







**HOW TO PLAY  
7 SHADES OF S:EVEN**



# SHADES OF S:EVEN

- ドゥエン 財力と蒼き歴の紐 -

2 ページ	<b>STORY</b> - 物語 -
3 ページ	<b>OVERVIEW</b> - 概要 -
4 ページ	<b>COMPONENTS</b> - 内容物 -
5 ページ	<b>LAYOUT</b> - レイアウト -
6 ページ	<b>GAME PREPARATION</b> - ゲームの準備 -
7 ページ	<b>VICTORY CONDITIONS</b> - 勝利条件 -
8 ページ	<b>THE FLOW OF THE GAME</b> - ゲームの流れ -
9 ページ	<b>THE FLOW OF YOUR TURN</b> - 自分のターンの流れ -
11 ページ	<b>GATE INVASION BONUS</b> - 相手ゲート侵攻ボーナス -
12 ページ	<b>CARD COLLECTION</b> - カード集 -
15 ページ	<b>GLOSSARY OF BASIC TERMS</b> - 基本用語集 -
17 ページ	<b>FAQ</b> - よくある質問 -

シェイズオブセブンの世界へようこそ  
オンラインにてルール等の詳細が整理されています  
ストーリー動画等もありますので是非ご覧ください



# STORY

～物語～

ここは、青の国 ドゥエン王国  
かつては歴史を研究する都市だった

だが、そんな時代はとうに忘れ去られ  
今は貴族と貧民の格差が目立つ国へと変貌を遂げた  
そして、例外なくこの国の「色」も突如、

消えた



各国は、最初の戦い「白の戦い」を終え  
ある国が7つの色を集めることに成功した  
しかし、ここでは何も起こらなかった  
そしてまたキューブの力が国王たちに語りかける

-まだあわれない- と、...

やがて各国の国王たちは  
「キューブ」のある異変に気付く  
そうそれは、キューブの形状変異であった

キューブから宝石の形状に変異したそれを  
国王たちは自然と「ジュエル」と名付けた  
このジュエルもまた「色」を具現化する力を持っていた

そしてある時「ジュエル」の力が国王に語りかける

-7つの色を集めよ- と、...

さらなる戦いに身を投じることになる7つの国  
ドゥエンの地で財力、状況の支配が鍵を握る  
7色を巡る戦いが

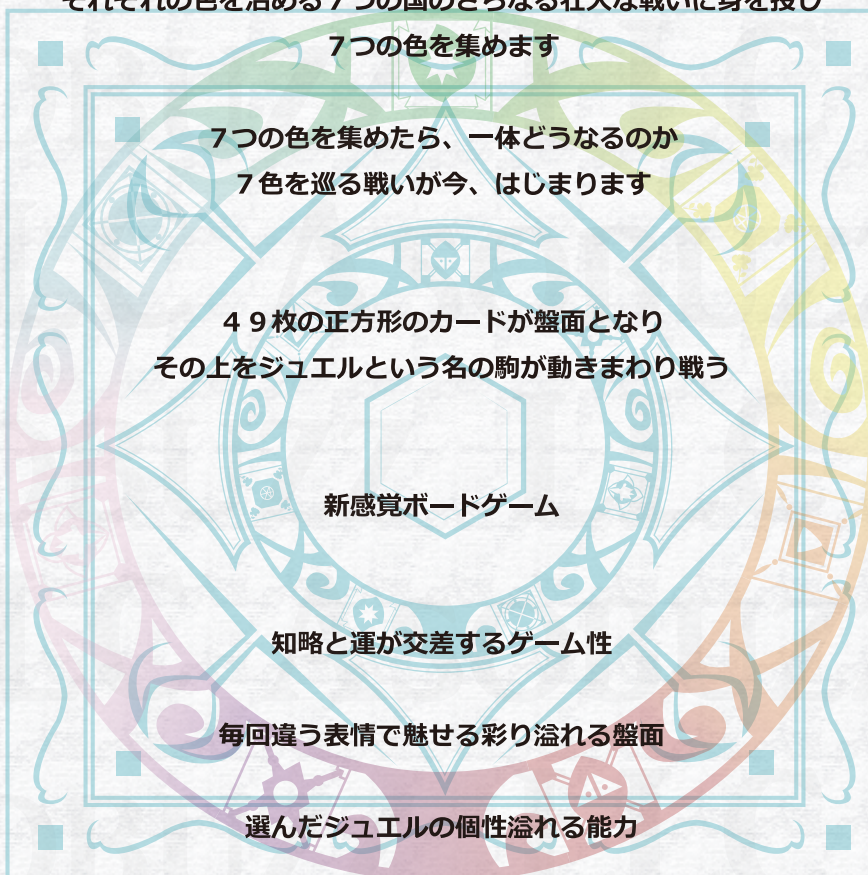
今、はじまる



# OVERVIEW

～概要～

7 SHADES OF S:EVEN (シェイズオブセブン - 通称:セブン) の世界では  
あなたは国宝キューブが突如変異した「ジュエル」を国王に託された特別な存在です  
それぞれの色を治める7つの国のさらなる壮大な戦いに身を投じ



そのどれもがあなたの知的好奇心を満たし  
今までにない体験をもたらすでしょう

さあセブンの世界へ飛び込もう



# COMPONENTS

～内容物～

カード各種 合計 134枚

通常カード 112枚



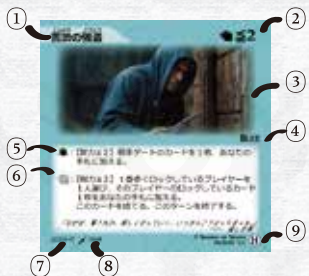
駒 各種 合計 7個



状況シンボル 合計 1個



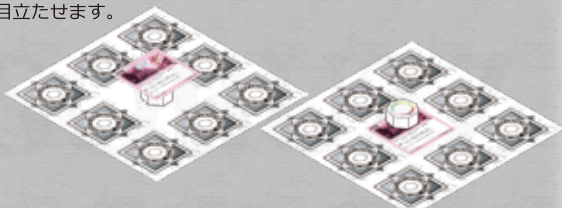
ロックエリアバー 合計 4本



- ① タイトル
- ② 手札効果シンボル  
※この例では財力（ざいりよく）シンボルが明示されています  
「財力」というカードの固有効果を分かりやすく表記しています  
ただのシンボルマークですので、ここを見なくてもゲームに影響はありません。
- ③ イラスト
- ④ 色表記
- ⑤ 効果欄：到達効果
- ⑥ 効果欄：手札効果
- ⑦ 発行年月
- ⑧ イラスト作成者名
- ⑨ エディションマーク  
※各エディションでは、このマークが変わります
- ⑩ カード種別表示
- ⑪ 効果欄：基本効果
- ⑫ 効果欄：効果名
- ⑬ ロックエリア使用可能表示  
※ロックエリアにこのカードが「置いてある」もしくは「ロックされた」状態で  
手札効果等を使用できるカードである場合にこのマークが表記されています
- ⑭ フレーバーテキスト

※状況シンボルについて

状況シンボルは状況カードが場の中央に表向きである時に、状況カードの下、もしくは上に置くことで状況カードの存在を目立たせます。



※盤面上で分かりやすく状況カードを目立たせるための補助的なコンポーネントになります。  
(使用しなくてもゲームに支障はありません)



# LAYOUT

～レイアウト～

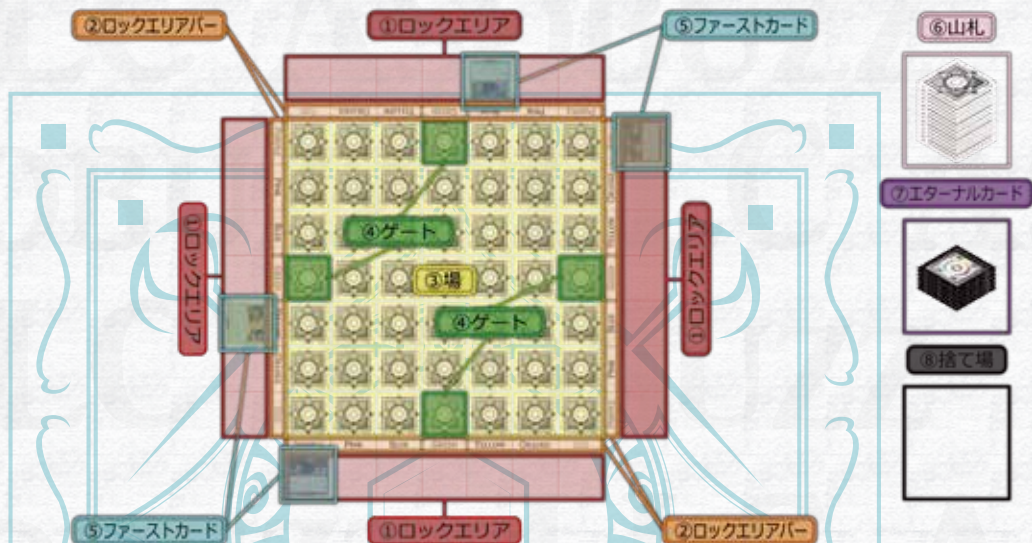


図1 レイアウト図

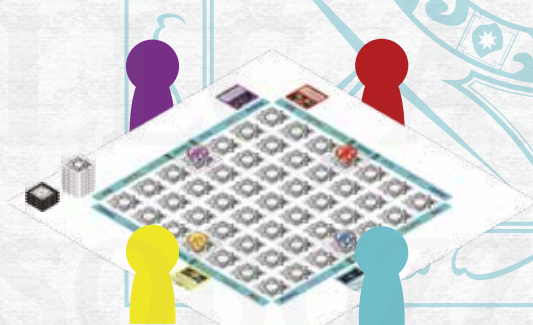


図2 準備完了図

- ①ロックエリア : カードをロックするための場所
- ②ロックエリアバー : ロックする色を明示したバー
- ③場 : カードを7×7の計49マスに配置した場所  
この中を各プレイヤーの駒が動き回ることによってゲームが進行する
- ④ゲート : 各プレイヤーの駒のスタート位置  
また、相手ゲートに侵攻することでボーナスを得られる
- ⑤ファーストカード : 駒の色に対応した最初に配られる固有能力を持ったカード  
各プレイヤーに個性が付与される
- ⑥山札 : 通常カードを積み重ねたもの
- ⑦エターナルカード : 相手ゲートへの侵攻成功時にもらえるボーナス
- ⑧捨て場 : ゲーム中にカードの効果等でカードを捨てる際の捨て場  
※原則、表向きで捨てます

## ※ポイント!

ロック: カード1枚を、ロックエリア内のそのカードと同色の場所へ表向きで置くことです。  
原則、各色1枚ずつしかロックできません。



# GAME PREPARATION

～ゲームの準備～

- 1 順番を決める。  
最近、1番「7」な人から原則、時計回りとする。

※2人プレイの場合：対面してプレイすることを推奨しますが、対面でなくてもかまいません。  
3人プレイの場合：好きな場所に座ってください。  
どちらの場合も空席のロックエリアとゲートは使用しません。

- 2 「ロックエリアバー」4本を配置する（5ページの図1）。  
ロックエリアバーが自分の目の前に来るように、  
各プレイヤーは好きな場所に座る。

※ポイント！

初めてプレイする時は、  
まずは無色（白黒）のカードを  
ゲームから除いて、山札には  
入れずにプレイしてみましょう！  
ルールがさらに簡単になります。

- 3 「山札」「エターナルカード」を準備する。  
通常カードとエターナルカード  
（背面デザインが右記のもの）をそれぞれ  
シャッフルし裏向きに積み重ね、  
盤面場外の好きな場所に置く。  
状況シンボルも盤面場外の好きな場所に置く。



通常カード



エターナルカード

※ポイント！

初めてプレイする時は、まずは  
ファーストカードをゲームから除いて、  
プレイしてみましょう！  
ルールがさらに簡単になります。

- 4 「駒」を決める。  
ファーストカードを裏向きにして、  
順番に無作為に選び、自分の手札に加える。  
そのカードと同色の駒が自分の駒となる。  
ファーストカードをロックする。  
※セブンは原則、初期手札はありません。



ファーストカード

- 5 「場」を準備する。  
山札からカードを裏向きのまま、  
場の7×7の計49マスに1枚ずつ配置する（右図）。  
※このとき、カードの向きは自由。



状況シンボル

- 6 自分の駒を自分のゲートに置く。  
（5ページの図2）  
※自分のゲート：自分の座っている位置から最も近いゲートのこと。

- 7 7色を巡る戦いが今、はじまる！！



# VICTORY CONDITIONS

～勝利条件～

**自分のロックエリアに  
7色のカードを全てロックした瞬間に勝利する**



## ※ポイント!

ロック： カード1枚を、ロックエリア内のそのカードと同色の場所へ表向きで置くことです。  
原則、各色1枚ずつしかロックできません。

## ロックの具体例

赤のロックエリアに  
赤のロックエリアと同色の  
赤のカードをロックする

橙のロックエリアに赤のカード  
をロックすることはできない  
カードと同色のロックエリアに  
ロックしなければならない

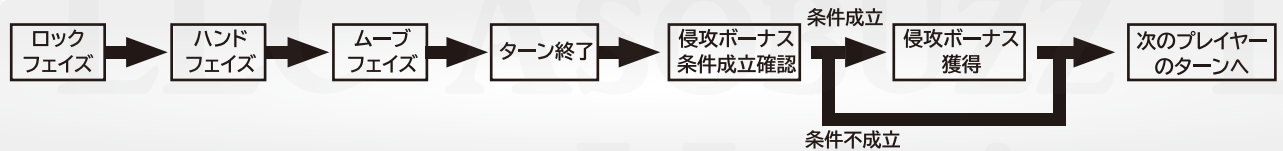
原則、1色のロックエリアに  
複数枚のカードを  
ロックすることはできない  
※ カードの効果により  
複数枚ロックすることが  
できる場合があります

# THE OVERALL FLOW

～ゲーム全体の流れ～

1 ゲームスタート！

2 プレイヤーは自分のターンに以下のフローに従い行動する。



3 各プレイヤーは順番に 2 を繰り返し、プレイヤーの中の1人が自分のロックエリアに7色のカードを全てロックすることができた → その瞬間、そのプレイヤーが勝利

4 ゲーム終了！

※侵攻ボーナスについては 11 ページに記載。

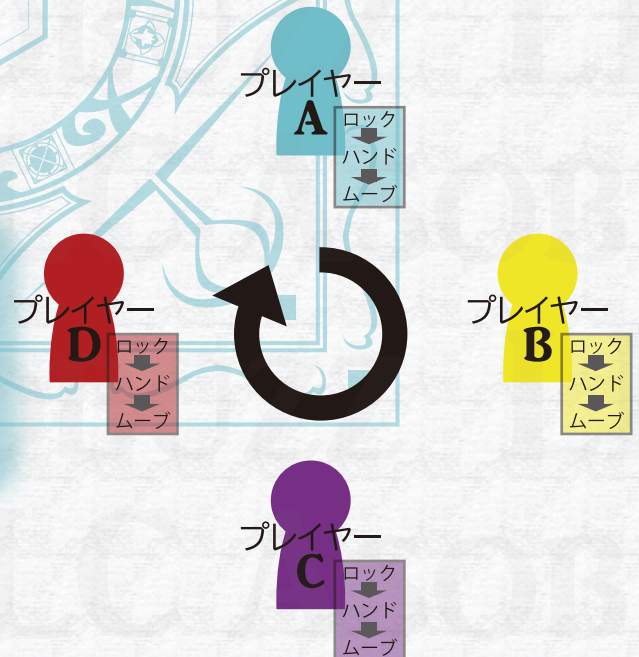
こんな時は...

山札が無くなったとき

捨て場のカードをそのまま裏向きにして、山札とします。シャッフルはしません。

エターナルカードが無くなったとき

相手ゲート侵攻ボーナスでエターナルカードはもらえなくなります。(11ページ)



# THE FLOW OF YOUR TURN

～自分のターンの流れ～

## 1 ロックフェイズ

あなたの手札を1枚だけロックしてもよい。  
(ロックしなくてもよい)

※ロックしたカードは手札ではなくなります。

※ロックしたカードは原則、手札効果を使用できません。

(例えばファーストカードとエターナルカードの手札効果は使用できます)



ロックフェイズ

## 2 ハンドフェイズ

あなたの手札を何枚でも使ってもよい。  
(使わなくてもよい)

手札の効果でこのターンに取得した手札も使うことができる。

※手札は原則相手に見せないようにプレイします。



ハンドフェイズ

## 3 ムーブフェイズ

「移動」もしくは「接触」しなければならない。  
あなたの駒のあるマスに隣接する前後左右の任意のマスを選ばず。

※注意！

選ぶマスは、「カードのあるマス」  
または「相手のいるマス」でなければならない。

### 選んだマスに相手が「いない」場合、

選んだマスにあなたの駒を置く。  
そのマスの1番上のカードが裏向きならオープンし、  
そのカードの「到達」効果を得て、そのカードを手札に加える。

### 選んだマスに相手が「いる」場合、

相手の手札のカードを無作為に1枚、あなたの手札に加え、  
相手は自身のゲートに強制移動する  
(ゲートにカードが無くても移動する)。

あなたは移動しない、これを「接触」と呼ぶ。

※強制移動：通常の「移動」はカードの「置かれたマス」にしか駒を置けませんが、  
「強制移動」ではカードの「置かれていないマス」へも駒を置けます。



ムーブフェイズ



接触

※注意！

「カード」も「相手の駒」も無い場合は！？

⇒ あなたの駒の隣の任意の1マスに  
山札からカードを1枚裏向きで置きターン終了。

※定義

「移動」：駒を現在のマスとは別のマスに置き、  
置いたマスの1番上に裏向きのカードがあるなら、  
そのカードをオープンします。



# プレイの具体例

## 1 ターン目

## 2 ターン目

一番最初は手札が0枚だから  
ロックフェイスと  
ハンドフェイスは  
何もできないな...、フムフム  
よし、ではムーブフェイスからだ！

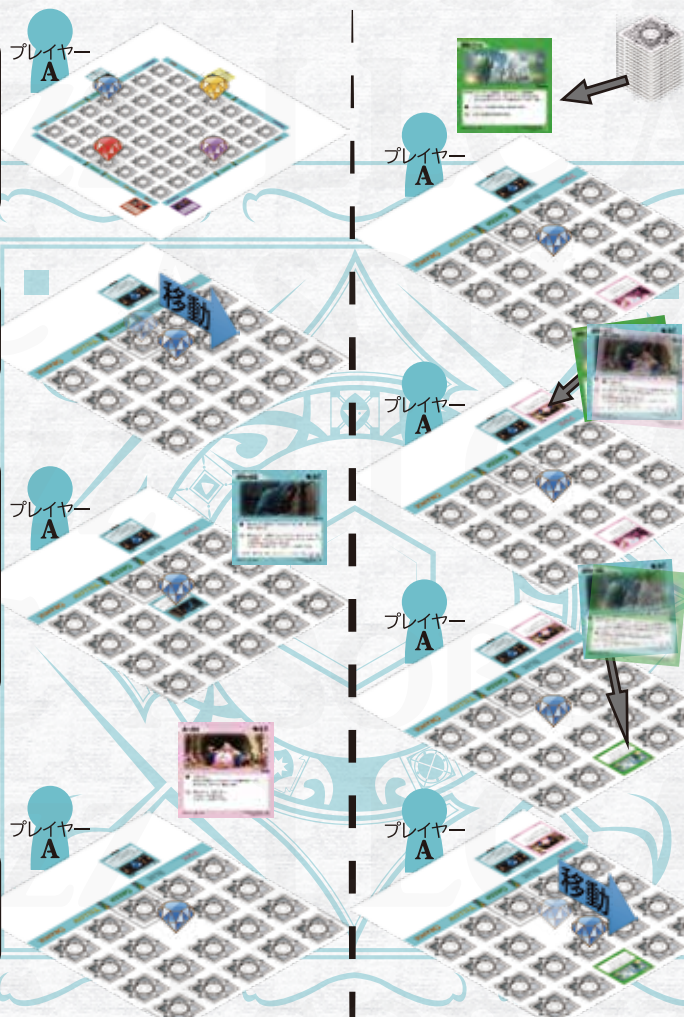
後ろへは進めないから、  
左か右か前か...  
よし、前進あるのみ前方へ移動！

駒の下にあるカードをオープン！  
青のカード  
「苦渋の強盗」へ「到達」したぞ  
「到達効果」発動！

フムフム...  
私の手札は今0枚。  
ということは財力は0。  
財力2以下なのでCさんのゲートの  
カードを手札に加えることにします！

フフフ...  
Cさんゲートのカードは...  
桃のカード  
「食べ過ぎ」をゲット！

では、到達効果が終わったので  
「苦渋の強盗」を手札に加えて...  
私の手札は「苦渋の強盗」と  
「食べ過ぎ」の2枚か...  
これで私のターンは終了だ。  
次はBさんの番です。



よし2巡目の私のターンだ。  
まずはロックフェイスか...  
とその前に、  
さっきBさんが到達した  
状況カード「経済成長」が  
場の中央にあるな...  
【状況】効果で1枚ドロ！  
緑のカード  
「建設バブル」をゲット！

続いてロックフェイスだ  
1ターン目で手に入れた  
「食べ過ぎ」を  
桃のロックエリアにロックします！

続いてハンドフェイスだ  
さっき手に入れた「建設バブル」の  
手札効果を使用します！  
表向きで場の中央に置いて  
状況を変えておきます  
ハンドフェイス終了！

最後はムーブフェイスだ  
左か右か前か後ろか...  
よし、前進あるのみ前方へ移動！

駒の下にあるカードをオープン！  
白のカード  
「大富豪の気紛れ」へ「到達」したぞ  
「到達効果」発動！  
フムフム...  
なんと2枚ドロ！そして私の  
財力が1番多いのでこのカードも  
手札に加えてウハウハだ！  
でも手札が多いままでは  
「苦渋の強盗」のようなカードは  
使えない...、うーん悩ましい  
では、これで私のターンは終了だ。  
次はBさんの番です。

# GATE INVASION BONUS

～相手ゲート 侵攻ボーナス～

セブンでは、ゲームを有利に進めるためのシステムがあります。

それは「相手ゲートへの侵攻」です。

相手ゲートへ侵攻すると様々なボーナスがあります。

## ボーナス条件

相手ゲートにあなたの駒がある状態でターン終了を迎える。

※あなたのターン、相手のターンどちらでもよいです。

## ボーナス内容

以下の順番で処理します。

- 1 相手ゲートにあなたの駒がある状態で、ターン終了を迎える。  
※あなたのターン、相手のターンどちらでもよいです。
- 2 ゲートに到達された相手プレイヤーの手札を半分（小数点以下切捨て）無作為にあなたの手札に加える。
- 3 盤面場外にあるエターナルカードの中から無作為に1枚、あなたの手札に加える。  
※ カードの効果欄記載事項に従い、手札に加えたら即座にあなたのロックエリアにそのエターナルカードをロックします。  
また、エターナルカードをロックする箇所に、すでにカードがある場合（ロックされていないカードも対象）、そのカードをあなたの手札に加えます。  
※ エターナルカードが無くなったら、以降エターナルカードはもらえません。
- 4 あなたは自分のゲートにあるカードをすべて手札に加えて、そこへ強制移動する。  
※強制移動：通常の「移動」はカードの「置かれたマス」にしか駒を置けないですが、「強制移動」ではカードの「置かれていないマス」へも駒を置けます。

ヤッターッ！  
相手のゲート侵攻！

半分奪う！

5枚 ÷ 2 = 2.5  
小数点以下切捨て  
よって2枚奪える

手札5枚  
↓  
手札3枚

手札0枚  
↓  
手札2枚

エターナルカードを  
1枚ゲット

ゲートに置いてある  
カードを全部ゲット！  
自分のゲートに帰還！



# CARD COLLECTION

～カード集～



**補足：**  
特になし。



**手札効果補足：**  
あなたから2マス以内とは、  
仮に2マス移動する場合に移動できる範囲のことを示す。



**手札効果補足：**  
複数のプレイヤーを対象にした効果は  
原則、効果の使用者から時計回りに効果を処理する。  
(処理順の原則)



**手札効果補足：**  
「一気に移動」なので1マス目のカードや相手の駒等の  
有無は問わない。  
「通常の移動」とはムーブフェイズで  
通常行う移動のこと。



**手札効果補足：**  
「通常の移動」とはムーブフェイズで  
通常行う移動のこと。  
「2マス移動」なのでまず、1マス移動してその後、  
もう1マス移動する。



**手札効果補足：**  
「次のあなたのターン開始時まで」とは、  
「次のあなたのターン開始時」を含みます。  
（「まで」はその時点を含む）

よって例えば次のあなたのターン開始時に  
あなたの手札が4枚であったなら、  
あなたのターン開始時の財力は5と計算します。



**手札効果補足：**  
あなたから2マス以内とは、  
仮に2マス移動する場合に移動できる範囲のことを示す。  
相手の駒が乗っているマスも対象にでき、  
対象のマスのカードの表裏は問わない。



**手札効果補足：**  
相手プレイヤーに見える状態で  
公開したままにしておくのが望ましい。



**手札効果補足：**  
ロックフェイズでカードを1枚ロックしていたとしても、  
このカードの手札効果でハンドフェイズに  
もう1枚ロックすることができる。



**補足：**  
特になし。



**補足：**  
特になし。



**補足：**  
特になし。



**補足：**  
特になし。



**到達効果補足：**  
複数のプレイヤーを対象にした効果は原則、効果の使用者から時計回りに効果を処理する。(処理順の原則)  
「もう一度、ムーブフェイズを行う」ではないため、接触はできず、移動できない場合、山札からカードを置くこともできない。  
**手札効果補足：**  
「通常の移動」とはムーブフェイズで通常行う移動のこと。  
「2マス移動」なのでまず、1マス移動してその後、もう1マス移動する。



**手札効果補足：**  
このカードは場に裏向きで置かれるため、財力Sにこのカードは含まない。  
特に指定がないため1番上のカードのみを対象とする。(1番上の原則)



**手札効果補足：**  
「そのプレイヤーは1マス移動する」なのでそのプレイヤーの任意の方向に移動する。



**到達効果補足：**  
1マスに2枚置くこともできる。

**手札効果補足：**  
最後に「このカードを捨てる」ため、財力Sにこのカードは含まれる。



**手札効果補足：**  
特になし。



**固有効果補足：**  
可能な限り内容を満足できる効果を選択する。(善処の原則)

例えば、ターン開始時、財力は5以上だが実際の手札は3枚以下かつロックしているカードも捨てられない場合、「捨てる」を可能な限り満たせるように手札から1～2枚無作為に捨てる。



**固有効果補足：**  
プレイヤーの駒が乗っているマスも対象にでき、対象のマスカードの表裏は問わない。



**到達効果補足：**  
手札に加えたカードを再度ロックしてもよい。

**手札効果補足：**  
「いつでも使える」とあるが、カード効果の処理中等、「処理中」には使えない。  
詳しくは、よくある質問 参照。



**補足：**  
特になし。

**到達効果補足：**

特に指定がないため1番上のカードのみを対象とする。  
(1番上の原則)

**手札効果補足：**

「1番多くロックしているプレイヤー」とは、ロックしている「枚数」が1番多いプレイヤーのことである。  
対象は「相手」に限定されていないため、あなたのみが1番多くロックしていた場合、あなたが効果の対象となる。

**到達効果補足：**

特に指定がないため1番上のカードのみを対象とする。  
(1番上の原則)

特に指定がないため任意の順番で重ねる。

**手札効果補足：**

この効果であなたが手札に加えたカードを相手の手札に加えてもよい。

**到達効果補足：**

「一気に移動」なので1マス～6マス目のカードや相手の駒等の有無は問わない。  
7マス先へはどのようなルートでもよい。

**到達効果補足：**

複数のプレイヤーを対象にした効果は原則、効果の使用者から時計回りに効果を処理する。  
(処理順の原則)

**補足：**

特になし。

**補足：**

特になし。

**補足：**

特になし。

**到達効果補足：**

可能な限り内容を満足できる効果を選択する。(善処の原則)

到達時、財力は3以上だが実際の手札の枚数が2枚以下かつロックしているカードも捨てられない場合、「捨てる」を可能な限り満たせるように手札から1～2枚無作為に捨てる。

**到達効果補足：**

対象は「相手」に限定されていないため、あなたも効果の対象となる。

**手札効果補足：**

複数のプレイヤーを対象にした効果は原則、効果の使用者から時計回りに効果を処理する。  
(処理順の原則)

**補足：**

特になし。

**カード自体の補足：**

「ロックチェンジ」などの効果でロックフェイス以外でロックするとき、このカードは任意の色として1枚でロックすることができる。

**手札効果補足：**

手札効果のためハンドフェイスでロックする。ロック枚数の扱いは2枚である。

# GLOSSARY OF BASIC TERMS

## ～基本用語集～

※1st EDITION に特化した基本用語集となっています。  
全体の基本用語集をご覧になる場合は、  
弊社ホームページをご覧ください。(19 ページ)

相手	あなた以外のプレイヤーまたはそのプレイヤーの駒のこと。
相手ゲート侵攻	<ul style="list-style-type: none"><li>相手のゲートにあなたの駒が置かれた状態でターンが終了となったなら、相手の手札からカードを無作為に半分（小数点以下切捨て）あなたの手札に加える。</li><li>盤面場外のエターナルカードを無作為に1枚あなたの手札に加える。</li><li>あなたのゲートに置かれたカードをすべて自分の手札に加えて、あなたは自分のゲートに強制移動する。</li></ul>
相手の周囲	あなた以外のプレイヤーの駒の周囲のこと。
<b>1番上の原則</b>	マスのカードを対象とする場合、特に表記が無い場合は1番上に置いてあるカードを対象とする。
1番多くロックしているプレイヤー	自分のロックエリアにロックされているカードの枚数が1番多いプレイヤーのこと。
いつでも使える	この記載があれば、いつでも使えるが、効果の「処理中」は使えない。なお宣言の直後は可能である。例えば、移動や効果発動やロックするなどの宣言の直後に使うなどは可能である。
移動	自分の駒を現在のマスとは別のマスに置き、置いたマスの1番上に裏向きカードがあるなら、そのカードをオープンする。
裏向き	カードのイラストや効果が記載された面が視認できないように配置されているカードの状態のこと。
エターナルカード	相手ゲート侵攻成功時に、もらえる特別なカード。 エターナルカードはロックした状態で手札効果を得ることができる。 このカードは、他のカードの効果の対象にならない。つまり、奪われたり捨てることはできない。
オープン	裏向きのカードを表向きにすること。
表向き	カードのイラストや効果が記載された面が視認できるように配置されているカードの状態のこと。
強制移動	移動先のマスにカードが無くてでもできる「移動」のこと。
ゲート	場を大きな正方形としたときの1辺にあたる7マスの中央のマスのこと。各1辺に1マスずつあり、それぞれ各プレイヤー自身から一番近い目の前のゲートが自分のゲートとなる。
駒	ムーブフェイズで移動させる物体のこと。0th EDITION では国宝キューブのこと。
財力	「ざいりょく」と読む。原則、手札の枚数のことを。以下の種類がある。 【財力=S】・・・あなたの手札がちょうどS枚のとき次の効果を得る。 【財力≥S】・・・あなたの手札がS枚以上のとき次の効果を得る。 【財力≤S】・・・あなたの手札がS枚以下のとき次の効果を得る。
自分	プレイヤー自身、もしくはそのプレイヤーの駒のこと。
ジュエル	7色の国宝キューブが謎の力により宝石の形状に変異したもの。セブンの1st EDITION における「駒」のこと。
周囲	駒の周りの縦横斜めの計8マスのこと。
状況	「じょうきょう」と読む。【状況】・・・このカードが場の中央に表向きで置かれているなら次の効果を得る。
状況カード	「状況」の固有効果を持つカードのこと。
<b>処理順の原則</b>	効果の処理等が複数のプレイヤーを対象とする場合は、効果発動者（効果発動者がいなければ、手番プレイヤー）から時計回りに効果を処理する。
捨て場	カードの手札効果などにより捨てられたカードを置く場所のこと。原則、各プレイヤー共有の1箇所捨て場を使用する。 盤面場外の好きな場所に置く。捨てたカードは原則、表向きに置く。

接触	ムーブフェイズの際、移動する代わりに隣接する相手プレイヤーの手札を無作為に1枚奪い、その相手は自身のゲートに強制移動する。
セブン	7 SHADES OF S:EVEN (シェイズオブセブン) の略称。
<b>善処の原則</b>	プレイヤーは、カードに記載された内容に対し、可能な限りその内容を満足できるように努めなければならない。
ターン	原則、ロックフェイズの始まりからムーブフェイズの終わりまでのこと。
ターン開始時	ターンの始まりのタイミングを「ターン開始時」と呼ぶ。 「ターン開始時」はロックフェイズの始まりより優先される。
通常の移動	ムーブフェイズで通常行う移動のこと。
手札	原則、手札の枚数に上限はない。
手札効果	カードの「  :」部分に記載されている効果のこと。 原則、手札効果の記されたカードが自分の手札にある時、自分のハンドフェイズで、その手札効果を得ることができる。
到達	表向きカードの上に駒が置かれたタイミングを「到達」と呼ぶ。
到達効果	カードの「  :」部分に記載されている効果のこと。 原則、到達した時、その駒の所有者はそのカードの「  :」部分に記載された効果を得て、そのカードを自分の手札に加える。 なお、効果を得た後そのカードを自分の手札に加えない例外として、効果カード自体の処遇がカードに記載されている場合はそれに従う。
隣	対象のいるマスの前後左右4マスのこと。
ドロウ	山札からカードを自分の手札に加えること。
場	盤面中央の7×7の計49マスのこと。
場の中央	7×7の計49マスの中央の1マスのこと。
ハンドフェイズ	自分のターンでできる第2のこと。手札のカードを何枚でも使ってもよい。
ファーストカード	ゲーム開始前に、もらえる自分の駒と同色のカード。 0th EDITION ではファーストカードをロックした状態でゲームを開始し、ロックした状態で手札効果を得ることができる。 このカードは、他のカードの効果の対象にならない。つまり、奪われたり捨てることはできない。
プレイヤー	ゲームプレイする参加者のこと。セブンは2人以上のプレイヤーでゲームをプレイする。
プレイヤー全員	あなたを含むすべてのプレイヤーのこと。
マス	場の中に存在する49個のカードや駒を置く場所のこと。マスの定義にはカードを含まない。
ムーブフェイズ	自分のターンでできる第3のこと。移動、もしくは接触しなければならない。
無色のカード	原則、セブンでは白色と黒色のカードは、色のない無色として扱う。無色のカードは色として指定はできない。
山札	通常カードをすべてシャッフルし裏向きに積み重ねたもののこと。盤面場外の好きな場所に置く。 山札がなくなった時、捨て場のカードをそのまま裏向きにして、山札とする。
ロックする	カード1枚を、ロックエリア内のそのカードと同色の場所へ表向きで置くこと。 原則、各色1枚ずつしかロックできない。
ロックエリア	カードをロックするための場所のこと。 各プレイヤーは自分のロックエリアを1つ持っており、赤から紫までの7箇所を総称してロックエリアと呼ぶ。 例えば、自分の赤のカードをロックする箇所を示す場合は「自分の赤のロックエリア」と呼ぶ。
ロックフェイズ	自分のターンでできる第1のこと。カードを1枚だけロックしてもよい。

# FAQ

## ～よくある質問～

※1st EDITION に特化した FAQ となっています。  
全体の FAQ をご覧になる場合は、  
弊社ホームページをご覧ください。(19 ページ)

### 【ロック】

- Q: ロックしたカードの手札効果は使用できますか？
- 原則、できません。  
ロックされているカードは原則使用できません。  
またロックするタイミングにおいても原則何も効果は得られません。  
しかし、ファーストカードやエターナルカードといったカードの効果欄に、別途ロックしていても使える旨の記載のあるカードについてはロックした状態でも手札効果を使用できます。  
またそういったロックエリアにロックされていても使用可能なカードについては、カード下部に「ロックエリア使用可能表示」があります(4ページ)。
- Q: 「1 番多くロックしている」とはどういった状況ですか？
- ロックしている「枚数」が1番多いという状況です。  
なお、セブンではロックエリアに「ロックする」と「置く」の表現がありますが、これらは明確に異なります。  
よって、「置く」と効果に書かれたものはロックしている状態ではありません。
- Q: 「なないろの欠片」は2枚ともロックしていることになりませんか？
- なります。  
「なないろの欠片」の手札効果で「なないろの欠片」2枚をロックした場合、2枚ともロックしていることになります。  
基本ルールでは1つの色のロックエリアへは原則1枚しかロックできませんが、この「なないろの欠片」は例外となります。  
例えば、「ロックチェンジ」の手札効果でロックしているカードを1枚あなたの手札に加える場合、「なないろの欠片」を1枚だけ加えればよく、残った1枚のロックは継続されます。
- Q: 「なないろの欠片」はハンドフェイズでロックできますか？
- 手札に2枚揃っていればできます。  
「なないろの欠片」の手札効果により「なないろの欠片」2枚をロックします。  
また、「桃のジュエル モルガライト」等の手札効果でも「なないろの欠片」を1枚ロックすることが可能です。  
しかし、効果欄に記載の通り「なないろの欠片」はロックフェイズではロックできません。
- Q: ゲート侵攻成功時にファーストカードと同色のエターナルカードを手に入れましたどうなりますか？
- ファーストカードもエターナルカードも両方ロックされた状態になります。  
通常エターナルカードをロックする箇所にカードがすでにロックされている場合、エターナルカードの効果欄に記載に従いそれらのカードを自分の手札に加えた後、エターナルカードをロックします。  
しかし、ファーストカードは効果欄に記載の通り「カードの効果の対象にならない」ため、エターナルカードの効果の対象にもなりません。  
よって、ファーストカードを自分の手札に加えることなく、エターナルカードをロックします。

### 【手札】

- Q: 手札枚数に上限はありますか？
- 原則、ありません。  
何枚でも所有することができます。
- Q: 手札は相手に見せてプレイしてもいいですか？
- 原則、見せてはいけません。  
カードの効果で手札を「公開」とある場合は見せなければなりません。  
また、カードの効果等で「無作為」とある場合は、カードの表面が見えないようにして、手札を相手に選んでもらいます。
- Q: ハンドフェイズで使える手札枚数に制限はありますか？
- 原則、ありません。  
また、手札の効果等で新たに自分の手札に加えたカードも原則同じターンのハンドフェイズで使用することができます。
- Q: 選択式の効果発動時にすべての条件を満たさない場合、どのように処理しますか？
- 手札効果であれば、使用不可となり使用宣言もできません。  
また到達効果や状況カード(固有効果)の場合、発動条件は「到達すること」や「ターン開始時を迎えること」などのため発動はできます。どの効果を選択するかは、可能な限りその内容を満足できるように選択します。(善処の原則)
- Q: 手札効果使用宣言時、そのカード自体は財力としてカウントしますか？
- そのカードがまだ手札であるならカウントします。  
例えば、「財閥の威光」のように、まず当該カードを場に置いてから財力効果が発動する場合、財力としてカウントしません。



## 【移動】

- Q: ムーブフェイズで「移動」は必ずしなくてははいませんか？
- 原則、「移動」もしくは「接触」をしなければなりません。  
そのどちらも出来ない場合は、自分の駒の隣へ山札からカードを1枚裏向きにおいてターンを終了します。

## 【接触】

- Q: 接触する際に自分は移動しますか？
- 移動しません。  
基本ルールにあるように、原則、「接触する側」のプレイヤーは移動せず、「接触された側」のプレイヤーはゲートに強制移動します。
- Q: 接触する際に相手プレイヤーの手札が0枚の場合どうなりますか？
- 通常、相手の手札を無作為に1枚、自分の手札に加えるのですが、接触される側のプレイヤーが手札を所持していない場合はそれができません。  
接触される側のプレイヤーが自身のゲートへ強制移動して接触終了となります。
- Q: 接触されてゲートに強制移動するときカードはオープンしますか？
- オープンします。  
基本ルールにあるように接触されたプレイヤーは自身のゲートに「強制移動」することになっています。  
原則、「移動」はカードのオープンを伴います。
- Q: 接触する相手プレイヤーのマスにカードが無くても接触できますか？
- 接触できます。  
接触するプレイヤーは相手のマスへの移動を伴わないため、相手のマスのカードの有無は関係ありません。

## 【その他】

- Q: フェイズの考え方はどのようになっていますか？
- まずロックフェイズ、ハンドフェイズ、ムーブフェイズの大きな3つのフェイズの軸があります。  
次に「ロックします。」といったようなプレイヤーの「宣言」、そしてカード効果等の「処理」のステップがあります。  
よって以下の通りです。
- 《例》  
ロックフェイズ → 「ロック宣言」 → 「ロック処理」 →  
ハンドフェイズ → 「手札使用宣言」 → 「手札効果処理」 →  
ムーブフェイズ → 「移動宣言」 → 「移動処理」 → 「到達効果処理」 →  
ターン終了
- Q: 「いつでも使える」とカード効果にあるが使えないタイミングはありますか？【その他】「Q: フェイズの考え方はどのようになっていますか？」を参照。
- あります。  
カード効果等の何らかの「処理中」は使用できません。
- Q: 「任意のマスにカードを置く」効果の場合、駒の置いてあるマスにもカードを置いていいですか？
- 置いてもよいです。  
「プレイヤーのいるマス以外」等の記載がない場合は置くことができます。
- Q: 1つのマスに駒は複数置けますか？
- 原則、置けません。  
1つのマスに置ける駒は原則1つです。
- Q: エターナルカード効果欄の「あなたはいつでも、自分の財力を1多く計算してもよい。」とはどういうことですか？
- 「いつでも」発動可能なので自分の好きなタイミングでその都度計算することができます。  
相手のターン中であっても同様です。  
【その他】「Q: フェイズの考え方はどのようになっていますか？」を参照。

ストーリー動画やヴァリアントルールをはじめ、  
このルールブックには載っていない細かいルールが多数オンラインにてご覧いただけます。  
また最新情報についても随時更新されていますので是非ご確認をお願いいたします。



## 最後に

本作の製作者、YGMと申します  
数あるアナログゲームの中から本作をお選びいただき誠にありがとうございます  
本作、7 SHADES OF SEVEN（シェイズオブセブン）は  
本当に多くの方々に支えられここまでやってまいりました

前作 0th EDITION をプレイされてからこの 1st EDITION をご購入された方も少なくないと思います  
しかし、続編を発売するというのは製作者としてなかなか勇気がいるものです  
でも皆様からの「続編楽しみにしています」という声が私に勇気をくれました

セブンはここからが本当におもしろい

前作 0th EDITION ではセブンの世界を紹介したに過ぎません

これが本当のはじまりだと思っています

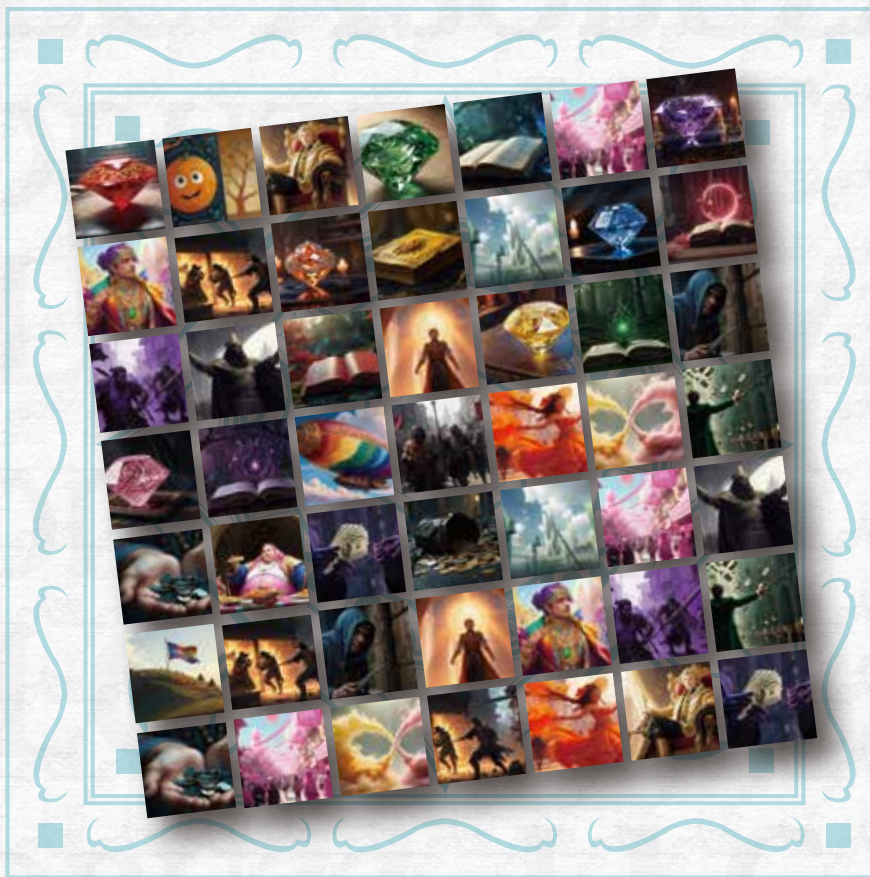
それをようやく皆様にお届けできた  
それがうれしくてうれしくてそんな気持ちでいっぱいです

このゲームを全国の皆様が笑い合いながらプレイしている  
そんな光景そのものが私の夢でした  
そしてそれが少しずつ夢ではなくなっていつか  
そんな実感を得ています

あなた様に少しでも 色々なひと時 が訪れますように

本当にセブンを選んでいただきありがとうございました。

YGM



Special Thanks	: 応援していただいた全ての皆様
Promotion Master	: もも子
Art Director	: K-i-n-g
Advisor	: 和太鼓、シヨニー、ちくら、おけぼなまぼ
Testing Team	: The K-ing and His Servants
Game Designer	: YGM





