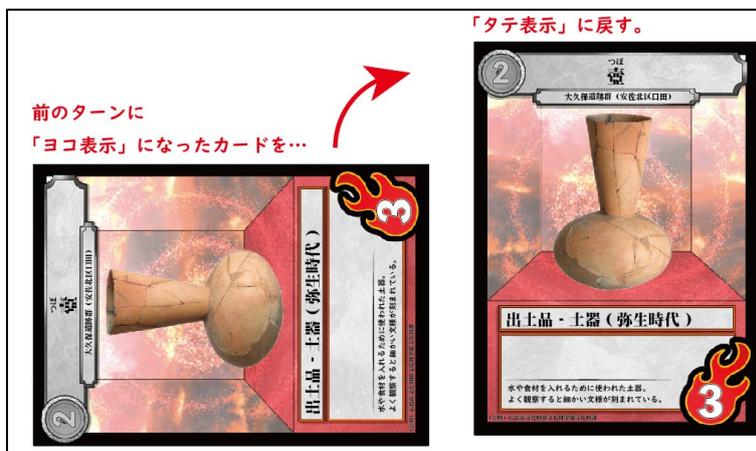


基本的なターンの進行

① 準備フェイズ

前のターンでヨコ表示となった出土品をタテ表示に戻します。

※ 初回ターンはヨコ表示のカードがないため、何もしません。



② ドローフェイズ

山札からカードを1枚引き、手札に加えます。

※ 先行のプレイヤーは初回ターンのみ、カードを引くことができません。

※ ゲームの途中に手札が5枚以上になっても、手札の枚数に制限はありません。

※ 山札が1枚もなく、手札を引けない状態となってもゲームを続けます。

③ 収蔵フェイズ

収蔵庫エリアに手札から出土品カードまたはレプリカカードを1ターンに1枚のみ設置でき

ます。このとき、コストを支払う必要はありません。設置しないことを選んでも構いません。

どの出土品、レプリカでも1枚のカードから発生するエネルギーの数は「1」です。

※ 遺跡カードと調査・活用カードは収蔵庫エリアに設置できません。



④ メインフェイズ

以下のA～Dの行動を好きな順番で行います。それぞれの選択肢について、行動しないことを選んで構いません。

A コストを支払って展示室エリアに出土品カードを設置する。

B コストを支払って調査・活用カードを使用する。

C コストを支払って遺跡カードを発掘エリアに設置する。

D ^{てんじしつ} 展示室 エリアに設置された出土品カードで相手のプレイヤーにアタックする。

※ アタックとディフェンスの ^{しより} 処理 は下記を参照。

ただし、メインフェイズ開始時に ^{しゅうぞうこ} 収蔵庫 エリアに設置してある出土品カードの数を ^こ 超えるコスト分のカードを使用することはできません（バトルや何らかのカードの効果によってメインフェイズの ^{とちゆう} 途中で ^{しゅうぞうこ} 収蔵庫 に出土品カードが増えても、そのターン中のエネルギーは増えません。）。

例) メインフェイズ開始時に ^{しゅうぞうこ} 収蔵庫 エリアに ^{まい} 3枚 の出土品がある場合



○ : コスト2の調査・活用カードを使用し、コスト1の出土品を ^{てんじしつ} 展示室 エリアに設置する。



× : コスト4の出土品を ^{てんじしつ} 展示室 エリアに設置する



⑤ エンドフェイズ

ターン ^{しゅうりょう} 終了 ^{せんげん} を宣言し、相手のプレイヤーのターンに移行します。

プレイヤーは以上のようなターン進行を交互^{こうご}に行い、勝利条件である「**出土品でのプレイヤーへの直接アタック**」が発生するまで繰り返します。

※ 出土品を相手に投げつけたり、出土品同士を直接ぶつけて壊^{こわ}したりしているわけではありませんヨ。

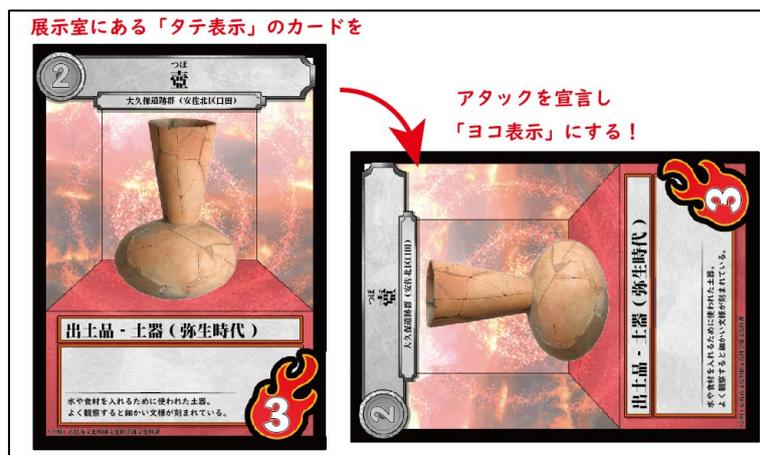
アタックとディフェンスの ^{しより} 処理

① アタックする出土品の ^{せんたく} 選択

^{こうげきがわ} 攻撃側のプレイヤーは「タテ表示」の出土品の中から、アタックする出土品を全て選びま

す。選んだ出土品でアタックすることを ^{せんげん} 宣言し、そのカードの表示を「ヨコ表示」にします。

(アタックとディフェンスが終わった後、さらに追加でアタックする出土品を選ぶことはできません。)



② ディフェンスの^{せんたく}選択

^{ぼうぎょがわ}防御側のプレイヤーはアタック中の出土品について、それぞれ自分の^{てんじしつ}展示室にある出土品でディフェンスするか選びます。ディフェンスせず、アタックを受けることも選ぶことができます。

ア ディフェンスしない（またはディフェンスすることができない）場合

- ・ ^{ぼうぎょがわ}防御側プレイヤーは古代フィールドを1枚^{まい}取り^{のぞ}除き、自分の手札に加えます。



このとき、古代フィールドが全てなく、取り^{のぞ}除くことができない場合、^{ぼうぎょがわ}防御側プレイヤーは直接アタックを受けることになり、^{こうげきがわ}攻撃側プレイヤーの勝利となります。

イ ディフェンスする場合

- ・ ^{ぼうぎょがわ}防御側プレイヤーは自分の^{てんじしつ}展示室にある出土品のうち、「タテ表示」の出土品から1枚^{まい}を選び、ディフェンスすることを^{せんげん}宣言します（ただし、1つの出土品が1ターンにディフェンスできる数は1回のみです）。アタックしている出土品それぞれに、ディフェンスする出土品を選びましょう。個別にディフェンスしないことを選ぶこともできます。

防御側

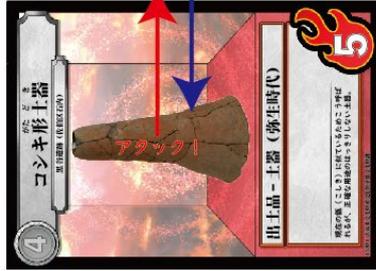
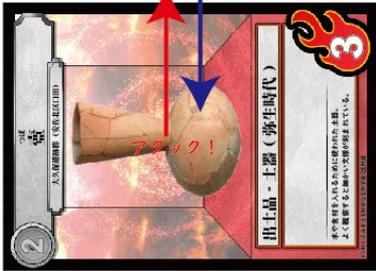


攻撃側

ディフェンス!

ディフェンス!

ディフェンスしない



- 次に、アタック側の出土品のパワーの値^{あたい}とディフェンス側の出土品のパワーの値^{あたい}を比較します。

- アタック側の出土品のパワーの値^{あたい}が高い場合…ディフェンス側の出土品は展示室^{てんじしつ}から取り除かれ、収蔵庫^{しゅうざうこ}に設置されます (ディフェンス側のプレイヤーの古代フィールドに影響^{えいきょう}はありません。)



アタック側の勝ち!

- ディフェンス側の出土品のパワーの値^{あたい}が高い場合…アタック側の出土品は展示室^{てんじしつ}から

ら取り除かれ、^{しゅうぞうこ}収蔵庫 エリアに設置されます。ディフェンス側の出土品はそのままの状態で^{てんじしつ}展示室に残りますが、そのターンの間は再度ディフェンスすることができません（ディフェンス側のプレイヤーの古代フィールドに^{えいきょう}影響はありません。）。



→ アタック側とディフェンス側の出土品のパワーが同じ場合…ディフェンス側の出土品、アタック側の出土品ともに^{てんじしつ}展示室 エリアから取り除かれ、^{しゅうぞうこ}収蔵庫 エリアに設置されます。（ディフェンス側のプレイヤーの古代フィールドに^{えいきょう}影響はありません。）。



アタックとディフェンスの処理は以上です。アタックして「ヨコ表示」となった出土品は次のターンの相手プレイヤーの出土品のアタックに対してディフェンスすることができません。相手の^{ぎやくしゅう}逆襲に注意して、^{しんちょう}慎重にアタックする出土品を選びましょう。

大まかなルールは以上です。このカードで遊んだ皆さんが、ゲームを通じて遺跡やそこから

はくつ発掘された出土品、まいぞうぶんかざい埋蔵文化財に関する様々なお仕事に興味をもってくれたら、うれしく

思います。

