

# 歴史カードゲーム Hi!story クイックマニュアル

## 歴史カードゲーム ハイストとは？

Hi!story（ハイストリー）略して「ハイスト」は1vs1の対戦型カードゲームです。ゲームの中で自然と遊ぶうちに歴史に楽しく触れることができます。ルールはシンプル。かさねて召喚、効果を発動、攻撃！相手の山札を攻撃して先に0枚にした方が勝ちだ！

### ゲームに必要なもの

#### デッキ

人物カードと事変カードを合わせて32枚～40枚のデッキを作ります。

同じカード名のカードは2枚まで入れられます、ただしランク0のカード名に〈シュン〉〈ハマボウ〉〈シオリン〉を含むカードは4枚まで入れられます。

また、ランク1の属性に【現代のプレイヤー】を持つカードはカード名に関わらず、デッキの中に1枚だけ入れられます。

#### 人物カード



- ランク** カードの左上の数字  
0~4の5種類ある
- 属性** その人物の職業や活躍した時代  
効果内容では【属性】と表す
- カード名** 人物の異名と名前を合わせたもの
- コラム** その人物のセリフや豆知識
- 効果** その人物が持つ、ゲーム中に使える能力
- パワー** 攻撃やブロックの時の強さ  
剣のマークは攻撃、盾のマークはブロックできることを表す

#### 事変カード



- レベル** 自分が相手の場にそのレベル以上のランクのカードがある時に発動可能
- 属性** その出来事が起きた時代  
効果内容では【属性】と表す
- カード名** 歴史上の出来事の名前
- コラム** その出来事などに関する解説
- 条件** 事変を発動できる条件  
レベルによって決まる
- 効果** その事変が持つ、史実に基づく特殊能力

### プレイマットの見方



### ゲームの準備

1. デッキをよくシャッフルし、山札の場所にウラ向きで置きます。
2. 山札の上から5枚を引いて、相手に見せないように手札にします。

#### 引き直し

手札は2回まで引き直すことができます。引き直す時は、いらないカードを手札から山札とは別で出しておき、出した枚数と同じ枚数カードを山札から引きます。手札が決まったら出しておいたカードを山に戻してよくシャッフルします。

3. ジャンケンをして勝った方を先攻としてゲームを始めましょう。

### 勝利条件：相手の山札にカードがなくなること

### マークの見方

- 召** 効果発動フェーズに、それがそのターン召喚されているカードなら使える効果についているマークです。
- 1** 効果発動フェーズに、召喚されてから1度だけ使える効果についているマークです。
- 常** 場にオモテである時、常に発動している効果についているマークです。効果の発動回数には含めません。

# ターンの流れ

※先攻プレイヤーから以下の順番でゲームを進めます

## 1. ドロー&リフレッシュフェーズ

※先攻プレイヤーの1ターン目はこれをスキップします。

- ①山札の上からカードを2枚まで引きます。山札は引かないこともできます。
- ②自分の場のレスト（横向き）しているカードを全てアクティブ（縦向き）にします。

レスト

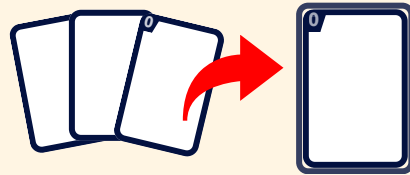


アクティブ

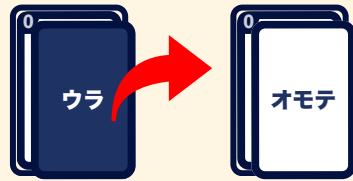


## 2. 召喚フェーズ

・手札からランク0のカードを自分の場に好きな枚数召喚（場に出すこと）します。ランク0のカードは召喚しないこともできます。



・自分の場のウラのカードを全てオモテにします。



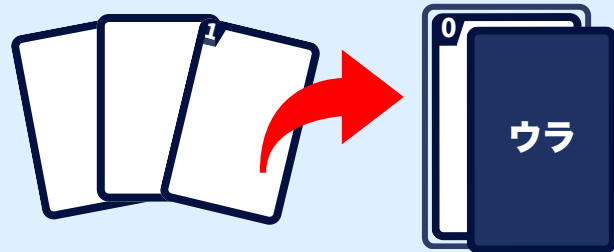
## 3. 効果発動フェーズ

人物カードの効果が発動したり、手札から事変を発動したりできます。  
詳しくは、右のページをご覧ください。

## 4. セットフェーズ

※先攻、後攻ともに1ターン目はこれをスキップします。

自分の場のオモテのカードの上に、それよりもランクが1つ大きいカードを1枚セット（ウラ向きでかさねること）することができます。セットは自分の場にオモテのカードがある限り、何度でも行えます。セットはしないこともできます。



## 5. 攻撃フェーズ

※先攻、後攻ともに1ターン目はこれをスキップします。

攻撃フェーズでは、自分の場のオモテかつアクティブで を持つカード1枚をレストすることで攻撃が行えます。攻撃は攻撃できるカードがある限り、何度でも行うことができます。攻撃は相手の山札、もしくは相手の場のオモテかつレストしているカードを選んで行うことができます。どこに攻撃するかによって、起きることが変わります。

### 相手の山札に攻撃する

攻撃したカードが持つパワー1000につき、1枚を相手の山札の上から墓地へ送ります。

### レストしているカードに攻撃する

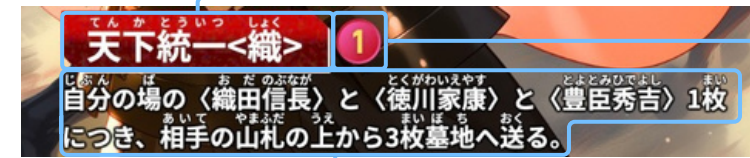
攻撃したカードが持つパワーと攻撃されたカードが持つパワーを比べ、小さい方を墓地へ送ります。もしもパワーが同じ場合は、2枚ともそれぞれの墓地へ送ります。

## 効果発動フェーズにできること

### 効果の発動

自分の場のオモテのカードが持つ効果を発動することができます。

効果は1ターンにいくつでも発動できますが、1枚のカードが1ターンに発動できる回数は1回までです。



効果名

この効果の名前です。

マーク

この効果が発動できるかを示すマークです。  
詳しくは、ウラ面のマークの見方をご確認ください。

効果テキスト

この効果を発動することによって起きることです。〈 〉の中には人物名が、[ ]の中には属性が、{ }の中には効果名が書かれています。

### 事変の発動

手札から自分が相手の場にある一番大きなランクと同じか、それより小さいレベルの事変を発動することができます。

事変は効果を使い終わったら、墓地に送ります。事変は1ターンに1枚しか発動することができません。

## セットせずに召喚とは？

効果テキストの中に「セットせずに召喚する」と書いてある時は、場のカード1枚を選び、それよりもランクが1つ大きいカードをオモテでかさねて置きます。

「〇〇の上にセットせずに召喚する」と書いてある時は、指定されたカードの上にオモテでかさねて置きます。

もしも「好きなカードの上にセットせずに召喚する」と書いてあった場合はランクの順番に関係なく、好きなカードの上に召喚できます。

ただし、効果によってセットせずに召喚されたカードの上に、そのターン中さらにセットせずに召喚することはできません。

## 相手が攻撃してきた時にできること

相手が攻撃してきた時、攻撃をされた側のプレイヤーはブロック、身代わり、事変のどれかを1つ使うことができます。

### ブロック

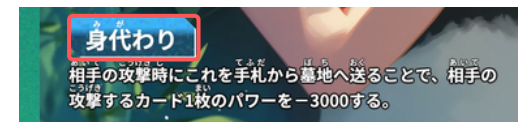
自分の場のオモテかつアクティブで、 を持つカード1枚をレストすることでブロックが行えます。

ブロックした場合、攻撃中のカードとブロックしたカードのパワーを比べ小さい方を墓地へ送ります。もしもパワーが同じ場合は、2枚ともそれぞれの墓地へ送ります。

また、その攻撃が山札への攻撃だった場合は、ブロックの後、攻撃したカードのパワーから、ブロックしたカードのパワーを引いて残った数1000につき、1枚を山札の上から墓地へ送ります。

### 身代わり

手札から {身代わり} を持つカードを1枚捨てることで、その攻撃中、攻撃しているカードのパワーを-3000することができます。



### 事変

「《このカードは相手の攻撃時にも発動できる》」と書いてある事変カードを、手札から発動することができます。事変は相手のターン中であっても、1ターンに1枚までしか使えません。

