



トレジャーハンター

TRACOU HUNTER

- 位置情報 宝探しゲーム -

公式ルールブック

トレクーハンタールールブック

What is TRACOU HUNTER?

『トレクーハンター』は、位置情報を活用することにより、現実世界そのものを舞台としてプレイするカードゲームです。

NFTの技術で世界中に散らばった魔法のカード「トレクー」。ゲームとして遊べるカードや、お得なクーポンや商品と交換できるカードを探し出すことが目的の NFT カードゲームです。

本書はトレクーハンターの公式ルールブックです。

集めたカードの見方、対戦方法を確認し、トレクーハンターの世界を楽しんでください。

カードの見方

Card Reading Guide

トレクーハンター内で獲得できるカードの見方と用語になります。

レアリティアイコン

Reality Frame

カードのレアリティを示すアイコンです。入手難度が高くなるほど豪華な装飾のフレームデザインになります。

カードネーム

Card Name

カードの名前です。

じゃんけんマーク&カードコスト

Rock-paper-scissors & Card Cost

じゃんけんのマークは、カード同士のバトル。カードコストは、デッキ構築のコストとバトルの点数に関係します。



ハンターパワー

Hunter Power

ハンターのパワーの数値です。数値が強いほどバトルが有利になります。

エレメントマーク

Element Mark

カードの属性を示すマークです。ヴォルケーノ、オーシャン、フォレスト、シャドー、ライトの計5種類の属性が存在します。

カードの種類について

Types of cards

トレジャーハンターには3種類のエレメントカードと2種類のユニティカードが存在します。

Element Card

エレメントカード

エレメントカードは、カードゲーム内でプレイヤーが戦術的に使用するカードの中核を成すものです。ゲーム内には3つのエレメントが存在し、それぞれ異なる性質を持っています。

Ocean

オーシャン



オーシャンカードは、水の魔法と流れる水の美しさを象徴するエレメントです。このエレメントは水として、火の力に立ち向かいます。オーシャンカードは水精霊たちと水の力によって、冷静な戦術を可能とします。

Volcano

ヴォルケーノ



ヴォルケーノカードは、炎の魔法と情熱の力を象徴するエレメントです。このエレメントは火として、木の力を制御し勝利に導きます。ヴォルケーノカードは炎の魔法と炎精霊の協力により、壮大な攻撃を可能とします。

Forest

フォレスト



フォレストカードは、大自然の力と森の守護者の役割を象徴するエレメントです。このエレメントは木として、水の力を吸収します。フォレストカードは風の魔法と森精霊との調和によって、優れた防御を可能とします。

Unity Card

ユニティカード

ユニティカードは、ゲーム内で特別な役割を果たすカードです。エレメントカードの全てに勝つ「シャドーカード」とエレメントカードの全てに引き分ける「ライトカード」の2つの種類が存在します。

Shadow

シャドー



シャドーカードは、闇と深淵を象徴し恐れと深深への誘いを持つ存在のユニティカードです。このカードは、エレメントカード全てに勝利します。シャドーは闇の力を司り、闇の力は攻撃を吸収し、闇の力へと変え、恐ろしい反撃を可能とします。

Light

ライト



ライトカードは太陽と月の重なりを象徴し、光と闇の調和をもたらすユニティカードです。このカードはエレメントカード全てに引き分けます。ライトはバランスの保持者として、戦場に調和をもたらします。

対戦方法 ①

Battle Rules

トレーサーハンターはプレイヤー二人が戦略と運を駆使して対戦するゲームです。
各プレイヤーは5枚セットのデッキを構築し
そのデッキを用いて、対戦相手より多くのポイントを獲得することが勝利条件になります。

<デッキ構築について>

デッキ構築はエレメントカード（火、水、木）とユニティカード（闇、光）を組み合わせ、
5枚になるよう構築します。

デッキ内の、同じ属性のエレメントカードの枚数制限は無く、
全て同じエレメントでデッキを構築する事も可能ですが、
ユニティカードの2種はデッキに各1枚までです。



同名、同じ属性でも OK !

シャドー、ライトは各1枚ずつ!

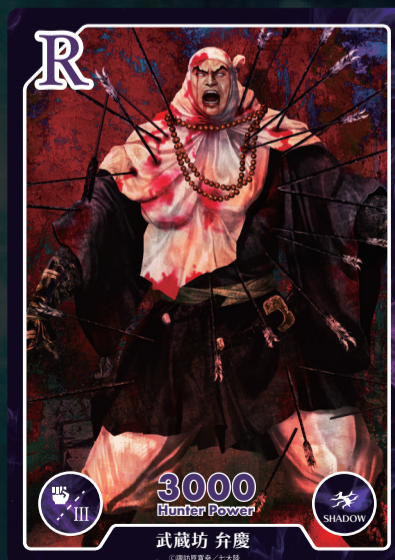
<デッキコストについて>

デッキにはコスト上限があり、コストは右下のカードコストの数値です。
カードコストの合計値が10を超えないように構築をします。

ただし、強力な効果を持つユニティカードについては、
コストの計算が異なり**カードコスト+2**のコストを必要とします。



このカードの場合、エレメントカード
◀(ヴォルケーノ) でカードコストが3
なのでコストは3になります。



このカードの場合、ユニティカード
◀(シャドー) なので+2カードコストが3
なのでコストは5になります。

対戦方法 ②

Battle Rules

<ゲームの進行>

スタンバイフェイズ：デッキ構築後、お互いのプレイヤーはデッキを公開します。

デッキの確認後、1枚のみカードの変更が可能です。

セットフェイズ：プレイヤーは、デッキよりカードを1枚選びます。

カードが決まったら、「セット」と宣言します

オープンフェイズ：プレイヤーのセットが終わり次第、同時「オープン」と宣言しカードを公開します。

バトルフェイズ：カード同士のバトルを行います。デッキ内のカードは1回のみ使用可能です。

セット～バトルフェイズを5回繰り返し、ポイントが高い方が勝者になります

<バトルの勝敗の決め方とポイントについて>

バトルの勝敗はエレメントの「火」、「水」、「木」の三すくみに従います。

各属性は他の属性に対して特定の関係を持ちます。

火（ヴォルケーノカード）：火は「木」に勝ち、「水」に負けます。

水（オーシャンカード）：水は「火」に勝ち、「木」に負けます。

木（フォレストカード）：木は「水」に勝ち、「火」に負けます。



基本的には属性の優劣で勝敗が決まり、

同じ属性同士では「じゃんけんマーク」による勝敗判定を行います。

じゃんけんマークが同じ場合、ハンターパワーの数値で勝敗を決めます。

ハンターパワーが高い方が勝者となり、ジャンケンマークもハンターパワーも全て同じ場合、引き分けになります。

<ユニティカードについて>

シャドーカードは全てのエレメントカードに勝つ事ができ、エレメントカードに勝った場合は、特殊点が入ります。

ライトカードは全てのエレメントカードに引き分ける事ができ、シャドーカードに勝つことのできる唯一のカードになります。



対戦方法 ③

Battle Rules

<ポイントについて>

バトル後のポイント計算については以下ようになります。

勝利: 2ポイントを獲得します。**+カードのカードコストが点数**になります。

ドロウ: 引き分けた場合、1ポイントを獲得します。

負け: 負けた場合、0ポイントです。



オーシャンのカードコスト2

VS



ヴォルケーノのカードコスト3

上記の2枚が対戦をした場合、左オーシャンのカードが属性で勝っているので2ポイント、カードコストは2なので合計4ポイント獲得できます。

<特殊点について>

シャドーカードは全てのエレメントカードに対して勝利し3ポイント+カードコストの点数が入ります。



シャドーカードに唯一勝てるのはライトカードで、シャドーカードに勝利した場合、4ポイント+カードコストの点数が入りさらに相手の合計点数より-4ポイントを引くことができ一発逆転を狙えます。



こちらの2枚が対戦をした場合、ライトカードを出したプレイヤーは4ポイント+カードコスト3で、合計7ポイント獲得しシャドーカードを出したプレイヤーは-4ポイントになります。



"Beyond Time and Across Continents Card Battle"