



アスタトスの遊び方

アスタトスではそれぞれ2つの陣営に別れて戦います。
プレイヤーは絶えず間なく所属する陣営が変わるため、
プレイ中に陣営の目的を見失わないようにしましょう！

プレイヤー数は3人以上を推奨しています。

陣営の決定方法



光陣営と闇陣営の数が均等になるようアイデンティティカード
を人数分用意します。
(人数が奇数の場合、光のカードを一枚多く追加します。)

アイデンティティカードをシャッフルし、伏せて置きます。
各プレイヤーがカードを引き、自分の派閥を確認します。

アイデンティティカードと派閥カードを交換し、
自分が属している陣営がわかるように各プレイヤー
の前に陣営カードを配置します。



プレイヤーの陣営が変わった時、陣営カードを
ひっくり返して自分の陣営を周知させる必要が
あります。

また陣営カードにもアスタトスの遊び方が記載
されていますので、ゲームの途中で確認
することができます。

デッキの内容

デッキには2種類のカードが含まれており、これら以外の
カードはデッキから取り除いて、毎ゲームシャッフルしてください。



エネルギーカード スペルカード

ドローフェーズ

全プレイヤーは最初のラウン
ドでカードを4枚引きます。

それ以降、各プレイヤーは
毎ラウンドカードを一枚ずつ
引きます。



審判フェーズ

デッキの上からカードを一枚引きます。ここから
引いたカードを審判カードと呼びます。
(スペルカードをもっている場合、
このフェーズで使うことができます。)



審判カードには4つの属性が含まれており、
色とシンボルから判断できます。
(特に指示がない限り、審判カードと同属性のスペ
ルカードを使わなければなりません。)

ここから全プレイヤーが審判を受けなければなりません。



審判カードと同じ属性のカードを
持っている場合、それを使って審
判を免れることができます。
そこで使ったカードはエネルギーと
して貯めることができます。

同じ属性のものを持っていない場合、裁きを受けるこ
とになります。
貯めているエネルギーから1つ
エネルギーを失います。

貯めているエネルギーは最も重要な戦力になります。

貯めたエネルギーは自分の体力、英雄の召喚、そして英雄
にエネルギーを与えるためのものとして使われます。
審判を免れたものはエネルギーを獲得し、
裁きを受けたものはエネルギーを破棄します。

各プレイヤーが貯めているエネルギーは持ち手のカードと分け、
それぞれのプレイヤーの前に置かなければなりません。

エネルギーがない状態でエネルギー破棄を余儀なくされ
た場合、陣営が変わります。
この時、陣営カードをひっくり返します。



英雄フェーズ

それぞれの陣営はこのフェーズで貯めているエネルギーから
エネルギーを消費し英雄を召喚、もしくは英雄らの能力
を使うことができます。



英雄カード

神格カード

英雄カードと神格カードはともにアスタトスで勝利を掴み取るための
鍵になります。それぞれ特徴的な能力を持ち、エネルギーを消費するこ
とによって能力を使用することができます。もし能力に(パッシブ)と
書かれている場合、その英雄を召喚するだけで能力は発動されます。

最初のラウンドでは、神格カードであるマカリ=ハリ(光)
とムカーキ(闇)はそれぞれの陣営で自動的に召喚されます。

英雄フェーズ - 能力発動

プレイヤー人数によって英雄の召喚や能力発動のときに必要とされる
エネルギー量が異なります。

英雄召喚 & 能力発動のエネルギー消費量

2プレイヤー | 1エネルギー

3-5プレイヤー | 2エネルギー

6-8プレイヤー | 3エネルギー

英雄が召喚された時、消費されたエネルギーは英雄自身が
貯めることになります。つまり、英雄は召喚の際に使わ
れたエネルギーとともにチームの前に配置されます。

各プレイヤーはプレイヤー自身が貯めているエネルギーを消費し、その
英雄を強化/援助することができます。逆に、エネルギーを消費して
敵陣営にいる英雄を弱体化することも可能です。



敵陣営にエネルギーを持っていない英雄がいる場合、
1エネルギーを消費して味方陣営
につかせることができます。

一度「消費された」エネルギーはそのゲームで使うことができません。

英雄フェーズ中に両陣営がターンをプレイします。
毎回弱い陣営からターンを始めます。

弱い陣営の決定方法

1. 召喚された英雄の数が少ない陣営
2. プレイヤーが貯めているエネルギーが少ない陣営
3. プレイヤー数が少ない陣営
4. あるいは、ムカーキ(闇)側から始める

英雄フェーズ中に行われたアクションは、
その陣営側のターンが終わり次第発動されます。

英雄フェーズ - 自陣営での対応

自分が属している陣営にターンが回ってきたとき、
味方の中で何の英雄を召喚するか、どのアビリティ
を使うか、もしくはエネルギーを消費して相手側の英
雄を味方陣営につかせるかを話し合います。



気をつける点として、英雄と神格カードが属している
陣営は表を向いている面を判断します。

それぞれの陣営がターンを終えたら、次のラウンドへ
と移り、新しいカードをドローしてください。

勝利条件

所属している陣営によって勝
利条件が異なります。

また、両陣営は封印カードに注
意を払わなければなりません。



封印カード

いかなる時でもマカリ=ハリ(光)側にいる英雄の
アビリティが発動した際、封印カードも発動します。



合わせてで5枚の封印カードがあり、
全てが発動するとムカーキが封印され、
マカリ=ハリ(光)側の陣営が勝利します。

一方、全プレイヤーがムカーキ
(闇)側に属した際、ムカーキ
(闇)側の陣営が勝利します。



あらすじ

神と悪魔が争った選か昔、
神であるマカリ=ハリは審判で悪魔ムカーキを封印し、大地に平和を
もたらしました…しかしそれは束の間の平穏に過ぎなかったのです。

賢者達が授かった信託によると、
ムカーキに掛けられている封印は徐々に弱くなり、
力が世界に漏れ出しているとのことでした。

ムカーキの復活を止めるためには、
古の英雄達を召喚し、悪魔の再誕を食い止め、
大地の平和を守らなければなりません。

しかしながら、大地は既にムカーキによる影響を受け、
賢者と英雄達の意思に疑念の種が埋め込まれてしまっていました。

マカリ=ハリとムカーキは時代を経て生まれ変わり、再び審判の
時が訪れる事となります。賢者と英雄らと共に悪魔の王に抗い、
闇へと葬るか？はたまた新しい王を迎え、新世界へと歩を進めるか？

プレイマットの説明

アスタトスのスターター版にはプレイマットが含まれています。
プレイマットを使うことによって、
各カードの置き場所などがわかりやすくなります。



マカリ=ハリ陣営の英雄

封印カード、審判カード、デッキ

ムカーキ陣営の英雄

拡張パック

アスタトスには拡張パックがあります。
それぞれの拡張パックには新たな英雄や能力が追加されており、
ゲームに更なる深みを持たせてくれる事間違いなしです！

*注意*拡張パックに含まれている英雄カードにはより複雑な能力が与えられています。
アスタトスにまだ慣れていないプレイヤーがいる場合、
アスタトスのスターター版の英雄カードのみでのプレイを推奨しています。

若しくは、一度に複数の拡張パックを追加し、
ハイレベルな争いを楽しむのも面白いでしょう。

よくある質問

今自分が属している陣営は隠すべきでしょうか？
いいえ、アスタトスでは全員があなたの陣営を分かる状態におかぬべきではありません。
オープンな状態で自陣営の味方と話し合い、戦略を練らなければなりません。プレイヤー
は頻りに陣営を変えていくので、陣営カードが周りに見えるように配置してください。

神格カードと英雄カードは違うのでしょうか？
神格カードは一番最初のターンで自動的に召喚されるカードです。
神格カードはパッシブ能力とは別でエネルギーを消費せずに1ゲームに1度だけ使える
能力もっています。また、エネルギーカードを1枚消費して英雄カードと同様神格カ
ードを自陣営につかせることもできます。

陣営カードと陣営カードEXの違いは何でしょうか？
デザインが異なります。それ以外のものは一緒です。

マカリ=ハリの能力は封印カードをひっくり返すことでしょうか？
はい、マカリ=ハリの能力を使った時、発動されている(ひっくり返されている)
封印カードを排除する(再度ひっくり返す)ことができます。

1ターンの間で全プレイヤーが一度ムカーキ側に属し、その後1人のプレイヤーが
マカリ=ハリ側に属した場合、ゲームの進捗はどうなるのでしょうか？ムカーキ側の
勝利になるのでしょうか？

いいえ、ゲームは続行します。審判フェーズ終了時に全員がムカーキ側に属している、
もしくは英雄フェーズで全プレイヤーをムカーキ側に属させることでムカーキ側の
勝利が確定します。

手札からエネルギーを出さない場合、どこから出せば良いのでしょうか？
英雄カードの能力で自分の手札もしくは味方の手札からエネルギーを出さない場合は、
デッキから引いたカードをエネルギーに加えます。

「任意で分配できる」とはどういう意味でしょうか？
得たカードを自陣営の中で話し合い、分配できることを意味します。プレイヤーの
手札に加えるか、エネルギーとして貯めるかを確認の上分配してください。

ここで答えられていない疑問点はどうやって解決すればいいのでしょうか？
アスタトスはプレイヤーの中で協同してゲームをするように設計されています。
全プレイヤーが合意すれば、自分が考案したルールに基づきながらプレイして楽しむ
こともいいでしょう。
(最新のよくある質問とアスタトスの遊び方は公式サイトで閲覧可能です。)

更なるアスタトスの情報はコチラ: www.klondike.studio/astatos



©2020 Studio Klondike PTE. LTD. produced by Pawprint Press™

STUDIO KLONDIKE 提供

ゲームデザイン: Pache

ブランドマーク・キーイラストレーション: Boog

カードデザイン・イラスト: Boog

プロデューサー: Adam Sheng

グラフィックデザイン・パッケージ: Dylan Wunsch

日本語翻訳: stdk, Sasha

テスター: AsideOrange, Akvo, Blair, AK3R, Yuo スペシャルサンクス: George Camp
アスタトスは、KICKSTARTER、FLYINGV、MODIANから1034名の人から支援されました。

全支援者に心からの感謝を込めて。 [www.patreon.com/StudioKlondike]

姜樹廷, 音き銅質, BLizardXD, Etran Edoardo, Jeremy Abernethy, JuliusZhe, Kotu Kinto, L.W. Jett, lightningowen, Monkey Chen, Nekot The Brave, Nicholas "DarkenTiger" El-Khoury, Ninten1Am, Quilly Koopa, Rei Sergal, Robin Coulson, RocketRoller, ryanhawkkrider, Soul, Storm, Worawat Phongsilathong, XenoOrbis, Yong Jun (Jooni), Youugi, Zerkan