

イジンデンの遊び方

概要

イジンデンは対戦型のトレーディングカードゲームです。世界中で活躍していたイジンたちを召喚し、バトルを制してゲームに勝利しましょう。

デッキ

プレイヤーはそれぞれ1つずつ、自分のデッキを用意します。

デッキとは、イジンデンのカードを集めた束のことです。デッキを作る際は、次のルールを守ってください。

- **40枚以上のカードで作ります。**
- **カード名が同じカードは4枚まで入れられます。**

※イエローストーンなどの「デッキに何枚でも入れてよい」と書かれているカードは、4枚までのルールを無視できます。

カードの種類

イジンデンのカードは大きく4種類に分けられ、それぞれ違う特性を持ち使い方も異なります。

直接戦いを仕掛けたり、戦場から墓地に置かれるときに効果を発揮する「遺業能力」を使いこなしましょう。



表



裏

イジンの特性

イジンは、自分の戦場に置かれて相手の戦場のイジンやガーディアンと戦うカードです。

- ①**カードの種類**：このカードがイジンであることを示します。
- ②**色**：このイジンの色です（枠の色でも示されます）。
- ③**名前(カード名)**：イラストの上にカード名が記載されます。
- ④**レベル**：このイジンのレベルです。
- ⑤**ルールテキスト**：このイジンの能力など、ゲームに関わる情報が記載されます。
- ⑥**紹介文**：このイジンの紹介文です。ゲームでは使用しません。
- ⑦**パワー**：このイジンのパワーです。バトルなどで参照します。
- ⑧**遺業能力**：破壊されるなどして、戦場から墓地に置かれたときに発動する能力が記載されます。



マホウの特性

マホウは、様々な効果を発揮する、使いきりのカードです。

- ①**カードの種類**：このカードがマホウであることを示します。
- ②**色**：このマホウの色です（枠の色でも示されます）。
- ③**名前（カード名）**：このマホウの名前（カード名）です。
- ④**魔力コスト**：このマホウの魔力コストです。マークの数で示されます。
- ⑤**レベル**：このマホウのレベルです。
- ⑥**ルールテキスト**：このマホウの能力など、ゲームに関わる情報が記載されます。
- ⑦**遺業能力**：破壊されるなどして、戦場から墓地に置かれたときに発動する能力が記載されます。



ハイケイの特性

ハイケイは、戦場に置かれて、持続的に効果を発揮するカードです。

- ①**カードの種類**：このカードがハイケイであることを示します。
- ②**色**：このハイケイの色です（枠の色でも示されます）。
- ③**名前（カード名）**：このハイケイの名前（カード名）です。
- ④**レベル**：このハイケイのレベルです。
- ⑤**ルールテキスト**：このハイケイの能力など、ゲームに関わる情報が記載されます。
- ⑥**遺業能力**：破壊されるなどして、戦場から墓地に置かれたときに発動する能力が記載されます。



マリオクの特性

マリオクは、魔力ゾーンに置かれます。カードを使うための条件を満たしたり、持続的に効果を発揮するものもあります。

- ①**カードの種類・レベル**：このカードがマリオクであることと、レベルを示します。他のカード種類と異なり、左上にレベルが記載されます。
- ②**色**：このマリオクの色です（枠の色でも示されます）。
- ③**名前（カード名）**：このマリオクの名前（カード名）です。
- ④**ルールテキスト**：このマリオク的能力など、ゲームに関わる情報が記載されます。
- ⑤**遺業能力**：破壊されるなどして、戦場から墓地に置かれたときに発動する能力が記載されます。



場所の種類

- ①**手札**：山札から引いたカードを持っておく場所です。対戦相手に表面を見せてはいけません。
- ②**山札**：ゲームを始めるときに裏向きでデッキを置く場所です。表面を見てはいけません。
- ③**墓地**：使用したマホウや、戦場で破壊されたカードなどを置く場所です。いつでも内容を確認できます。
- ④**魔力ゾーン**：マリオクなどを置く場所です。裏向きのカードは、自分だけが表面を確認できます。
- ⑤**戦場**：イジン、ハイケイなど、主にバトルするときに使うカードを置く場所です。**裏向きのカードは、表面を確認してはいけません。**

一人分の場所

(対面して対戦相手の場所があります)

② 山札



⑤ 戦場



③ 墓地



④ 魔力ゾーン



① 手札



準備

準備は自分と対戦相手にそれぞれ行います。デッキをよく混ぜ、山札とします。山札からカードを6枚引いて手札にします。山札からカードを4枚、裏向きのまま【ガーディアン】として戦場に置きます。

ゲームの目的

このゲームはマリオクで召喚したイジンをマホウやハイケイでサポートしながら、対戦相手に直接攻撃することを目指します。相手の攻撃はイジンやガーディアンで防ぎ、自分のデッキで勝利を目指しましょう！

勝利条件

自分のターンのバトルで、アタッカーの攻撃を防がなければゲームに勝利します。または、相手のターンが始まる時に、相手の山札にカードが1枚も無ければゲームに勝利します。

ガーディアン

戦場に裏向きで置かれているカードです。表面を見てはいけません。相手の攻撃を防ぐために、バトルに参加することができます。

ゲームの進め方

ジャンケンやコイントスなどで先攻・後攻を決めます。先攻のプレイヤーから交互にターンを行います。ターンでは「スタートフェイズ」「ドローフェイズ」「メインフェイズ」「エンドフェイズ」という4つのフェイズを順に行います。

スタートフェイズ

「マリオク配置権を1にする」

「イジン召喚権を1にする」

「寝ている自分の戦場のカードすべてを起こす」を行います。

カードを起こす / 寝かせる：戦場のカードには起きている状態と、寝ている状態があります。起きているカードは行動が制限されていない状態、寝ているカードは行動が制限されている状態です。



起こす



寝かせる



ドローフェイズ

山札からカードを1枚引いて手札に加えます。ただし、先攻の最初のターンでは行いません（手札が6枚のまま次のフェイズに進みます）。

メインフェイズ

手札のカードを使ったりバトルを行ったりできる、ゲームの中心となるフェイズです。手札のカードは好きな順番で、可能な限り何枚でも使えますが、バトル中に割り込んで使うことはできません。

また、手札のカードを使う際は、次の表の条件を満たしていなければなりません。

	色条件	レベル条件	魔力コスト条件	その他
マリヨク	—	—	—	マリヨク配置権を消費する
イジン	○	○	—	イジン召喚権を消費する
ハイケイ	○	○	—	—
マホウ	○	○	○	「発動できる」を満たす

魔力コスト条件：使いたいマホウカードの魔力コスト以上の枚数のカードが自分の魔力ゾーンにあって、墓地に置くことができなければなりません。

マリヨク配置権：1つ以上残っていなければ、マリヨク配置はできません。行う際に1つ減らします。

イジン召喚権：1つ以上残っていなければ、イジン召喚はできません。行う際に1つ減らします。

「発動できる」：マホウのルールテキストには、どうしたら発動できるかが書かれているものがあります。発動できないマホウは使うことができません。

色条件：使いたいカードと同じ色のマリオクが、自分の魔力ゾーンに1枚以上置かれていなければなりません。

レベル条件：自分の魔力ゾーンに置かれているマリオクのレベル合計と、裏向きで置かれているカードの枚数の合計が、使いたいカードのレベル以上になっていなければなりません。

マリオク配置

次のどちらかを行います。

- 手札からマリオクを1枚選んで、表向きにして魔力ゾーンに置く。
- 手札のカード(種類は何でもよい)を1枚選んで、公開せずに裏向きのままで魔力ゾーンに置く。

魔力ゾーン



色を2つ持つ
マリオクもあります

色： 黄と赤
レベル合計： 4
裏向き： 2枚
 $4+2=6$



レベル6までの黄か赤の
カードが使えます

イジン召喚

イジン召喚権を1つ使います。条件を満たすイジン1体を、手札から表向きにして戦場に置きます。

ハイケイ使用

条件を満たすハイケイ1つを、手札から表向きにして戦場に置きます。

マホウ使用

条件を満たすマホウ1つを、手札から公開します。そして、魔力コストと同じ枚数だけ、魔力ゾーンのカードを墓地に置きます。ルールテキストに書かれている能力を発動して、効果を解決したら、最後に使い終わったマホウを墓地に置きます。

イジン召喚例 (諸葛亮)



魔力コストの例 (ネハン)



バトルはターンに 1 回まで

メインフェイズの間に、1 回だけバトルを宣言することができます。バトルでは「**アタックステップ**」「**ブロックステップ**」「**バトル解決ステップ**」を順に行います。

アタックステップ：ターンを進めている攻撃側が、アタッカーにするイジン（モンスター）を 1 体以上選びます。寝ている状態だったり、このターンに戦場に置かれたばかりのイジンは選べません。選んだことが分かるように、アタッカーすべてを少し前にずらして寝かせます。

ブロックステップ：防御側がアタッカーの攻撃をどう防ぐかを選びます。防御側は、起きているイジンか、起きているガーディアンをブロッカーに選ぶことができます。どのブロッカーで、どのアタッカーを防ぐかを指定します。複数のブロッカーで 1 体のアタッカーを指定することもできます。



バトル解決ステップ：防御側がアタッカーを 1 体選びます。

- 対応するブロッカーがいる → 「バトル解決」を行う
- 対応するブロッカーがない → 攻撃側がゲームに勝利!

これを繰り返し、すべてのバトル解決が終了してアタッカーがいなくなったら、バトル解決ステップも終了してメインフェイズを続けます。

バトル解決

- 選ばれたアタッカーと対応するブロッカーのパワーを比べてバトルの勝ち負けを判定します。高い方が勝ちで、同じ場合はどちらも負けになります。複数のブロッカーで指定されていた場合は、アタッカーはブロッカーの合計と、ブロッカーは 1 体ずつそれぞれでアタッカーとパワーを比べます。ガーディアンのは、アタッカーのパワーが 0 以下のときにだけ勝ちます。
- 負けたイジンとガーディアンすべてを、同時に破壊します。「破壊されたとき」などの能力を発動した後、破壊されているカードすべてを、同時に墓地に置きます。
- このバトル解決で戦場に残ったアタッカーとブロッカーは、アタッカーでもブロッカーでもなくなり、バトル解決を終了します。

イジン 対 イジン



対



破壊

3500

4000

イジン 対 ガーディアン



対



破壊

2000

ガーディアン

ブロッカー3体の例

3500



アタッカー

1000

2000

500



ブロッカー

3500 対 3500

3500



アタッカー

破壊

1000

2000

500



ブロッカー

それぞれのパワーが3500以下
なので破壊されます

エンドフェイズ

もう何も行動をしないなら、エンドフェイズに移ることを宣言します。効果による指示が無い限り、プレイヤーの行動はありません。使わなかったマリオク配置権、イジン配置権が消え、その後相手のターンに移ります。

遺業能力

「戦場から墓地に置かれたときに発動できる」

カードが戦場から墓地に置かれたとき、そのカードが「遺業能力」を持っていたら、それを発動することができます（しなくてもかまいません）。戦場に置かれている間、起きているか寝ているか、表向きか裏向きかなどの状態は問いません。

『マホウやマリオクの遺業能力はいつ発動するの？』

「遺業能力」を持つマホウやマリオクがガーディアンとして（裏向きで）戦場に置かれていることがあります。そのカードが墓地に置かれたとき、マホウやマリオクの「遺業能力」は発動できます。手札や魔力ゾーンから墓地に置かれても「遺業能力」は発動しないことに注意してください。

様々な能力や効果

イジンデンには様々な能力や効果があります。よく使われるものを、いくつか説明します。

1 ドローする：山札からカードを1枚引いて、手札に加えます。2ドローなら2枚、3ドローなら3枚引きます。

破壊する：戦場に置かれているカードを「破壊されている」状態にすることです。「破壊されたとき」などの能力を発動した後、墓地に置きます。

魔力化：裏向きにして魔力ゾーンに置きます。

反魂（自分の戦場のガーディアン1体を山札の下に戻して発動できる。これを戦場に置く）：イジンが持つ能力です。このイジンを墓地から戦場に置きます。ただし、自分の戦場のガーディアン1体を山札の下に戻さなくては発動できません。

冥府発動：マホウが持つ能力です。色条件、レベル条件、魔力コスト（条件と支払いどちらも）を無視して、ルールテキストに書かれている能力を発動します。ただしルールテキストに書かれている「イジン1体を指定して発動できる」などの条件は満たさなければなりません。

復元：マリヨクが持つ能力です。表向きで魔力ゾーンに置きます。

即応：イジンが持つ能力です。戦場に置かれたばかりのターンでも、アタックステップでアタッカーに選ぶことができます。

ダブルブレッシャー：イジンが持つ能力です。この能力を持つアタッカーの攻撃を防ぐには、2体以上のブロッカーが必要です。イジン2体でも、ガーディアンを含めてもかまいませんが、1体以下で指定することはできません。もし、バトル解決をする前にブロッカーが減って1体以下になった場合は、アタッカーはブロッカーに指定されていない状態になります。

ウォッチャー（寝ていてもブロッカーになれる）：イジンが持つ能力です。起きている状態に限らず、寝ている状態でも、ブロックステップでブロッカーに選ぶことができます。

アタック +500：アタッカーを選ぶときから、アタッカーでなくなるまでの間、パワーが500上がります。数値が1000や2000などの場合もあります。

「色：赤」を得る：色として「赤」を得ます。元から持っている色は失われません。「青」や「緑」を得たり、複数の色を得る場合もあります。

オプションルール

イジデンを遊ぶ際に、対戦相手と相談して、次のルールを採用してもかまいません。

手札の引き直し：先攻・後攻を決めた後、最初のターンを始める前に1回だけ手札を引き直すことができます。手札のカード6枚すべてを山札に戻し、よく混ぜてから6枚引きます。引き直しをするか、しないかの判断は、先攻のプレイヤーが先に行い対戦相手に伝えます。

マッチ戦：ゲームを最大で3回行い、2回勝ったプレイヤーを真の勝者とするルールです。2回目のゲームでは、先攻・後攻を1回目と入れ替えて行います。3回目のゲームでは、あらためてジャンケンやコイントスなどで先攻・後攻を決めます。

サイドデッキ：マッチ戦に追加できるルールです。あらかじめデッキとは別に、10枚以下のカードでサイドデッキを作ります。このルールを採用した場合は、デッキとサイドデッキを合わせたカードの枚数が60枚以下になるようにします。1回のゲームが終わるたびに、デッキとサイドデッキを合わせたカードから新しくデッキとサイドデッキを作り直し、次のゲームを始めます。デッキを作り直す際も、デッキ作成のルールに加えて、サイドデッキのカードが10枚以下になるように注意してください。

デッキ



40枚以上

サイドデッキ



10枚以下

合わせて60枚以下

カード名が同じカードは合わせて4枚まで

**スターターセットとブースターパックが
同時発売中!**

各110円(税込)

※各スターターセットのカードはブースターには含まれません。
※店舗によって取り扱い異なります。

企画・制作：株式会社 大創出版

ゲームデザイン： 有限会社 ワンドロー

イジン歴史監修：早稲田大学歴史文化研究会

イラストレーター（五十音順）：

蒼ノ樹 / 木志田コテツ / 鹿助 /
シノザキ / 末富正直 / スタジオヴィガ /
Smilé / 高橋祐 / 竹崎でめこ /
ナカニシリョウ / Minamoto・I・I /
夜野よいち / ヤマザキミコ / 山田ゆこ /
ヤマモトナオキ / yumo / よしだきよたか

**ルールに関する問い合わせは
こちらまでお願いいたします。**

<https://one-draw.jp/ijinden.html>



DAISO INDUSTRIES CO., LTD. / MADE IN TAIWAN / 3011CD