Precious Memories

プレシャスメモリーズ

This card game featuring
beautiful girl characters is filled
with the girl's
precious memories.

Rule Book

プレシャスメモリーズ オフィシャルルールブック

Ver.1.38

1 Card Type キャラクターカード

キャラクターカードは作品に登場する様々なキャラクターを表したカードです。ゲームでは、キャラクターカードのことを「キャラ」と呼びます。
アプローチフェイズでアプローチに参加したり、逆に相手からのアプローチに対して妨害を行ったりします。



①	カードの種類	カードの種類です。Character、Event、Supportの3種類があります。
②	色	カードの枠の色で区別され、赤・青・黄・緑の4種類があります。
③	作品	出典作品のロゴマークです。デッキの構築などに使用します。
④	カード名称	カードの名称です。
⑤	使用コスト	このカードを使用するために必要なコストです。
⑥	発生コスト	このカードをコストとして使用したときに発生するコストです。
⑦	AP	アプローチポイントです。
⑧	DP	ディフェンスポイントです。
⑨	テキスト	カードの効果です。
⑩	特徴	カード（キャラ）の特徴です。
⑪	フレーバー	劇中のセリフです。ゲームには使用しません。
⑫	レアリティ	星1～5までの5段階に分かれています。星の無いものはプロモカードです。
⑬	カードナンバー	カードのナンバーです。デッキの構築などに使用します。

2 Card Type イベントカード

イベントカードは作品中で起こった出来事やキャラクターの活躍シーンなどを表したカードです。
イベントカードはカードに記載されているタイミングで使用することができます。手札から使用する使い捨てのカードですが、上手く使いこなせば強力な効果でゲームを有利に進めることができます。
中には使用条件が設定されているカードもありますが、それに見合う高い効果を持っています。



①	カードの種類	カードの種類です。Character、Event、Supportの3種類があります。
②	色	カードの枠の色で区別され、赤・青・黄・緑の4種類があります。
③	作品	出典作品のロゴマークです。デッキの構築などに使用します。
④	カード名称	カードの名称です。
⑤	使用コスト	このカードを使用するために必要なコストです。
⑥	発生コスト	このカードをコストとして使用したときに発生するコストです。
⑦	テキスト	カードの効果です。
⑧	フレーバー	劇中のセリフです。ゲームには使用しません。
⑨	レアリティ	星1～5までの5段階に分かれています。星の無いものはプロモカードです。
⑩	カードナンバー	カードのナンバーです。デッキの構築などに使用します。

3 Card Type

サポートカード

サポートカードは作品の登場人物が持つ様々な持ち物を表したカードです。キャラにセットして使用します。
サポートカードはメインフェイズでのみ使用することができ、場にある限り効果が持続します。



①	カードの種類	カードの種類です。Character、Event、Supportの3種類があります。
②	色	カードの枠の色で区別され、赤・青・黄・緑の4種類があります。
③	作品	出典作品のロゴマークです。デッキの構築などに使用します。
④	カード名称	カードの名称です。
⑤	使用コスト	このカードを使用するために必要なコストです。
⑥	発生コスト	このカードをコストとして使用したときに発生するコストです。
⑦	テキスト	カードの効果です。
⑧	フレーバー	劇中のセリフです。ゲームには使用しません。
⑨	レアリティ	星1～5までの5段階に分かれています。星の無いものはプロモカードです。
⑩	カードナンバー	カードのナンバーです。デッキの構築などに使用します。

4 Preparation ゲームに必要なもの

●プレイヤー２名

「プレシャスメモリーズ」は2人で対戦するカードゲームです。

●デッキ

プレイヤーごとに、下記ルールに従ってカードの組み合わせを作ります。
このカードの組み合わせを「デッキ」と呼びます。

デッキを作る際のルール

●カード60枚ちょうどで作ります。枚数に過不足があってはいけません。
●同じカード（作品とカードナンバーが同じもの）は、それぞれ4枚までしか入れられません。
※カードナンバーについての補足
カードナンバーには「01-001a」のように、末尾に英文字の付いているものがあります。これはパラレルカードであることを示しており、カードナンバーを参照する際は英文字の付いていないカードと同一のものとして扱います。

●プレイシート

専用のプレイシートを使用すると、ゲームをスムーズに進めることができます。

ゲームの準備

① 自分のデッキをよくシャッフルします。その後、対戦相手のデッキもシャッフルします。
② シャッフルしたデッキをプレイシートの「デッキ置き場」に置きます。
③ じゃんけんをして、勝ったプレイヤーが先攻と後攻のどちらかを選択します。
④ 自分のデッキからカードを7枚引いて手札にします。この時、手札が気に入らない場合は、「手札の引き直し」ができます。「手札の引き直し」は以下のルールに従って行います。

「手札の引き直し」のルール

① 手札をデッキの下に任意の順番で戻します。デッキのシャッフルはしません。
② デッキの上から新たに7枚のカードを引いて手札にします。
③ 「引き直し」で引いたカードが気に入らなくても、再度「引き直し」をすることはできません。

⑤ お互いのプレイヤーが準備を終えたら、ゲーム開始です。

5 Preparation

場の配置と説明



① デッキ置き場

カードはすべて裏向きで置きます。勝手に表を見たり、順番を変えることはできません。
ただし、カードの枚数を確認することはいつでも可能です。

② 捨て札置き場

捨て札になったカードを置く場所です。

③ メインエリア

キャラを配置するエリアです。AP/DPを持つキャラのみ出すことができます。(AP/DPを持たないキャラは出したり、移動させることはできません。) アプローチ/妨害を行なうことができるのは、このエリアに出ているキャラのみ可能です。このエリアに配置することができるキャラの上限は5枚です。すでにキャラが5枚出ている状態で、新しいキャラをメインエリアに出したい場合は、5枚の中から1枚を捨て札にした後に出すことができます。ただし、捨て札にしたカードと同じカード(作品とカードナンバーが同じもの)を出すことはできません。

④ サポートエリア

主にAP/DPを持たないキャラを配置するエリアですが、AP/DPを持つキャラでも出すことができます。ただし、このエリアにあるキャラはアプローチ/妨害を行なうことができません。
このエリアに配置できるカードの枚数に上限はありません。

⑤ ポイント置き場

相手のアプローチが成功したときにカードを移動させる場所です。この場所に移動したカードはすべて表を上にして置きます。コストの支払いに使用したカード(P12参照)や ブレイクを使用したカードは裏を上にして置きますが、カードの表を確認することは可能です。

⑥ ターン進行表

ゲームの流れを示したものです。

⑦ 手札

対戦相手に自分の手札の表が見えないように持ちます。
対戦相手の手札の表を見ることはできませんが、枚数を確認することは可能です。

6 Game Rule ゲーム、ターンの流れ

ゲームの流れ

先攻プレイヤーのターンと後攻プレイヤーのターンを交互に繰り返して、ゲームを進めます。この時、ターンを受け持つプレイヤーを「手番」、そうでないプレイヤーを「非手番」と呼びます。
ターン中は手番のプレイヤーが中心となって行動を行います。
お互いに「手番」と「非手番」を交代しながらターンを繰り返し、どちらか一方がゲームの勝利条件を達成した時点でゲームは終了します。

ゲームの勝利条件

- 対戦相手のポイント置き場にカードが7枚ある。
- 対戦相手のデッキ置き場にカードが1枚もない。

何らかの行動やカードの効果が解決された後に上記の勝利条件に該当した場合は、そのプレイヤーの勝利となります。また、お互いが同じタイミングで条件を満たした場合は、引き分けとなります。

ターンの流れ

それぞれのターンは、右図のようなフェイズに分かれて進行します。手番がそれぞれのフェイズの終了を宣言した場合、次のフェイズに移ります。

自分のターン

ターン開始

- カードを引く　手番　P08
- 場のカードを活動状態にする　手番　P08

メインフェイズ

- キャラの登場　手番　P09
- イベントカードのプレイ/テキストの使用　手番、非手番　P10
- サポートカードのプレイ　手番　P10

アプローチフェイズ

- アプローチキャラの参加　手番　P13
- イベントカードのプレイ/テキストの使用　手番、非手番　P13
- 妨害キャラの参加　非手番　P14
- イベントカードのプレイ/テキストの使用　手番、非手番　P14
- 退場判定　手番、非手番　P14
- イベントカードのプレイ/テキストの使用　手番、非手番　P15
- アプローチフェイズの終了　手番、非手番　P15

ターン終了

- 「ターン終了時に発生する効果」　手番、非手番　P15
- 「手札調整」　手番　P15
- 「ターン終了時まで有効な効果」の終了　手番、非手番　P15

相手のターンへ

7 Game Rule

ターン開始

手番プレイヤーは、以下の行動を順番に行います。

①カードを引く

②場のカードを活動状態にする

※ターン開始時に発生する効果は、①と②の行動を行った後に適用します。

1 カードを引く

手番プレイヤーは、自分のデッキの上からカードを2枚引いて手札に加えます。
※先攻の1ターン目のみ、カードを引く枚数は1枚になります。

2 場のカードを活動状態にする

手番プレイヤーは、自分の場にある「休息状態（横向き）」のカードをすべて「活動状態（縦向き）」にします。場にカードが置かれていない場合は、何もしなくて構いません。

活動状態と休息状態

場のカードは、「活動状態」と「休息状態」のどちらかの状態で置かれます。

活動状態



休息状態



- ●カードを縦向きに置きます。
- ●カードが未行動の状態です。
- ●アプローチ/妨害を行うことができます。

- ●カードを横向きに置きます。
- ●カードが行動済みの状態です。
- ●アプローチ/妨害を行うことができません。

8 メインフェイズ

Game Rule

手番プレイヤーは、以下の行動を任意の順に行うことができます。

●キャラの登場　●サポートカードのプレイ

以下の行動は、すべてのプレイヤーが行うことができます。

●イベントカードのプレイ　●テキストの使用

※カードのプレイ（キャラの登場）は、コストを支払える限り何度でも行うことができます。
ただし、カードのテキストの使用は、1つのテキストにつき1ターン中、一度までです。

1 キャラの登場

手番プレイヤーは使用コストを支払って、手札のキャラクターカードの中から1枚、自分の任意のエリア（メインエリアもしくはサポートエリア）に出すことができます。これを「キャラの登場」と呼びます。

「キャラの登場」のルール

●登場したキャラクターカードは、活動状態で場に出ますが、そのターンにアプローチを行うことはできません。

●同じキャラ（作品とカードナンバーが同じもの）は、自分の場に1枚しか出すことができません。



サポートエリアには、どのキャラでも登場させることができますが、メインエリアに登場させることができるのはAP/DPを持つキャラだけです。

2 イベントカードのプレイ

手札にあるイベントカードは、決められたタイミングにコストを支払って使用します。
効果の適用後は捨て札になります。
コストを支払える限り、1ターンに何枚でも使用することができます。

3 サポートカードのプレイ

手札にあるサポートカードは、自分のメインフェイズにコストを支払って使用します。
サポートカードはキャラにセットして使用します。使用後も場に残り続けます。

サポートカードは対象となる自分のキャラを指定し、セットして使用します。
活動状態と休息状態はセット先のキャラに合わせます。
なお、セット先のカードが場から離れた場合は捨て札になります。



サポートカードは左図のようにキャラにセットして使用します。キャラ1枚につき同じカード（作品とカードナンバーが同じもの）は1枚までしかセットすることができません。
ただし、違うカード（作品もしくはカードナンバーが違うもの）であれば、キャラ1枚につき何枚でもセットすることができます。

4 テキストの使用

自分の場にあるキャラやサポートカードのテキストは、決められたタイミングにコストを支払って使用します。詳細はP16、P17をご覧ください。

9 Game Rule

コストの支払い

コストの支払いは、以下の行動を行うときに必要です。

●キャラの登場　●イベントカードのプレイ
●サポートカードのプレイ　●テキストの使用

コストの支払いについてのルール

●カードのプレイやテキストを使用する場合、そのカードに記載されている使用コスト以上（同じもしくはそれよりも多く）のコストを支払う必要があります。
またその際に、プレイするカードと同じ「色」または「作品」のカードをコストに含まなくてはいけません。（1枚でも含んでいればOKです）
※必要なコストよりも多く支払った場合でも、余ったコストはカードのプレイやテキストの使用後ただちに失われます。



色
このカードをプレイする、またはコストとして使用するときに参照します。

使用コスト
このカードのプレイに必要なコストです。

発生コスト
このカードをコストとして使用したときに発生するコストです。

作品ロゴ
このカードをプレイする、またはコストとして使用するときに参照します。

コストの支払い方法

コストの支払い方法には、下記の2つがあります。

①手札にあるカードを使用する。
②ポイント置き場にあるカードを使用する。

1 手札にあるカードを使用する

自分の手札にあるカードを捨て札にすることで、コストを支払うことができます。



例

左の「暁美 ほむら」の登場には4コスト必要なので、発生コストが4以上となるように手札にあるカードを選び、捨て札にします。



手札にある発生コストが2のカードを2枚捨て札にしてコストを4発生させると「暁美 ほむら」を登場させることができます。ただし、色が「青」もしくは作品が「魔法少女まどか☆マギカ」であるカードを少なくとも1枚は含まなくてはなりません。

→ 捨て札へ

2 ポイント置き場にあるカードを使用する

通常、手札を捨て札にすることでコストを発生させますが、自分のポイント置き場にカードが置かれている場合は次の方法でも可能です。ポイント置き場にある表向きのカードを裏向きにすると、①同様にコストを発生させることができます。



例

①同様に登場コストが4の「暁美 ほむら」を登場させる場合、ポイント置き場にある発生コストが2のカードを2枚裏向きにして、コストを4発生させます。この場合も、色が「青」もしくは作品が「魔法少女まどか☆マギカ」であるカードを少なくとも1枚は含まなくてはなりません。

※コストの支払い方法は、プレイヤーの任意で選択できます。
①、②を合わせてコストを支払うことも可能です。

10 アプローチフェイズ

Game Rule

アプローチフェイズは、以下の手順で処理を行います。

①アプローチキャラの参加
▼
②イベントカードのプレイ／テキストの使用
▼
③妨害キャラの参加
▼
④イベントカードのプレイ／テキストの使用
▼
⑤退場判定
▼
⑥イベントカードのプレイ／テキストの使用
▼
アプローチフェイズの終了
▼
ターン終了へ

「アプローチフェイズ」のルール

- そのターンに登場したキャラは、アプローチを行うことができません。
- キャラ1枚につき、1ターンに一度までしかアプローチを行うことができません。

1 アプローチキャラの参加

手番プレイヤーは、活動状態の自分のキャラ1枚を指定し休息状態にすることでアプローチを行うことができます。これを「アプローチの参加」と呼びます。アプローチを行わない場合は、以下の処理をすべて飛ばし「アプローチフェイズの終了」に移行します。



キャラを休息状態にすることでアプローチを行うことができます。



そのターンに登場したキャラや休息状態のキャラは、アプローチに参加することができません。

2 イベントカードのプレイ／テキストの使用

イベントカードのプレイとテキストの使用ができます。お互いに優先権を放棄した場合は、③へ移行します。

3 妨害キャラの参加

非手番プレイヤーは、活動状態の自分のキャラ1枚を指定し休息状態にすることで、相手のアプローチを妨害することができます。妨害をした場合は④へ移行、妨害をしなかった場合は、自分のデッキの上からカード1枚をポイント置き場に置きます。その後、⑥へ移行します。



キャラを休息状態にすることで妨害をすることができます。



ポイント置き場にカードが置かれたときに効果が発生するカード※もあります。

妨害をしなかった場合、デッキの上からカード1枚をポイント置き場に表向きで置きます。

※ブレイクについての詳しい説明は P22 をご覧ください。

4 イベントカードのプレイ／テキストの使用

イベントカードのプレイとテキストの使用ができます。お互いに優先権を放棄した場合は、⑤へ移行します。

5 退場判定

アプローチをしているキャラとそのアプローチを妨害しているキャラのAPとDPを比べ、キャラのDPが相手キャラのAP以下の場合、そのキャラは退場します。キャラのDPが相手キャラのAPよりも大きい場合は、そのキャラは場に残ります。その後、⑥へ移行します。



左図の場合、アプローチキャラのAPが30、妨害キャラのDPが30なので、妨害キャラは退場となり、捨て札置き場へ送られます。
一方、妨害キャラのAPが30、アプローチキャラのDPが40なので、アプローチキャラは場に残ります。

6 イベントカードのプレイ／テキストの使用

イベントカードのプレイとテキストの使用ができます。お互いに優先権を放棄した場合は、①へ移行します。⑥の終了後、自分の活動状態のキャラで再度①から進めることが可能な場合に限り、何度でも処理を繰り返すことができます。

アプローチフェイズの終了

手番プレイヤーが①でアプローチの権利を放棄した場合、アプローチフェイズは終了します。

ターン終了

ターン終了は、以下の手順で処理を行います。

①「ターン終了時に発生する効果」
②手番プレイヤーの「手札調整」
③「ターン終了時まで有効な効果」の終了
※以上が終了したら、手番と非手番を入れ替えて、次のターンを開始します。

1 「ターン終了時に発生する効果」

「ターン終了時に発生する効果」の処理を行います。複数処理しなければならない効果がある場合は、手番プレイヤーの任意の順に処理を行ないます。

2 手番プレイヤーの「手札調整」

「手札の上限枚数」よりも多く手札を持っている場合は、上限の枚数を超えている手札を捨て札にします。非手番側は「手札調整」を行う必要はありません。
※手札の上限枚数は通常7枚です。

3 「ターン終了時まで有効な効果」の終了

「ターン終了時まで有効な効果」が終了します。

11 Game Rule カードのプレイ／テキストの使用について

キャラクターカードとサポートカードには2種類のテキストがあります。

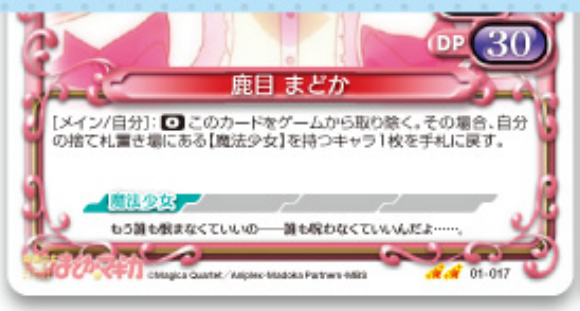
①「使用型テキスト」　②「常駐型テキスト」

1 「使用型テキスト」

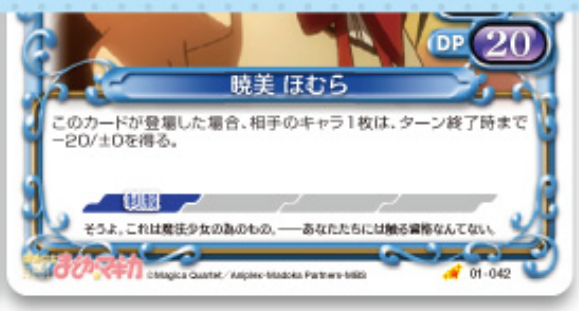
プレイヤーが使用するかどうかを任意に決めることができるテキストです。[メイン/自分]のような使用タイミングと ↪ のようなコストの支払い方についての指定があります。

2 「常駐型テキスト」

「常駐型」は持ち主の意思に関わらず自動的に効果が適用されます。この効果に対して[割り込み]などを適用することはできません。



使用型テキスト



常駐型テキスト

テキストの使用について

カードの「使用型テキスト」を使用することを「テキストの使用」と呼びます。カードの「使用型テキスト」は、決められたタイミングにコストを支払うことで使用することができます。

「テキストの使用」のルール

- 「使用コスト」を支払わなければ、使用することができません。
- コストの支払いが可能な限り、何枚でも使用することができます。
- 同じカードの同じテキストは、1ターンに一度しか使用することができません。
- 指定されているタイミングでのみ、使用することができます。

イベントカードのプレイ／テキストの使用の手順

①イベントカードのプレイ／テキストの使用を宣言します。この時、②を達成できないことが事前に分かっている場合は宣言をすることができません。
②イベントカードの使用コストまたはアイコンで指定されたコストを支払います。
③対象の決定を行います。
④使用タイミングが［割り込み］のカードのプレイ／テキストの使用ができます。
⑤テキストに記述されている効果を適用します。

アイコンで指定されているコストの支払い方

0 ：コストを支払う必要がなく、宣言のみで使用することができます。

2 ：数字に「色」が付いている場合は、その「色」を含むカード（1枚でもあればOK）でコストを支払いテキストを使用します。数字に「色」が無い場合（白）は、「色」の制限はありません。

↷ ：このアイコンを持つキャラを休息状態にすることでテキストを使用できます。

テキストの使用タイミング

［メイン］：メインフェイズに使用することができます。
［アプローチ］：アプローチフェイズの「イベントカードのプレイ／テキストの使用」のタイミングで使用することができます。
［割り込み］：カードのプレイ／テキストの使用に対してのみ使用できるカードです。自分と相手のターンの指定されたフェイズで使用できます。（割り込みの詳細はP22へ）
［自分］：自分のターンの指定されたフェイズで使用することができます。
［相手］：相手のターンの指定されたフェイズで使用することができます。
［両方］：指定されたフェイズであれば、どちらのターンでも使用することができます。

特定のタイミングで起動する効果

「～した場合」などの特定の条件やタイミングで起動する効果は、1ターンに一度しか起動しません。ただし、「～するごとに」などの記述を持つ効果は、その条件やタイミングごとに何度でも起動します。

12 Term ゲーム中の用語

自分

プレイヤー自身を指します。「自分のキャラ」などと言った場合は、自分の場にあるキャラを指します。

相手

対戦相手のプレイヤーを指します。「相手のキャラ」などと言った場合は、相手の場にあるキャラを指します。

持ち主

そのカードをデッキに入れているプレイヤーを指します。

このカード

このテキストが記載されているカードそのものを指します。

カードを見る

指定されたカードの表を自分だけが確認することを指します。特に記述が無い場合は、確認し終わった後、元の場所に元の順番で戻します。

カードを表にする

指定されたカードの表をすべてのプレイヤーが確認することを指します。
特に記述が無い場合は、確認し終わった後、元の場所に元の順番で戻します。

～を得る

修正や効果、テキストが追加されます。

捨て札にする（捨て札になる）

指定されているカードを捨て札置き場に移すことを指します。捨て札になるカードは、必ず持ち主の捨て札置き場に移ります。

退場する

「アプローチ」の退場判定で、キャラが捨て札になることを指します。

カードを引く

自分のデッキの上のカードを手札に加えることを指します。

シャッフルする

指定されている場所のカードをシャッフルします。
この時、自分だけでなく相手プレイヤーにもシャッフルしてもらう必要があります。

「○○○」

「　」内の記述が完全に一致する名称を持つカードのことを指します。

『○○○』

『　』内の記述が完全に一致する「作品」のカードのことを指します。
また、同じ作品として扱う「作品」も存在します。（詳細はP23をご覧ください）

【○○】

【　】内の記述が完全に一致する特徴を持つキャラのことを指します。

【○○+□□】

【　】内の○○と□□の両方の特徴を持つキャラを指します。順番は問いません。
※どちらか片方を持っているだけでは該当しません。

《使用条件》：A

この記述があるカードは、使用コストの他にAを満たさなければプレイできません。
「○○○」（キャラ）や【○○】（特徴）のみが記載させている場合、自分の場にそのカードがあることが条件になります。また、特に記述が無い限り、自分の場のみを参照します。

「○○○」+【○○】

「　」という名称のカード（キャラ）で、【　】という特徴を持つものを指します。

無効にする

カードのプレイやテキストの使用を無効にすることを指します。
無効にされたカードやテキストのために支払ったコストは戻ってきません。
プレイを無効にされたカードは捨て札になります。

その他のルール

カードのプレイ／テキストの使用の優先権

各フェイズにおいて、カードを一番最初に使用する権利を持っているのは、手番プレイヤーです。手番プレイヤーからキャラの登場やカードのプレイ、テキストの使用ができます。これらを行うか権利を放棄した場合、非手番プレイヤーにそれらの権利が移ります。
以後、手番→非手番→手番…というように、交代でカードのプレイ、テキストの使用を行う権利が移ります。

マイナスの値

数値を参照する場合、計算結果が0以下の数値は0として扱います。

同じタイミングで効果が２つ以上発生した場合

同じタイミングで効果が複数発生した場合、手番プレイヤーが解決する順番を選択することができます。

基本ルールとカードのテキスト

基本ルールに相反する効果が発生した場合、カードのテキストを優先します。

効果の有効期間

特に記述が無い限り、発生した効果はその効果が発生したターンのみ有効です。
次のターンには持ち越されません。

カードの指定

カードのテキストに「キャラ1枚」や「鹿目 まどか」などカードの指定がある場合は、場のカードを指しています。ただし、その他の条件が書かれている場合はその指示に従います。

場所の指定

「デッキ/ポイント置き場/手札/捨て札置き場」これらの場所が指定されている場合、特に記述がない限り自分の場所を指します。

「場に出る」効果

カードの効果によって場に出たキャラは、特に記述が無い限り活動状態で場に出ます。
また、カードの効果によって場に出たキャラは、そのターンからアプローチに参加することができます。ただし、先攻の第1ターンではアプローチを行うことはできません。

キャラの移動について

メインエリアにキャラが5枚いる状態でサポートエリアからメインエリアへカードの効果によってキャラが移動する場合、メインエリアにすでにいる5枚のキャラの中から1枚を選び捨て札にした後、移動させることができます。

コインについて

効果によってキャラの上に置かれる目印です。（カードの上に置けるものであれば、何でも構いません。）コインはキャラの上に置かれて管理されます。コインが置かれているキャラが場から離れた場合、そのキャラの上に置かれているコインも取り除かれます。

+10/+10 コイン

このコインが置かれているキャラは、AP+10/DP+10を得る。

「ゲームから取り除かれているカード」について

「ゲームから取り除かれているカード」は、対戦中以下のように扱います。
ゲーム内のカードとは別に混ざらないように管理します。
お互いのプレイヤーが確認をすることができます。
そのゲームが終了するまで元のデッキに戻すことができません。

キーワードテキストについて

通常のテキストの他に効果が省略されているテキストを『キーワードテキスト』と呼びます。

〔アクティブ〕
このカードは登場したターンでもアプローチに参加することができる。ただし、先攻の1ターン目は適用できません。

〔天然X〕
このカードのアプローチは、使用コストがX以下のキャラには妨害されない。

ブレイク
このカードが相手のアプローチまたは「ポイントを与える」効果によってポイント置き場に置かれた場合、裏向きにすることでコストを支払わずにこのカードをプレイすることができる。

〔コンビ〕
このカードの名称はゲーム中「○○&○○」の左側または右側の記述を持つ名称のカードとしても扱う。このカードをプレイする場合、使用コストを支払う際、「○○&○○」の左側または右側の記述を含むカードをコストに含まなくてはならない。

〔逆境X〕
「A」：このカードは、ゲーム中自分のポイント置き場にカードがX枚以上ある場合、「A」のテキストを得る。また、AP/DPの修正が記載されている場合、その修正を得る。

〔連携:「A」〕〔連携:【A】〕
このカードがアプローチに参加する場合、〔コンビ〕を持たない名称が「A」のキャラまたは特徴【A】を持つキャラ1枚と同時にアプローチに参加することができる。
※〔連携〕を用いたアプローチでポイントを与える場合も、与えるポイントは1点です。
≪〔連携〕使用時の退場判定の処理について≫
アプローチ側は、APの値を自分のキャラ2枚のAPを合わせて計算します。
また妨害側は、相手のキャラのDPが自分のキャラのAP以下になる様に相手のキャラを選んで退場させます。

割り込みについて

通常、カードのプレイ／テキストの使用はただちに場に出たり、効果が適用されますが、使用タイミングが［割り込み］のカードのみ、割り込まれたカードのプレイ／テキストの使用に先立って効果を発生させることができます。これを［割り込み］と呼びます。
［割り込み］は手番、非手番どちらのターンでも使用することができます。
また、［割り込み］に対してさらに［割り込み］をかけることもできます。

対象

テキストの中で指定されているカードを「対象」と呼びます。対象が必要なカードやテキストなどをプレイする場合、コストの支払いと同時に対象を指定しなければプレイすることができません。

対象にならない

何らかの対象が必要な効果の場合、「対象にならない」カードはその効果の適用を受けません。対象を指定しなければプレイできないカードは、「対象にならない」カードを指定することはできません。「割り込み」などで対象が「対象にならない」状態になった場合、効果の解決が不可能となり、効果を解決することなく捨て札になります。

作品について

下記の表に記載されている「作品」は、ゲーム中およびデッキ構築の際に同じ「作品」として扱います。

	作品名	同じ作品として扱うもの
①	『けいおん!』	『けいおん!!』
②	『ひだまりスケッチ』	『ひだまりスケッチ ×365』『ひだまりスケッチ ×☆☆☆』
③	『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』	『星くず☆うぃっちメルル』

デッキの作り方

プレシャスメモリーズの楽しみは、あなただけのオリジナルデッキを作成できるところにあります。自分の好きなカードを組み合わせて、あなただけのオリジナルデッキを作りましょう。

デッキ構築のルール

●カード60枚ちょうどで作ります。枚数に過不足があってはいけません。
●同じカード（作品とカードナンバーが同じもの）は、それぞれ4枚までしか入れられません。

デッキの作り方

1 使用したいキャラを選択

まずは、自分の使用したいキャラを選択します。作品が同じであればどのキャラを入れても構いませんが、作品の違うキャラを入れるのであれば、2、3種類の作品に限定するのが望ましいでしょう。

2 デッキに使う「色」または作品を選ぶ

プレシャスメモリーズの「色」は、キャラや特徴によって分かれています。
①で使用したいキャラを選んでいるので、デッキの中心となる「色」または作品は自ずと決まるはずです。多数の作品を入れたり、「色」を無視してデッキを作ることもできますが、コストを支払えなくなるというリスクがあります。

3 デッキのカード配分

最初は、以下の枚数を目安にデッキを作りましょう。
●キャラクターカード:40～44枚　●イベントカード:12～16枚　●サポートカード:0～4枚

4 デッキを作ったら

あとは、何度も対戦を繰り返して自分のデッキを強化していきましょう。
実際にゲームをすることで新たな発見があるかもしれません。

Q&A

Q：キャラの登場は 1 ターンにつき 1 枚までですか?
A:いいえ。使用コストを支払うことができるなら何枚でも登場させることができます。

Q：使用コストを支払う場合は手札とポイント置き場にあるカードを一緒にコストとして使用できますか?
A:はい、できます。

Q：相手のポイント置き場にある裏向きで置かれているカードの表を確認することはできますか?
A:はい、できます。

Q：メインエリアやサポートエリアにいるキャラクターを任意で異なるエリアに移動させることはできますか?
A:いいえ、できません。キャラやイベントカードの効果でのみ移動させることができます。

Q：同じイベントカードは、1 ターンに複数枚使用できますか?
A:はい、使用できます。

Q：サポートエリアに 01-004「鹿目 まどか」がいる状態でメインエリアに 01-004「鹿目 まどか」を出すことは可能ですか?
A:いいえ、できません。自分のメインエリアとサポートエリア合わせて「作品、カードナンバー」が同じカードは1枚までしか出せません。

Q：DP が 0 になった場合はそのキャラは退場しますか?
A:いいえ、退場しません。DPが0以下になった場合でも退場判定を行わない限りは退場しません。

Q：使用型テキストのアイコンで指定されているコストを支払う場合、プレイするカードと同じ作品を含む必要はありますか？
A:いいえ、必要ありません。

Q：サポートカードがセットされているキャラクターがイベントカードの効果などによって手札に戻る場合はそのキャラクターにセットされているサポートカードはどうなりますか?

A:キャラクターが手札に戻る場合は、セットされているサポートカードは捨て札置き場に置かれます。

Q：自分のアプローチフェイズに「アプローチキャラの参加」を行わなかった場合は使用タイミングが［アプローチ / 自分］のイベントカードやカードのテキストを使用できますか?

A:いいえ、できません。「アプローチキャラの参加」を行わなかった場合は「イベントカードのプレイ/テキストの使用」などのタイミングを飛ばして「アプローチフェイズの終了」に移行しますので、カードのプレイやテキストの使用を行うことはできません。

Q：01-085「巴 マミ」のテキストは同じターンに自分のキャラが複数枚退場した場合、その回数と同じだけテキストを適用できますか。

A:いいえ、できません。「～した場合」のテキストは、1ターンに一度しか適用できません。

Q：テキストの「自分のメインフェイズ以外」とはどのタイミングですか?

A:相手のメインフェイズやお互いのアプローチフェイズのイベントカードのプレイ/テキストの使用のタイミングで登場させることができます。

CONTENTS

P02	①キャラクターカード
P03	②イベントカード
P04	③サポートカード
P05	④ゲームに必要なもの・ゲームの準備
P06	⑤場の配置と説明
P07	⑥ゲーム、ターンの流れ
P08	⑦ターン開始
P09. 10	⑧メインフェイズ
P11. 12	⑨コストの支払い
P13. 14. 15	⑩アプローチフェイズ／ターン終了
P16. 17	⑪カードのプレイ／テキストの使用について
P18. 19	⑫ゲーム中の用語
P20~23	⑬その他のルール
P24	⑭デッキの作り方
P25. 26	⑮Q&A

発売元　株式会社ムービック
販売元　株式会社エンスカイ

プレシャスメモリーズ オフィシャルサイト
http://www.p-memories.com/

Precious Memories
カードゲーム事務局
大会の運営方法・ルールなどに関するお問い合わせ先
電話番号 03-5577-5188
【電話受付時間】 月～金曜日（祝・祭日を除く） 11:00 ～ 17:00
大会申請受付 FAX 番号 03-5577-5199



プレシャスメモリーズ オフィシャルルールブック
「魔法少女まどか☆マギカ」

©Magica Quartet／Aniplex・Madoka Partners・MBS