

# Carte de Chasseur

ルールブック



# 目次

目次・ゲームの概要	2	戦闘フェイズ	16
カードの説明	4	終了フェイズ	18
Joker・数字	5	キャラ特殊能力	19
プレイエリア	6	ゲームinゲーム	21
ゲームの準備	7	ブラックジャック	22
ターンの流れ	8	ポーカー	23
開始・ドロウ	9	ニュメロ	24
メインフェイズ	10	ハイ&ロー	25
コストの支払い	12	タイミング	26
強化・準備カード	14	詳しくは	27



## ヨーロッパ地方

洋エクスペンション

ムー大陸の実験失敗によりヨーロッパ地方はタイムスリップしてしまった。魔法が発現したと同時に、モンスターも発生し剣と魔法のファンタジー世界になってしまう。地域の周りに謎の「もや」がかかり出入りが困難になってしまい、他地方と交流がほとんど取れていない。

20XX年 世界は核の炎を包まれ……もかた

が、とある科学者の大実験失敗により

## ムー大陸

未来エクスペンション

未

ムー大陸は残っていた！

はるか昔、大陸は消えたのではなく島ごと浮いて浮遊大陸になっていた。宇宙との交信も始まり、独自の科学文明が発達。先行した化学力によりいままでも世界から存在を隠していた。とあるマッドサイエンティストの大実験失敗が全世界に影響、世界が改変されてしまう。

## ■ゲームの概要

カルテ・シャスールは1対1で戦う対戦型TCGです。  
トランプがコンセプトになっており、トランプ図柄・数字一組でのデッキの構築やトランプのゲームを対戦中に行ったりと、トランプ特有の要素が詰め込まれています。  
カードはエクスパンションで分かれており、エクスパンションごとや組み合わせて対戦を行います。

現

日本

現代エクスパンション

20XX年の現代日本。世界の改変の影響を一番受けなかった世界。多少ファンタジー要素は発現しつつも、人々は特に変わらず日常を過ごす。四国のみ影響を受けてしまい、魍魎魍魎から侵攻を受けたことにより四国からの連絡路を封鎖する。

世界は改変されバグってしまう。

そんな近い将来起こりうる世界・・・かもしれない

死国 (四国)

和エクスパンション

和

四国だけタイムスリップ(戦国時代頃)してしまったと同時に魍魎魍魎が戦国し始めてしまう。妖怪が現代日本に侵攻した事により日本から隔離され「死国」と呼ばれ、恐れられる。タイムホールが残っており歴代の偉人が集結・転生するようになる。

# カードの説明



①トランプ数字・図柄  
主にコストに使用、関連

②カード名  
カードの名前

③カード種  
カードの種類、キャラの種族

④エクスパンション  
エクスパンションの頭文字  
カード枠色でも判別可能

⑤攻撃/防御  
攻撃：数値分相手プレイヤー  
やキャラにダメージを与える  
防御：ダメージを受けた分減  
少、0になると破壊  
各ターン終了時に回復

⑥カードテキスト  
カードの能力  
【 】内の能力はキャラの  
特殊能力 → 19P

⑦カード詳細・背景  
一部カードに作品名、詳細や  
背景を説明したテキストあり

⑧作家情報  
カードイラストの  
作家名 [サークル名]

## ・レアリティに関して

神の色・模様でレアリティを区別  
白：コモン 緑：アンコモン  
金：レア

## ■エクスパンションに関して

エクスパンションはカードの属性の様なもので、カードを使用する際のコストを合わせたりしないといけない要素です。時代等のコンセプトで分かれており、現在は以下の様に振り分けられています。

和： 和風	色： 紫	洋： 洋風	色： 赤
現： 現代風	色： 青	未： 未来風	色： 黄

同一のエクスパンションでデッキを作成するのが基本的ですが、複数のエクスパンションを混ぜてデッキを作成することも可能です。

# Joker / トランプ数字

## ■ Joker に関して

Joker カードは以下の使用方法があります。

### ・コストの支払いに使用

コストとして使用する際、1枚で1つのカードのコストとして使用できる。J・Q・Kも1枚で発動可能。

### ・ブラックジャック時

1～11の任意の数として使用できる。

### ・ポーカー時

A～Kの任意の数字・マークとして使用できる。

### ・ニューメロ時

Jokerと指定された時に公開する。

### ・ハイ&ロー時

A・Joker以外のすべてのカードに勝利する。

・コスト数を求められるカードの効果の対象になった場合、1～13の中から好きな数字を選べる。

選ぶのはJokerの持ち主ではなく、対象にしたカードを使用したプレイヤー。

## ■ トランプの数字に関して

トランプの記号数字を数字に置き換える場合は、一部例外を除いて以下のように計算されます。

A = 1      J = 11      Q = 12      K = 13

Joker = 1～13の任意の数字

**例外**      ブラックジャック時

A = 1 or 11      J・Q・K = 10  
Joker = 1～11の任意の数字

# プレイエリア詳細



## ①メインエリア

メインキャラを設置するエリア 1キャラのみ設置可能  
キャラが攻撃を行えるエリア

## ②サブエリア

キャラと準備カードを設置できるエリア  
合わせてMAX4枚まで設置可能

## ③デッキ置き場

デッキを置くエリア デッキを裏向きに設置する

## ④ダメージ札置き場

ダメージを受けた際、デッキからカードを裏向きにここに置く

## ⑤使用札置き場

使用したアクトカード、コストに使用したカード、破壊されたカード、捨てたカード等をここに置く

## 「除外」に関して

カード効果で「除外」されたカードに関しては、エリアとは別の場所に置き、そのゲームで再使用する事が出来ない。

# ゲームの準備

## ・デッキの内容

トランプと同様、♠♣♦♥の各図柄のA~Kを1枚ずつ52枚とジョーカー2枚の合計54枚のデッキを用意する。

## ・ゲームの準備

デッキをシャッフルしデッキ置き場に裏向きで置く。



相手のデッキをカットする。

カットとは：カードを一定数で分けて順番を入れ替える。

例：上から20枚(目分量)で分けて隣に置き、残りをその上に置く。



デッキの一番上のカードを公開する。

相手のカードと比べて数字の高い方が先行を取る。

(Aが最少数、JOKERが最大数)

公開したカードをデッキの一番下に裏向きで入れる。

同数だった場合、差がつくまで繰り返す。



デッキから7枚カードを引き、手札とする。

その後1度だけ好きな枚数をデッキの下に裏向きで入れて、その枚数分デッキからカードを引く。



以上で準備完了、先行を取ったプレイヤーから開始する。

## ・ダメージと勝敗条件

ダメージを受けた際、ダメージ分の枚数のカードをデッキからダメージ札に裏向きのまま移動する。

デッキからカードを引いたり、移動できなかった際そのプレイヤーはゲームに敗北する。

同時だった場合、ターンをプレイしているプレイヤーが勝利する。

# ターンの流れ

## 開始フェイズ

開始時能力の処理

サブにいるキャラ1体のダウンからの回復

⇒ 9P

## ドロフェイズ

デッキから2枚、ダメージ札から1枚カードを引く

このフェイズ中はカードを使用できません

(準備カード、キャラの起動能力含む)

⇒ 9P

## メインフェイズ①

キャラ、強化、アクトカードの使用

準備カードの設置

キャラのメインとサブの入れ替え

⇒ 10P

## 戦闘フェイズ

キャラで攻撃する

※各プレイヤー最初のターンは攻撃不可

⇒ 16P

## メインフェイズ②

メインフェイズ①と同様

⇒ 10P

## 終了フェイズ

終了時能力の処理

メインにキャラがいない時の処理

キャラの体力を回復する

⇒ 18P

自分のターンが終了したら相手のターンに移る



# 開始フェイズ/ドローフェイズ

## ■開始フェイズ

### ・開始時能力の処理

カードの「ターン開始時」と記載されている能力を処理する。

複数ある場合は処理する順番を選べる。

相手にも処理する能力があり、順番によって結果が関わる能力がある場合、ターンを行っているプレイヤーの能力が先に発動する。

### ・サブに存在するキャラを1体ダウンから回復

サブに設置されているキャラがダウン状態の場合、1体だけダウン状態から回復する。

(メインのキャラは回復できません、キャラの移動はメインフェイズの間にのみ可能です)

## 相手ターン時の場合に出来る事

### ・ターン開始時能力の処理

・準備カード、キャラの起動型特殊能力を起動できます

※ダウンからの回復は出来ません

## ■ドローフェイズ

### ・カードを引く

デッキから2枚とダメージ札から1枚カードを引く。

ダメージ札にカードが無い場合はデッキからの2枚のみになる。

デッキからカードを引けなかった場合ゲームに敗北する。

**このフェイズ中は準備カード、キャラの特殊能力を  
発動する事はできない**

## 相手ターン時の場合に出来る事

行える行動はありません

準備カード、キャラの起動型特殊能力も発動出来ません

## 手札の上限数に関して

手札の上限は10枚です。それ以上カードを引いた場合、引いたカードは手札に入れずに使用札に送る。

# メインフェイス

## ■メインフェイスに出来る事

- ①キャラ、強化、アクトカードの使用
- ②アクトカードを準備カードとして設置する
- ③メインとサブのキャラを入れ替え、移動する
- ④準備カード、キャラの起動型特殊能力を使用する
- ⑤攻撃宣言をする※ターン中1回のみ

### ①カードの使用

#### ・キャラカードの使用

コストを払いキャラカードを使用し、メインもしくはサブに設置する。  
「設置された際」と書かれている能力を処理する。

#### ・強化カードの使用

コストを払いキャラを対象にして強化カードを使用し、強化カードを対象にしたキャラに装着する。

強化カード：

14P

#### ・アクトカードの使用

コストを払いアクトカードを使用し、カード内容を処理する。

### ②準備カードを設置

#### ・アクトカードを準備カードとしてサブに設置する

コストと一緒にサブエリアの1か所にアクトカードを準備カードとして設置する。

準備カード：

15P

# メインフェイズ

## ③キャラの入れ替え

キャラの移動を行う

サブ→メイン、メイン→サブ  
メインとサブの入れ替えが行える。  
ターン中に何度でも行える。

## ④準備カード、能力の使用

準備カード、キャラの起動型特殊能力を使用する。

使用タイミング：**26P**

## ⑤攻撃宣言をする

攻撃宣言をして戦闘フェイズに移行する。  
攻撃宣言は1ターンに1回のみ可能。

戦闘フェイズ：**16P**

## 相手ターン時の場合に出来る事

準備カード、キャラの起動型特殊能力を起動できます。

# コストの支払い

カードを使用するにはカードの数字（トランプ部分の数字、記号）分のコストを支払う必要があります。

コストは手札のカードをコストに使用する事を宣言し、使用札に送る事により支払うことができます。

複数枚による合計でコストを支払うことも可能。

余ったコストは戦闘フェイズ、終了フェイズの開始時に消滅します、それまでは再利用が出来ます。（準備カードに使用したコストカード、JOKERは余りコストは発生しません）

## ■コストに関するルール

・カードに必要なコスト数、コストに使用する際のコスト数  
A=1 J=11 Q=12 K=13

・J、Q、Kを使用する場合はコストカードに2枚以上使用しないといけない。

・コストに使用するカードの中に同エクスペンションのカードが含まれていないといけない。

・1枚のカードのコストを複数のカードに使用しても良い。  
（準備カードに使用するコストカード、JOKERは共有できない）

### Jokerをコストに使用する場合

Jokerをコストに使用する事により、カードを1枚使用する事が出来ます。

J Q Kのカードを使用する場合でもJoker1枚で使用可能。

エクスペンションも関係なく使用可能。

複数のカードのコストに使用する事は出来ません。

# コストの支払い

## ■コストの支払い例

「6」を使用するのに「9」をコストに使用する。(あまり3)

○ 「Q」を使用するのに「J、3」をコストに使用する。(あまり2)

「5、3」を使用するのに「8」をコストに使用する。

○ 「K、4」を使用するのに「J、6」をコストに使用する。

「J、K」を使用するのに「2、2、10、10」をコストに使用する。

× 「J、K」を使用するのに「6、8、8」をコストに使用する。  
(JQKは1枚につき2枚使用しないといけないため)

× 「J」を使用するのに「Q」をコストに使用する。  
(JQKはコストカードを2枚使用しないといけないため)

× 「4、5」を準備カードとして使用するのに「9」をコストに使用する。  
(準備カードのコストは共有出来ないため)

× 「5」を使用し、「6」を準備カードとして使用するのに「J」をコストに使用する。  
(準備カードのコストは共有出来ないため)

## ■エクスパンションに関して

○ 和カード「2」洋カード「9、J」をコストとして使用し、和カードの「9、K」を使用する。

× 和カード「A」洋カード「8、J」をコストとして使用し、和カードの「7、K」を使用する。  
(和のカードのコストが1のみで、2枚に割り振る事が出来ないため)

# 強化カード

## ■強化カード

強化カードはキャラを対象として使用し、対象にしたキャラに装着して、強化カードの能力をキャラに付与するカードです。

## ・使用方法

メインフェイズにコストを支払い、メイン・サブに存在するキャラを対象にして使用する。

1体のキャラに複数の強化カードを付けることも可能。装着されたキャラが破壊や除外、手札に戻ったりなどメインにもサブにも存在しなくなった、装着されていた強化カードは破壊され、使用札に送られる。



強化カードの装着の一例  
キャラの下に付与された能力が見えるように装着する。

# 準備カード

準備カードはアクトカードをサブに伏せて設置しておく事により、任意のタイミングで発動できる手段です。

## ・使用方法

メインフェイズ中、サブエリアにコストカードと共に準備カードに使用するカードを伏せて設置する事が可能。使用は任意で使用可能(タイミング→26Pへ)サブエリアがすべて埋まっている場合は設置不可。



使用するカードを裏向きで設置する、コストに使用するカードはコストに使用する数字が見えるように表向きに準備カードの下に設置したままにしておく。

## ・フェイク

準備カードに使用するカードはアクトカード以外やコストに満たないアクトカードを使用する事も可能です。ただし使用した際や相手の能力で確認された場合は能力は発動されず、準備カードとコストカードは使用札に送られます。

## 注意事項

- ・準備カードを使用する際に事前に設置したコストが足りない場合は、効力を発揮せず準備カードとコストカードは使用札に送られます。(JOKの2枚制限も通常通り処理する)
- ・サブエリアを使用する為、サブエリアの4枚上限にご注意ください。

# 戦闘フェイズ

戦闘フェイズはキャラで相手プレイヤーや相手のキャラを攻撃してダメージを与えるフェイズです。

攻撃対象選択



防御選択



ダメージ確定



戦闘終了

## ・ 攻撃対象選択

自分のメインにいるキャラを使用して相手の

- ・ プレイヤー本体
- ・ メインのキャラ
- ・ サブのキャラ（特殊能力【サブ攻撃】を持っている場合のみ）

のいずれかへ攻撃する事を選択します。

## ・ 防御選択

攻撃されたプレイヤーは相手が自分(プレイヤー)を攻撃した場合、自分のメインのキャラを使用して防御する事が出来ます。その際防御をするか、しないかを選択できます。



# 戦闘フェイズ

## ・ダメージ確定

相手プレイヤーを攻撃して相手が防御を選択しなかった場合、攻撃したキャラのダメージを相手プレイヤーに与える。

相手プレイヤーを攻撃して防御された場合や、相手キャラを攻撃した場合は攻撃したキャラと受けた防御側キャラでダメージを与え合う。

ダメージを受けたキャラは受けたダメージ分防御値が減少し、0を下回った場合そのキャラは破壊される。

2ダメージを受けて  
1の防御値になり  
そのまま残る



攻撃: 2 防御: 3



攻撃: 2 防御: 2

2ダメージを受けて  
防御値0になり破壊

## ・戦闘終了

ダメージの処理が終了した後、戦闘フェイズは終了され、ターンを行っていたプレイヤーのメインフェイズを再開する。

### 注意事項

- ・各プレイヤーの初回ターンは戦闘フェイズを行うことが出来ません。
- ・ダメージ確定中は準備カード、キャラの起動型特殊能力を起動できません。

# 終了フェイズ

メインフェイズでターンを終了する事を宣言した場合、このフェイズに移行してターンを終了する。

ターン終了フェイズでは以下の処理を行います。

・キャラカードの能力の「ターン終了時」に効果を及ぼす能力の処理を行う。

・アクトカードや能力でターン終了時まで能力が続く能力の終了処理を行う。

・メインにキャラが存在しなく、サブにキャラが存在する場合、サブのキャラを1体メインに移動する。

・キャラの減った防御値を元の数値まで回復する。

処理する順番はターンを行っているプレイヤーが任意に選んで良い。

相手にも処理する能力があり、順番によって結果が関わる能力がある場合、ターンを行っているプレイヤーの能力が先に発動する。

## 相手ターン時の場合出来る事

- ・ターン終了時能力の処理
- ・準備カード、キャラの起動型特殊能力を起動できます。

# キャラ特殊能力

キャラカードにはカードに【】で囲われた共通の特殊能力があります。  
カードには効力が記載されていないため以下に記載されている能力を参照してください。

## 【先攻】

キャラ同士がダメージを与え合う際、この能力を持ったキャラが先に攻撃を与える。その際、相手の防御値が0を下回り破壊された場合、相手の攻撃は受けない。

【先攻】と【後攻】の特殊能力をキャラが同時に得た場合、どちらの能力も発動されなくなる。

## 【2回攻撃】

この能力を持ったキャラが攻撃した際、そのキャラは通常通りにダメージを与えた後、破壊されたりダウン状態になっていなかった場合、攻撃値分のダメージを再度同じ対象に与える。対象が最初の攻撃で破壊されていた場合は2回目の攻撃は発生しない。

## 【みちづれ】

この能力を持ったキャラが「他のキャラ」によって破壊され使用札に送られた場合、その「他のキャラ」を破壊する。

## 【根性】

この能力を持ったキャラがダウン状態では無い時に破壊された場合ダウン状態になり、防御値を元の数字まで回復し破壊を免れる。ダウン状態であった場合はこの能力は発動されない。

## 【後攻】

キャラ同士がダメージを与え合う際、この能力を持ったキャラが後に攻撃を与える。その際、自分の防御値が0を下回り破壊された場合、相手に攻撃は与えられない。

## 【直接攻撃】

相手プレイヤーはこの能力を持ったキャラをメインのキャラで防御を選択することが出来ない。

## 【サブ攻撃】

この能力を持ったキャラは相手のサブにいるキャラを攻撃対象に出来る。サブを攻撃した場合、相手はメインのキャラで防御を選択することはできない。

## 【壁】

この能力を持ったキャラは相手のへ攻撃することが出来ない。防御した場合は相手キャラに通常通り攻撃値分のダメージを与える。このキャラはダメージを受けるとダウン状態になる。

## 起動型能力「コスト：」

「コスト：」の後に記載されているのが発動する為のコストになります。コストを支払うことによって後に記載されている能力を発動できます。

# 【合体】に関して

## ■特殊能力【合体】

特殊能力の【合体】を持ったキャラは指定のキャラと合体することが出来る。

指定のキャラと合体した場合、合体したキャラの能力と攻撃値、防御値を得ることが出来る。



### 【合体】所持カード

合体出来るキャラは能力欄に記載、名前手前の数字はトランプ数字

### 指定カード

合体したキャラの  
・能力  
・攻撃値  
・防御値  
を装着されたキャラに追加する

合体カードの装着の一例

キャラの下に能力が見えるように装着する。

## ・合体の注意点

- ・同名カードとは1体としか合体出来ない。
- ・合体は自分のメインフェイズ中にのみ行う事が可能。
- ・【合体】を持っているキャラが破壊、除外や手札に戻ったり、メインやサブから存在しなくなった場合、合体されていたキャラは使用札に送られる。
- ・合体はメインまたはサブに存在するキャラとしか行えない。合体して装着されたキャラはメイン・サブから存在しなくなる。
- ・合体した後は任意で解除する事は出来ない。
- ・合体指定カードであっても【合体】を持っていないキャラ同士は合体出来ない。

# ゲームinゲームに関して

## ■ゲームinゲームとは

ゲームinゲームはカード能力によってトランプ特有のルールของเกมを行うゲームです。

ゲーム (トランプゲーム)  
in  
ゲーム (カルテ・シヤスール)

## ・ゲームinゲームの種類

現在ゲームinゲームは以下の4種類があります。

洋

ブラックジャック

ポーカー

現

ニュメロ

ハイ&ロー

各ゲームのルール、進行方法は次ページ以降の詳細をご覧ください

# ブラックジャック

アクトカードやキャラカードの能力によってブラックジャックを行う際、以下に従ってブラックジャックを行い勝敗を決定する。

カード能力によってブラックジャックを開始する  
(以降に使用するカードは手札とは別扱いにする)

デッキから1枚引き裏向きで伏せて場に置く。  
相手に見えない様に確認する。  
相手プレイヤーも同様に行う。

追加のカードを1枚デッキから引き、表向きに場に置く。  
(特殊なカードを発動する事により変更することが可能)  
相手プレイヤーも同様に行う。

相手プレイヤーから1枚追加で引くかを選択する。  
引く事を選択した場合、デッキから1枚カードを引き、表向きに場に置く。  
処理後ブラックジャックを行ったプレイヤーが同様に行う。  
引かない事を選択した場合、その後追加で引くことが出来なくなる。

追加の選択をお互い引かない事を選択するまで繰り返す。

ブラックジャックのルールに基づき勝敗を決する。  
引き分けの場合は行ったプレイヤーが勝利する。

結果に基づきカードの能力に従って、能力を処理する。  
ブラックジャックに使用したカードは元のデッキに戻し、  
デッキをシャッフルする

# ポーカー

アクトカードやキャラカードの能力によってポーカーを行う際、以下に従ってポーカーを行い勝敗を決定する。

カード能力によってポーカーを開始する  
(以降に使用するカードは手札とは別扱いにする)

デッキから5枚引き、相手に見えないように所持する。  
相手プレイヤーも同様に行う。

相手プレイヤーから1～5枚の好きな枚数を交換する。  
(交換しない事を選択する事も可能)  
交換するカードは分けて横に置き、その枚数分追加する。  
追加するカードはデッキから引くか、手札から追加するか  
選択できる。  
(3枚交換の際に、2枚をデッキから、1枚を手札からと  
組み合わせることも可能)  
続けてポーカーを開始したプレイヤーが同様に行う。

ポーカーのルールに基づき勝敗を決する。  
引き分けの場合は行ったプレイヤーが勝利する。

結果に基づきカードの能力に従って、能力を処理する。  
使用したカードはデッキに戻しデッキをシャッフルする。  
交換の際に手札から追加した場合、追加したカードの枚数  
分デッキからカードを引く。

ポーカー、ブラックジャックの基本ルールを知らない方、  
確認したい方は公式ホームページをご覧ください。

# ニユメロ

「ニユメロ」はお互いの3枚のカードを数字を交互に指定して公開し、相手の全てのカードを公開させるのが目的のゲームです。

アクトカードやキャラカードの能力によってニユメロを行う際、以下に従ってニユメロを行い勝敗を決定する。

カード能力によってニユメロを開始する  
(以降に使用するカードは手札とは別扱いにする)

デッキから3枚引き、相手に見えないように所持する。  
相手プレイヤーも同様に行う。

ニユメロを行ったプレイヤーからA～K・Jokerの内、未指定の1つを指定する。  
互いのプレイヤーは指定されたカードを所持している場合すべて公開する。  
その後相手プレイヤーが同様に行う。  
以上をどちらかのすべてのカードが公開されるまで繰り返す。

3枚すべてのカードが公開されたプレイヤーが敗北する。  
3枚目のカードの公開が同時だった場合、そのカードを指定したプレイヤーが勝利する。

結果に基づきカードの能力に従って、能力を処理する。  
使用したカードはデッキの一番下に好きな順番で戻す。

※時間短縮の為、相手の使用札を確認することは遠慮してください。



# ハイ&ロー

アクトカードやキャラカードの能力によってハイ&ローを行う際、以下に従ってハイ&ローを行い勝敗を決定する。

カード能力によってハイ&ローを開始する

お互いのデッキの一番上のカードを同時に公開する。

公開されたカードのトランプ部分の数字の高いプレイヤーがハイ&ローに勝利する。  
引き分けの場合は決着が付くまで次のカードで繰り返す。  
数字の優劣は以下の通り



A・2・3・4・5・6・7・8・9・10・J・Q・K・Joker

※Jokerは数字に関係なくA以外に勝利する。

AはJokerにのみ勝利する

結果に基づきカードの能力に従い、能力を処理する。  
公開したカードはデッキの一番下に戻す。

## ■ゲームinゲーム中にデッキが無くなった場合

ゲームinゲームを処理している際にいずれかのプレイヤーのデッキのカードが無くなりカードを引けなくなった・公開できなかった場合、行為を行えなかったプレイヤーはそのゲームinゲームに敗北する。(ゲーム自体には敗北しない)  
同時に引けなくなった場合はそのゲームinゲームを開始したプレイヤーが勝利する。  
同時に引けなくなる判定は、何枚目で引けなくなったかに関わらず、最初に設定されている枚数を引けなくなった場合を同時とする。

# ダウン／使用タイミング

## ■ダウン状態に関して

キャラカードは【根性】が発動した後や【壁】を所有したキャラなど、一部状況でダウン状態になる事があります。キャラはダウン状態の際以下の制限を受けます。

- ・ダメージを受けると破壊される。
- ・攻撃・防御が行えない。
- ・攻撃された際に相手にダメージを与えることが出来ない。
- ・特殊能力「コスト：」の能力を使用する事が出来ない。

## ・ダウン状態からの回復に関して

プレイヤーは自分のターンの開始フェイズ中にキャラを1体だけダウン状態から回復することが出来る。



キャラがダウン状態である時はカードを横向きにする。

## ■準備カードと起動型能力の使用タイミングについて

準備カードやキャラの持つ起動型能力(コスト：)は、メインまたはサブに設置されている際に使用でき、一部タイミングを除いて任意のタイミングで発動が可能です。基本的に能力等の処理中は発動できません。他の能力の処理を開始する前に使用する事を宣言し、その能力の前に処理する事になります。

### 発動できないタイミング：

- ・ドロフェイズ中
- ・カード能力の処理中
- ・戦闘フェイズのダメージ確定中
- ・ゲームinゲーム中 (一部ゲームinゲーム時専用の能力は使用可能)

ゲーム中の疑問点や困った事が説明書で解決できなかった際は公式HPの「Q & A」等をご参照ください。

## 公式HP：

<http://www.cartechasseur.com>



### ■制作・発行

シャスール

### ■プロデュース・ディレクション

錦織クリス

### ■ゲームデザイン

錦織クリス

### ■カードデザイン

鬼月あるちゅ

### ■参加作家 作家名 [サークル名] 「作品名」

錦織クリス [シャスール]

rinna [シャスール]

鬼月あるちゅ [うどんや] 「フロハイル」

作品参加作家

友吉 [友毒屋] 「変態エルフと真面目オーク」

ROBO太/和泉リオン [ROBO太] 「激奏三国志～Soul of Rock～」

あさねる [ずんだいんふえるの]

ウサ小 [ラビットハウス]

Mがんちー [C/Fe]

絵元れいし

オガデンモン [あるみねあしよん。]

黒井ススム

こちや

サワノアキラ [TAROTS]

志園内まいと [納豆柱時計]

じゃこ兵衛

じゃじゃまる [(C)漂流目録]

田口まこと [HOLYMIST]

月上クロニカ [C.H.A.R.L.O.T]

七瀬葵 [SEVENTH HEAVEN]

ナナヲ [And.]

ニヤタベ

星咲怜汰

Hirno [ZIGZAG]

ふじ [ロマンチカ777]

めぶら [めだま溪谷]

元村人 [野鉄]

ヤマシタコウジ [木造校會]

ゆき☆うさぎ

吉澤友章 [STUDIO BOB]

よねざわまお [ヨネザワヤ]

ライカナイカ

五十音順・敬称略



AMPLE

カルテ・シャスール ルールブック ver. 1.0

発行： シャスール

発行者・編集： 綿織クリス

発行日： 2017/12/29

WEB：<http://www.cartechasseur.com>

印刷： 川島印刷 様

※説明書およびカードの無断転載・  
複製・複写はご遠慮ください。

Carte de Chasseur

Presented by Chasseur