

デッキ構築のコツ

ドリームモンスターとドリームウェポンがないとバトルができないので、必ずデッキに含めてください。その上で、ドリームアーティファクトの強さや効果、召喚の難しさのバランスを考えて、デッキを構築しましょう。

2人プレイ用推奨デッキ①

DM001 イーグロウ	DW001 ブーメロン
DM003 リーピア	DW002 スターワーウンド
DM006 ドラゴレット	DW004 クリスタルソードII
DM008 モルツー	DW007 ナイトメアソード
DM010 ホービー	DW010 水中機関銃
DM012 スチーニックス	DI002 コイントス
DM014 ロズヴォロス	DI003 エアコン
DM016 ジェミニオン	DI004 アルブ像
DM017 エルキゴ	DI005 ブラックホール枕
DM019 セオラゴン	DI006 アバターホログラム

2人プレイ用推奨デッキ②

DM002 ウォコンフー	DW003 クロスワンド
DM004 ペロミー	DW005 ハーブアロー
DM005 トルナンド	DW006 ガンブレラ
DM007 カブギー	DW008 ケルベロスハンマー
DM009 ドラブニ	DW009 夢コントローラー
DM011 ベリラー	DI001 掃除機ミキサー
DM013 ウィンゲル	DI003 エアコン
DM015 カブタイガー	DI004 アルブ像
DM018 ストンバイダー	DI005 ブラックホール枕
DM020 ヤザード	DI006 アバターホログラム

DREAMERS CLASH

ルールブック

プレイ動画



セット内容	2
Dreamers Clash の世界へようこそ	3
ゲームの言葉	4
プレイシートの表記	5
カードの種類と見方	6
ゲームの流れ	8
対戦の準備	9
ターンの進め方	10
ドリームアーティファクト召喚の実例	13
特殊能力の説明	14

セット内容

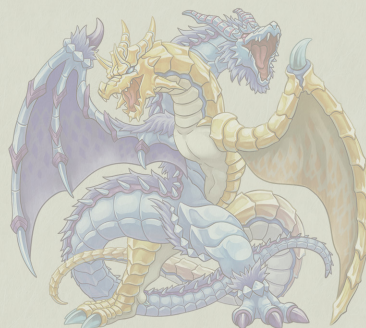
・カード	118枚
ドリーマーカード ドリームパワーカード ドリームアーティファクトカード	12枚 66枚 40枚
・特殊能力を確認するための補助カード	4枚
・プレイシート	4枚
・ルールブック	1冊

この世界には、ドリーマーと呼ばれる特別な人たちがいる。
ドリーマーたちは眠っているあいだに、自分の見ている夢を操り、
そこで作り出した力を、現実を送り出すことができる。

ドリーマーたちの生み出した力であるドリームパワーを利用し、
ドリームアーティファクトを作り出せるのが、
訓練されたドリームプレイヤーだ。

ドリームプレイヤーは、ドリームアーティファクトである
モンスターや武器、アイテムを駆使し、
世界中のプレイヤーたちと熾烈な競争を繰り広げている。

さあ、君もドリームプレイヤーとなって、
ドリーマーズクラッシュの世界にとびだそう！



ゲームの言葉

◆ ドリーマー

どんな人？

ドリーマーとは、夢の中で特別な力（ドリームパワー）を生み出せる人のことです。この力を使って、モンスターや武器を召喚し、バトルで戦います。

ポイント！

ドリーマーによって使えるドリームパワーが違うので、自分のドリーマーの特徴をよく知ることが大切です！

◆ ドリームパワー

なにに使うの？

ドリームパワーは、ドリームアーティファクトを召喚するためのエネルギーです。この力を使って、モンスターや武器を召喚、道具を使用します。

ポイント！

ドリームパワーは、限られた数しか持てません。また、どんなドリームパワーを引けるかは運次第です。引き当てた力をうまく活用しましょう！

◆ ドリームアーティファクト

なにそれ？

ドリームアーティファクトとは、ドリームパワーを使って召喚できる特別な道具や武器、モンスターのことで、大きく3つの種類があります：

- ・ドリームモンスター：仲間になって一緒に戦うモンスター
- ・ドリームウェポン：バトルで使う特別な武器
- ・ドリームアイテム：バトルをサポートする道具

ポイント！

それぞれに異なる能力があり、勝利のカギを握っています。

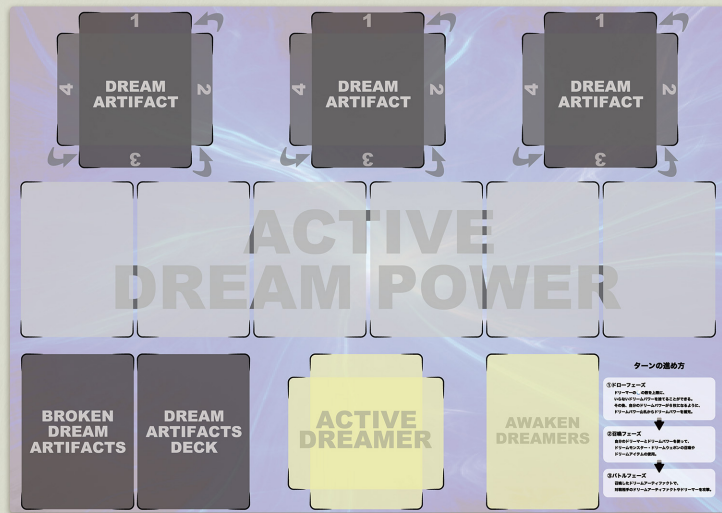
◆ アクションと耐久回数

攻撃や特殊能力を発動する行動のことです。

ドリームモンスターやウェポンが、このアクションをできる回数が耐久回数です。

プレイシートの表記

◆ プレイシート



DREAM ARTIFACT

召喚したドリームアーティファクトを置く場所です。ドリーマーのゼータの数（耐久回数）と同じ方向に向けて置きます。

DREAM ARTIFACTS DECK

デッキを置く場所です。

BROKEN DREAM ARTIFACTS

バトルに敗れたドリームモンスターやドリームウェポン、使い終わったドリームアイテムを置く場所です。

ACTIVE DREAM POWER

そのターンに使用できるドリームパワーを置く場所です。

ACTIVE DREAMER

使用中のドリーマーを置く場所です。

AWAKEN DREAMERS

目覚めたドリーマーを置く場所です。

ターンの進め方

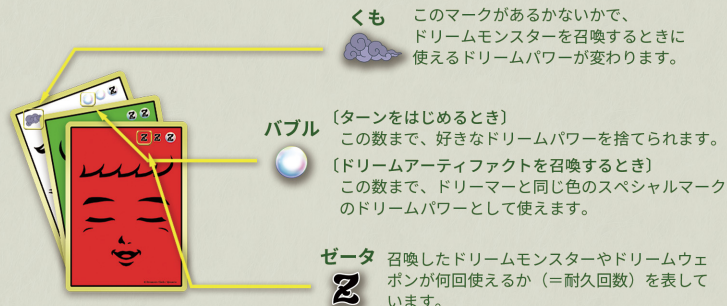
ターンの進め方が書かれています。プレイ中に困ったら、参考にしましょう。

カードの種類と見方

みんなで使うカード（プレイヤー全員が一緒に使うカード）

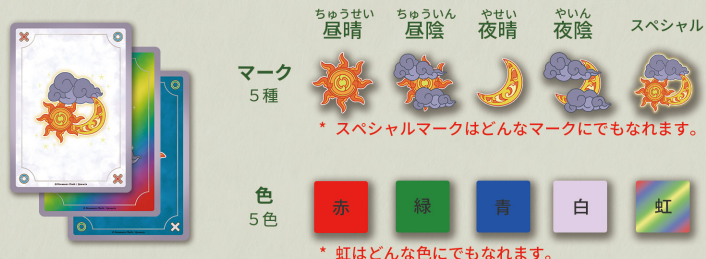
◆ ドリーマーカード

ドリーマーの顔が描かれた、金色の枠のカードです。
ドリームアーティファクトを召喚したり、使ったりする時、
またどれくらい使えるか（＝耐久回数）を決める時、の基準となるカードです。



◆ ドリームパワーカード

ドリームパワーが描かれた、銀色の枠のカードです。
ドリームアーティファクトを召喚したり、使ったり、強化したりするために必要なカードです。



自分だけが使うカード（デッキを作るために使うカード）

◆ ドリームアーティファクトカード

ドリームアーティファクトが描かれた、黒色の枠のカードです。
このカードを召喚したり、使ったりして、バトルを戦い、勝利を目指します。



ゲームの流れ（2人対戦）

対戦の準備

◆ 対戦の準備

【デッキの準備】

- 好きなドリームアーティファクトを組み合わせる20枚のデッキを作る

【カードの配置】

- ドリーマーカード、ドリームパワーカードを別々の山札にして置く
- 自分のデッキをデッキ置き場に置く

【カードの準備】

- 山札からドリーマーを1枚、ドリームパワーを6枚引く
- デッキから8枚以下の手札を作る

◆ ラウンド

1つのラウンドは自分のターンと対戦相手のターンで進行する

【ターン】

* 召喚フェーズ以降はパスできる

ドロフェーズ (2ターン目から)

ドリームパワーを山札から
[ACTIVE DREAM POWER]
が6枚になるまで引く

召喚フェーズ

ドリーマーを基準に、
ドリームパワーを使って、
ドリームアーティファクト
の召喚や使用する

バトルフェーズ (2ターン目から)

ドリームアーティファクトを攻撃
相手のドリームアーティファクト
がいなくなったら、ドリーマーを
攻撃できる

◆ ドリーマーの目覚め

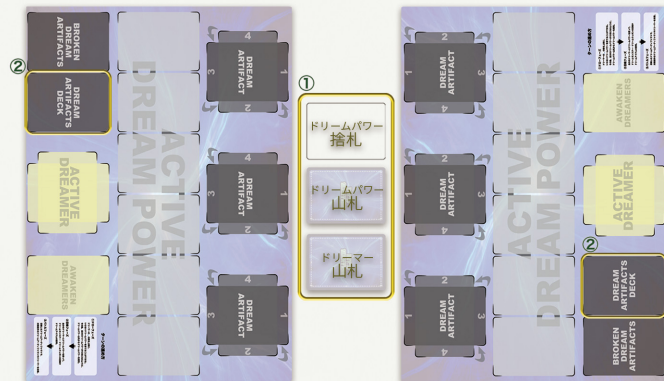
ドリーマーが目覚めたプレイヤーは、自分の場をリセットし、もう一度対戦の準備をする
【ドリーマーが目覚めるとき】

- 場にモンスターも武器もなくなった時に、ドリームアーティファクトから攻撃されると、ドリーマーは目覚める
- プレイヤーの判断で、自分のドリーマーを目覚めさせることができる

◆ ゲームの決着

対戦相手のドリーマーを、3人目覚めさせたプレイヤーの勝利

◆ カードの配置



- ドリーマーカード、ドリームパワーカードをシャッフルして、中央①に置きます。
- 自分のデッキを② [DREAM ARTIFACTS DECK] に置きます。

◆ カードの準備

- ① 各プレイヤーは、ドリーマーカードを1枚、ドリームパワーカードを6枚引きます。
ドリーマーは [ACTIVE DREAMER] に、ドリームパワーは [ACTIVE DREAM POWER] に置きます。
* ドリームパワーは一度だけ引き直すことができます。
- ② デッキから8枚以下のドリームアーティファクトを選び、手札を作ります。
ドリーマーが目覚めるまで、この手札で戦わないといけません。
ドリーマーが目覚めた後に、残った手札とデッキの中から、再度8枚以下の手札を選ぶことができます。
* ドリーマーが2人目覚めるまでに、手札にできる最大の16枚を使ってしまうと、最後のドリーマーの時に、4枚の手札で戦わないといけないので、気を付けましょう。

◆ 先攻・後攻の決定

- ① 「ゼータ」の数で決める：「ゼータ」の数が一番少ないドリーマーを持つプレイヤーが先攻
- ② 「ゼータ」の数が同じ場合：「くも」があるドリーマーカードを持つプレイヤーが先攻
- ③ 「ゼータ」の数と「くも」が同じ場合：赤もしくは白のドリーマーを持つプレイヤーが先攻

ターンの進め方 1

◆ ドローフェーズ（2ターン目から）

- ① 自分のドリーマーのバブルの数まで、[ACTIVE DREAM POWER]のドリームパワーを捨てることができます。
- ② [ACTIVE DREAM POWER]のドリームパワーが6枚になるように、ドリームパワー山札からカードを引きます。

◆ 召喚フェーズ

- ① ドリームモンスターやドリームウェポンを召喚する

【召喚方法】

・ドリームモンスター

カード右上のマークと同じマークのドリームパワーを、マークの数だけ使うと召喚できます。ただし、ドリーマーに「くも」があれば、「くも」のあるドリームパワー（昼陰・夜陰）のみ、「くも」がなければ、「くも」のないドリームパワー（昼晴・夜晴）のみ使用できます。

・ドリームウェポン

カード右上の「バブル」の数だけ、同じマークのドリームパワーを使うと召喚できます。使えるドリームパワーのマークは自由で、ドリーマーによる「くも」の制限はありません。

- * ドリーマーの「バブル」は、ドリーマーと同じ色のスペシャルマークのドリームパワーとして、1ターンに1度だけ使用できます。
「バブル」が2個以上あるときは、同時にしか使えず、分けては使えません。

【耐久回数（アクションできる回数）】

ドリーマーの「ゼータ」の数によって決まります。
また、ドリームアーティファクトと同じ色のドリームパワーのみで召喚すると、耐久回数が1回増えます。特殊効果やアイテムでも耐久回数を増やせますが、耐久回数は最大4で、5以上にはなりません。

【召喚場所と召喚数】

ドリームモンスターとドリームウェポンは、[DREAM ARTIFACT]に耐久回数（ドリーマーのゼータ）の数の方向に向けて置きます。同時に召喚できるアーティファクトは最大で3つです。ドリームアイテムは召喚ではなく、使用するたびに壊れるため、この数には含まれません。

- ② ドリームアイテムを使用する

【使用のしかた】

カード右上の「バブル」の数だけ、同じマークのドリームパワーを使うと使用できます。ドリームアイテムと同じ色のドリームパワーのみで使用すると、アイテムの能力値が2倍になります。

◆ バトルフェーズ（2ターン目から）

- ① アクションを決める

自分が召喚しているドリームアーティファクトの、アクション（攻撃または特殊能力の発動）を1つ選びます。1つのアーティファクトにつき、1ターンに1回だけアクションできます。

I. 特殊能力発動するドリームアーティファクトと対象を決めます。

ただし、弱点の色は対象にできません。これは、対象が自分のドリームアーティファクトであっても同じです。

II. 攻撃するドリームアーティファクトと、その対象を決めます。

相手の場にドリームアーティファクトが1体いなければ、相手のドリーマーを攻撃できませんが、弱点の色のドリーマーには攻撃できません。

【対戦の勝敗結果】

I. 攻撃力と防御力の計算

1. 抗力・弱点の計算

攻撃相手の色が、自分の抗力の色なら、自分の攻撃力が2倍になります。

逆に、相手の色が弱点の色なら、相手の防御力が2倍になります。

2. ドリームパワーで能力の強化

攻撃対象を決めたら、ドリームパワーを使用して、攻撃力をアップできます。

ドリームアーティファクトと同じ色の、召喚に必要なドリームパワーを1枚使用すると、攻撃力をプラス1できます。

防御側も同じく、ドリームパワーを使用して、防御力をアップできます。

* 能力値をプラス2以上する場合は、全て同じマークでないとけません。

* 攻撃側は、先に強化する必要があり、防御側が強化した後に、強化できません。

II. 攻撃力と防御力の比較

攻撃力と防御力を比べます

III. 勝敗の決定

攻撃力 > 防御力：攻撃側の勝ち（防御側のアーティファクトは壊れます）

攻撃力 < 防御力：防御側の勝ち（攻撃側のアーティファクトは壊れます）

攻撃力 = 防御力：引き分け（攻撃側の耐久回数を消費するだけです）

- ② 耐久回数の消費

アクションしたドリームアーティファクトの耐久回数が1減少します。

ドリームアーティファクトを、残りの耐久回数の方向に向けます。

耐久回数がゼロになったら、ドリームアーティファクトは壊れます。

壊れたドリームアーティファクトは[BROKEN DREAM ARTIFACTS]におきます。

* ドリームアイテムは1回使用すると壊れます。

ターンの進め方 2

パス

プレイヤーが召喚もバトルもできないと判断したら、ドローフェーズ以降のフェーズをパスできます。もし、プレイヤー全員が同じラウンドでパスしたら、全員のドリームパワーと、共通のドリームパワー山札&捨札をすべて合わせてシャッフルして、山札を新しく作り、ドリームパワーを引き直します。そして、全員が、[BROKEN DREAM ARTIFACTS]から好きなドリームアーティファクトを3枚まで、手札に加えます。

最後にパスをした次のプレイヤーからターンを再開してください。

◆ ドリーマーの目覚め

① 次のとき、自分のドリーマーは目覚めます。

- ・場にモンスターも武器もなくなった時に、ドリームアーティファクトから攻撃されることで、ドリーマーは目覚めてしまいます。
- ・プレイヤーの判断で、自分のドリーマーを目覚めさせることができます。

② 目覚めたドリーマーを [AWAKEN DREAMERS] に置きます。

③ ドリーマーが目覚めたプレイヤーは、自分のドリームパワーと、共通のドリームパワー 捨札&山札を全て合わせてシャッフルし、ドリームパワー山札を新しく作ります。

④ ドリーマーカードを1枚、ドリームパワーカードを6枚新たに引きます。

*** この時も、ドリームパワーカードを1度だけ引き直せます。**

⑤ 残った手札とデッキで、新しく8枚以下の手札を作ります。

◆ ラウンド

再度ラウンドに戻って、ターンを繰り返します。

◆ ゲームの決着

これを繰り返し、先に対戦相手のドリーマーを3人目覚めさせたプレイヤーの勝利です。

*** 3人にはプレイヤー自ら目覚めさせたドリーマーも含まれます。**

3人以上でのプレイ方法や初心者向けルールは
公式サイトでチェックしてください！

www.dreamers-clash.com



ドリームアーティファクト召喚の実例

① このドリーマーでこのドリームモンスターを召喚したい場合



・ドリーマーには があるので、ドリームモンスターの召喚には のあるドリームパワーのみ使用できます。
よって、このドリームモンスターの召喚には、 が3つ必要です。

・ドリーマーには が2つあるので、ドリーマーの色である赤のスペシャルマークドリームパワー1つもしくは2つ分の代わりとして使用できます。 (*** 1ターンの1回限り。1つつ×2回はできません**)

(召喚に使用するドリームパワーカードの例)



(*** は全てのマークになれます**)

ドリーマーの が2つなので、通常であれば耐久回数は2です。

①もしくは②で召喚した場合、使用したドリームパワーが全てモンスターと同じ赤なので、耐久回数がプラス1され、合計3となります。

② このドリーマーでこのドリームモンスターを召喚したい場合



・ドリーマーには がないので、ドリームモンスターの召喚には のないドリームパワーのみ使用できます。
よって、このドリームモンスターの召喚には、 が3つ必要です。

・ドリーマーには が1つあるので、ドリーマーの色である青のスペシャルマークドリームパワー1つ分の代わりとして使用できます。 (*** 1ターンの1回限り**)

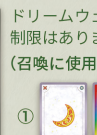
(召喚に使用するドリームパワーカードの例)



ドリーマーの が3つなので、耐久回数は3です。

もし①で召喚した場合、使用したドリームパワーが全てモンスターと同じ白なので、耐久回数はプラス1され、合計4になります。 (*** 虹色は全ての色になれます**)

③ このドリームウェポンを召喚したい場合



ドリームウェポンとドリームアイテムは、ドリーマーに応じてのドリームパワーの制限はありません。同じマークを の枚数分揃えることで召喚・使用できます。
(召喚に使用するドリームパワーカードの例)



(耐久回数プラス1)

特殊能力の説明

* 特殊能力マークの上に記載されている数字が能力値です



回復：耐久回数回復

ドリームアーティファクト1体の耐久回数を能力値分増やします。

* ただし、耐久回数は5以上に増やせません。



毒：耐久回数減少

ドリームアーティファクト1体の耐久回数を能力値分減らします。

これで耐久回数を0にして、ドリームアーティファクトを破壊することもできます。



麻痺：行動不能

能力値の体数分のドリームアーティファクトを、行動不能にします。

これにより、そのドリームアーティファクトは、召喚しているプレイヤーのターンが来るまで、攻撃も防御もできず、抗力・弱点の対象にもなりません。

(行動不能のドリームアーティファクトは裏向きにします)



復活：ドリームパワー復活 / ドリームアーティファクト復活

ドリームパワー捨札の中から、能力値分の好きなドリームパワーを自分の[ACTIVE DREAM POWER]の空いたスペースに追加することができます。

* [ACTIVE DREAM POWER]に空いたスペースがない場合、

プレイヤーはドリームパワーを捨て、足りない分のスペースを作ることができます。

* ドリームパワー捨札がない場合、

プレイヤーは能力値分のドリームパワーを山札の上から引くことができます。

【ドリーマーが最後の1人の場合の能力強化】

プレイヤーは、ドリームパワーを追加する代わりに、

壊れたドリームアーティファクトの中から、

能力値分のドリームアーティファクトを復活させ、手札に加えることができます。

召喚フェーズに手札に加えた場合は、そのターンから召喚も使用もできます。



破壊：ドリームパワー破壊

能力値分のドリームパワーを[ACTIVE DREAM POWER]から捨てることができます。

(この能力の効果は、自分にも対戦相手にも適用できます)



連続攻撃

2回連続で攻撃する能力です。耐久回数も2消費します。

* 連続攻撃の2回目の攻撃力は、1回目の攻撃力と同じです。



身代わり（ドリームアイテムのみ）

これがドリームアイテムに記載されている場合、ドリームモンスター・ドリームウェポン・ドリーマーの代わりに、能力値を防御力として防御できます。

バトルフェーズで防御プレイヤーが発動できます。(ドリーマーのバブル使用可)

* ドリームアーティファクトの防御力にプラスされるものではありません。



パワー交換 / 手札再構築

指定したプレイヤーとドリームパワーを、6枚まで交換することができます。

【ドリーマーのバブル1つと虹色のドリームパワーのみ使用した場合の能力強化】

ドリームパワーを交換する代わりに、6枚の新たな手札に作り直すことができます。



ドリーマー交換

指定したプレイヤーとドリーマーを交換することができます。

【ドリーマーのバブル1つと虹色のドリームパワーのみ使用した場合の能力強化】

プレイヤーとドリーマーを交換する代わりに、ドリーマー山札から好きなドリーマーと交換できます。交換後、元のドリーマーは山札に戻してシャッフルします。