

ZZ LLC ASOBUZZ LL

ASOBUZZ LLC ASOBU

ZZ LLC ASOBUZZ LL

ASOBUZZ LLC ASOBU

ZZ LLC ASOBUZZ LL

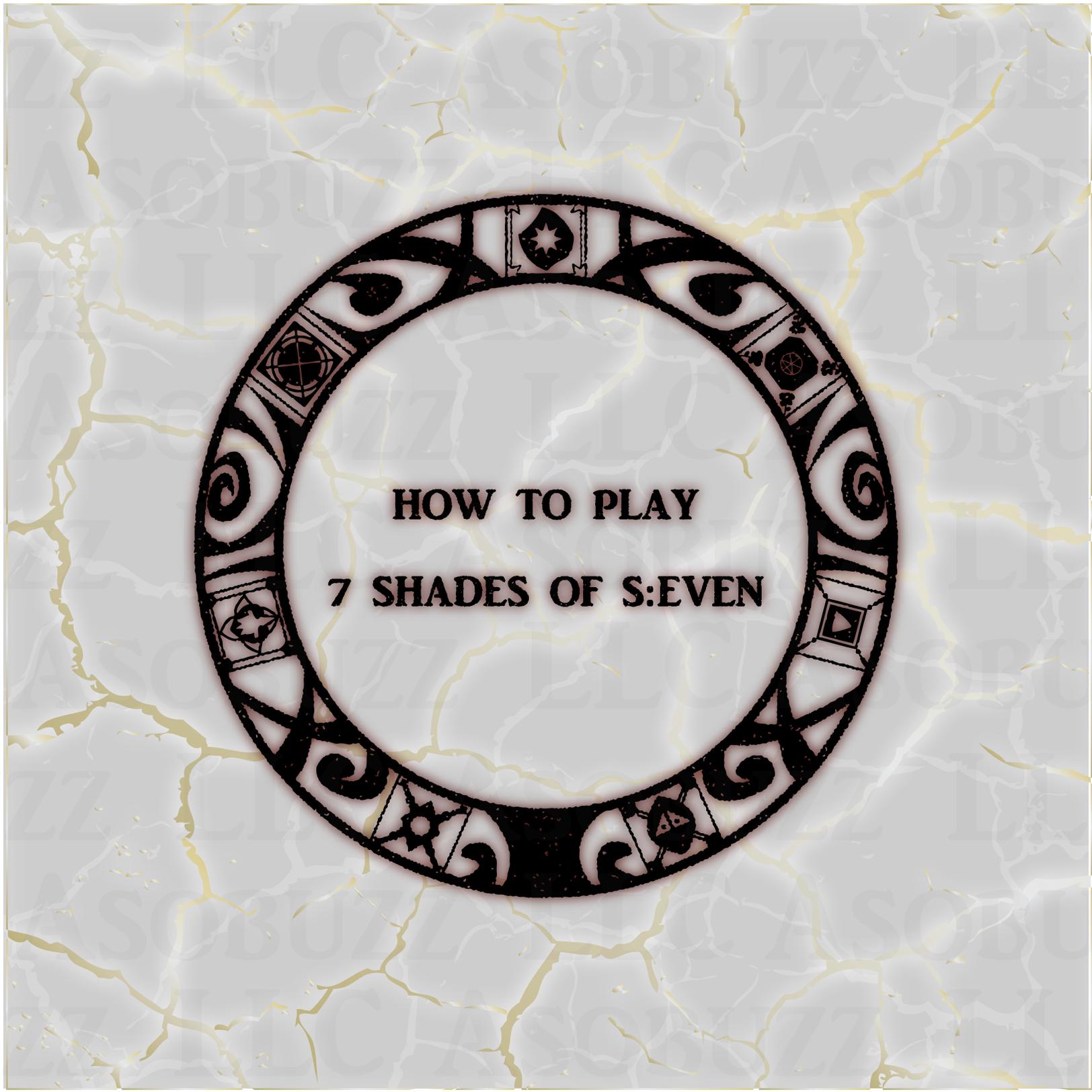
HUERISE

ASOBUZZ LLC ASOBU

ZZ LLC ASOBUZZ LL

ASOBUZZ LLC ASOBU

ZZ LLC ASOBUZZ LL

The image features a central circular title card with a white background and a black border. The border is decorated with various symbols, including eyes, spirals, and geometric shapes. The card is set against a background of white lightning bolts on a grey surface. The text on the card is in a bold, black, serif font.

HOW TO PLAY
7 SHADES OF S:EVEN



SHADES OF S:EVEN

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

シエ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、異世界
世界は「色」で満ちている

この世界には、7つの国があり
各国はそれぞれの色を治めている
そして、均衡は保たれ平和を築いていた

しかし、世界の「色」は突如...

消えた



各国は、それぞれ国宝を有していた
それはその国の「色」を纏った「キューブ」
何故か、その「キューブ」だけは
「色」を失わなかった

色を失った世界で民は輝きを失い途方に促されていた

やがて各国の国王は
その「キューブ」の「特殊な力」に気付く
そうそれは、「色」を「具現化する力」だった

「色」はこの世のあらゆるものと
密接に関わっている
モノ、記憶、能力、あらゆるものに

ある時「キューブ」の力が国王に語りかける

-7つの色を集めよ- と、...

7つの色を集めたら 一体どうなるのが
各国のそれぞれの野望、思惑、理想が交差する中
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
あなたは国王に「キューブ」を託された特別な存在です
それぞれの色を治める7つの国の壮大な戦いに身を投じ

7つの色を集めます

7つの色を集めたら、一体どうなるのか
7色を巡る戦いが今、はじまります

49枚の正方形のカードが盤面となり
その上をキューブという名の駒が動きまわり戦う

新感覚ボードゲーム

知略と運が交差するゲーム性

毎回違う表情を魅せる彩り溢れる盤面

選んだキューブの個性溢れる能力

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



【赤 黄 緑 青 桃 紫】
各色2種類 7枚ずつ → 98枚
【虹】
1種類 7枚 → 7枚
【無色（白黒）】
白 2種類 2枚ずつ → 7枚
黒 3種類 1枚ずつ
合計112枚



エターナルカード 7枚 ファーストカード 7枚



説明カード 7枚

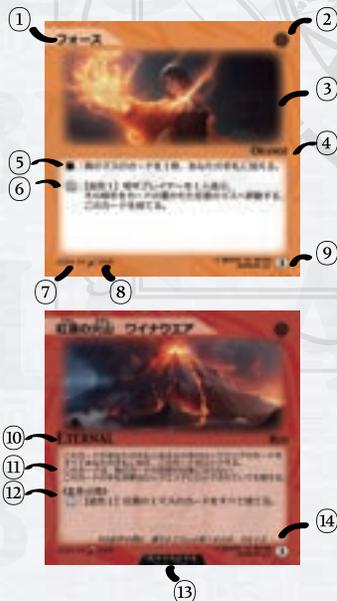
準備カード 1枚



駒 各種 合計 7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
※この例では追色（ついしょく）シンボルが明示されています
「追色」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
※次のエディションでは、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



LAYOUT

～レイアウト～

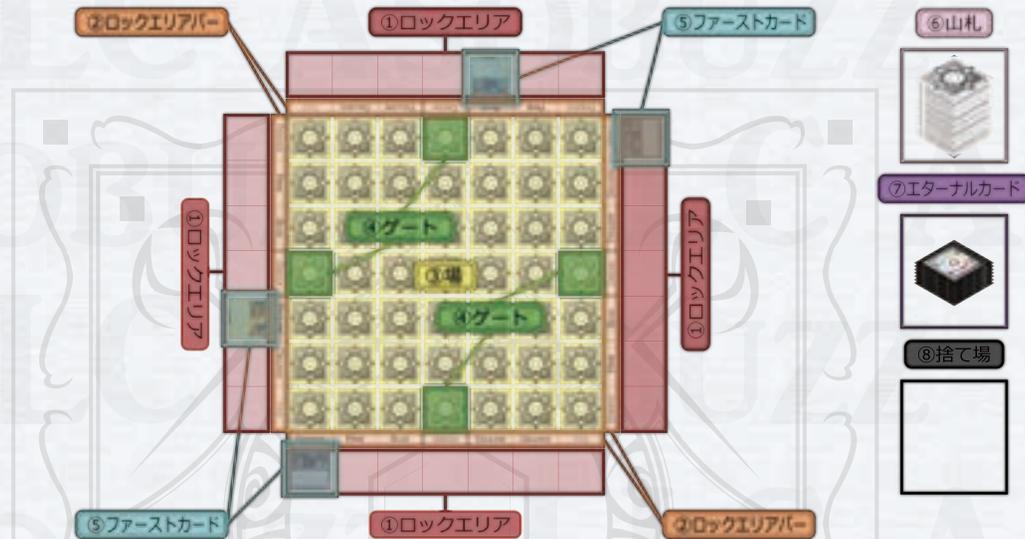


図1 レイアウト図



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。

- 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。



通常カード

※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。

- 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。
※セブンでは原則、初期手札はありません。



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。

- 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。



ファーストカード



- 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

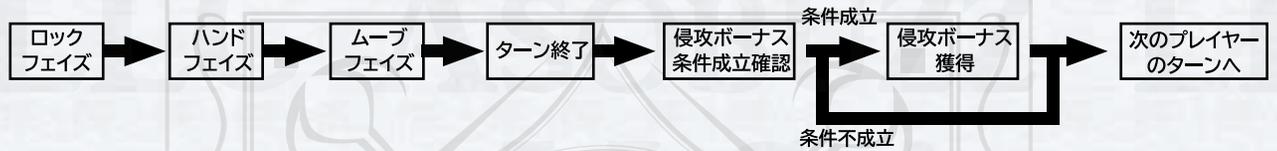
原則、1色のロックエリアに
複数枚のカードを
ロックすることはできない
※ カードの効果により
複数枚ロックすることが
できる場合があります



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。



※侵攻ボーナスについては 11 ページに記載。

- 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!

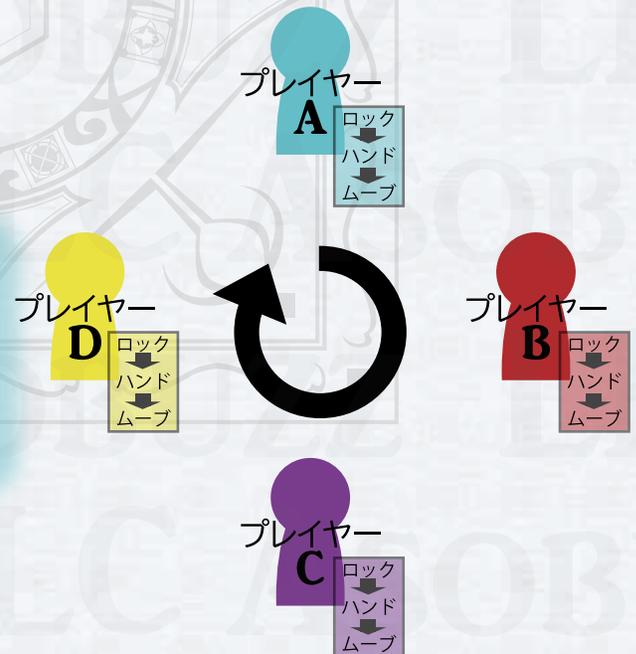
こんな時は、...

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)



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。



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に1マス選ぶ。

※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。

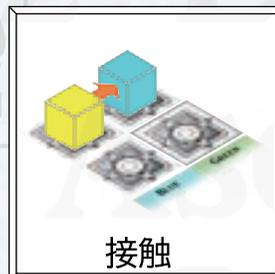
選んだマスに相手が“いない”場合、

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。



※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

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



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！
橙のカード
「誰かの落とし物」へ「到達」したぞ
「到達効果」発動！
フムフム...、「1枚ドロー」
という効果か。
よし山札から1枚引いてみよう！



黄のカード
「神鳴 -カミナリー」をゲット♪
到達効果が終わったから、
「誰かの落とし物」を
自分の手札に加えて...

よし、これで手札が
2枚になったぞ！
これで私のターンは終了だ。
次はBさんの番です。



2 ターン目

よし2巡目の私のターンだ。
まずはロックフェイズか...
では、先ほどゲットした
橙のカードをロックします！



原則1ターンに1枚しか
ロックできないから
余った黄のカードは
ロックできないな...
よしロックフェイズは終了だ！

まだ黄のカード
「神鳴 -カミナリー」が
手札に残ってるな...
次の自分のターンロックするために
残しておくか...
今使ってしまうか...



よし！今から使おう！
「神鳴 -カミナリー」の
手札効果を使います。

じゃあ自分のゲートのマス
のカードをすべて捨てる！！
では、ハンドフェイズは終了、
次はムーブフェイズだ。

後ろのマスはさっき、
黄のカード
「神鳴 -カミナリー」の
手札効果でカード無くしちゃったから
移動できない...
ということで
前方に移動します。



何が出るかな...
黄のカード
「神鳴 -カミナリー」だ！
また会ったな！
到達効果は...、「ゲートに戻る」！？
なんてこった
スタート位置からやり直しかいっ！！

黄のカード
「神鳴 -カミナリー」の
到達効果で自分のゲートに戻った。
この「神鳴 -カミナリー」を
自分の手札に加えて...
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。



CARD COLLECTION

～カード集～



手札効果補足：

追色により赤のカードを捨ててから使用するため、実質捨て場の上から2番目のカードは、効果使用前の捨て場の1番上のカードとなる。手に入れたカードが赤ならば、そのカードを捨て、もう一度効果を使えるが、意味のない行為になる場合の、ループ行為は禁止とする。



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。手札にまだ橙のカードを持っていれば、そのカードを捨てることで何度でも効果を使ってもよい。



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：

手札に加えるとあるが、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。



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：

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。



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：

効果の使用により、手札をすべて捨てずに済んだ場合で、まだ橙のカードを持っている限り何度でも効果を使用することができる。「なないろの欠片」をドローした場合は、「なないろの欠片」がすべての色を兼ねているため、それを橙として処理し、手札をすべて捨て、あなたはこのターン移動できない。



手札効果補足：

1マスに複数枚のカードがあれば、それらをすべて捨てる。



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。





手札効果補足：
カードの置かれた場所も対象にできる。



手札効果補足：
効果の対象となった相手プレイヤーは「移動」扱いになるため、移動先のカードが裏向きであればオープンし到達効果を得る。
相手プレイヤーをあなたの隣に移動させた後、ムーブフェイズで移動する際、移動先がなく相手に接触することしかできない場合は、カード効果に従い接触できないため、山札から自分の隣にカードを裏向きで置きターン終了となる。



手札効果補足：
自分の手札に加えるのは選んだマスの1番上のカードである。(1番上の原則)



到達効果補足：
「もう一度、ムーブフェイズを行う」ではないため、接触はできない。

手札効果補足：
「もう一度、ムーブフェイズを行う」ではないため、2回目の移動では接触はできない。



到達効果補足：
仮に4人のプレイヤーが全員手札が同じ枚数だった場合、手札が1番少ないプレイヤーは全員となる。

手札効果補足：
「接触してきた時」とは相手が接触を宣言した時のことである。反撃の効果による接触を受ける時、その接触に対しても反撃が可能である。



到達効果補足：
隣のマスにカードが無い場合は、到達効果は得られず、このカードをあなたの手札に加える。

手札効果補足：
効果の対象となった相手プレイヤーは「移動」扱いになるため、移動先のカードが裏向きであればオープンし到達効果を得る。



手札効果補足：
場のカードは何枚でも重ねて置くことができる。



到達効果補足：
「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。このカードの効果で、あなたのみが「1番多くロックしているプレイヤー」である場合は、実質何も起きない。



到達効果補足：
「移動」ではなく「強制移動」のためカードの置かれていない無いマスへも駒を動かせる。

手札効果補足：
1マスに複数枚のカードがあれば、それらをすべて捨てる。



手札効果補足：
「裏向きのまま」とあるので選んだカードは見えてはいけない。



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処理する。(処理順の原則)

**到達効果補足：**

手札枚数が0枚のときは、移動する前の場所へ強制移動するしかない。(善処の原則)

手札効果補足：

カードの置かれたマスへも置くことができる。

**手札効果補足：**

1度公開したカードは再度見せる必要はない。

**到達効果補足：**

「移動」ではなく「強制移動」のためカードの置かれていない無いマスへも駒を動かせる。

手札効果補足：

「ロックをする時」とはロックを宣言する時のことである。

**到達効果補足：**

1マスに複数枚のカードがあれば、それらをすべてあなたの手札に加える。

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：**

「1番少な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番少ないプレイヤーのことである。

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、あなたが1番多くロックしていた場合、あなたも効果の対象となる。

**到達効果補足：**

「置く」はロックしていることにはならない。

手札効果補足：

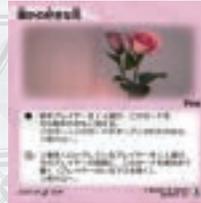
「1番多くロックしているプレイヤー」とは、ロックしている“枚数”が1番多いプレイヤーのことである。対象は「相手」に限定されていないため、あなたが1番多くロックしていた場合、あなたも効果の対象となる。

**到達効果補足：**

「無作為」ではないため、あなたが選んで捨てる。到達効果を得た後、このカードをあなたの手札に加えるため、このカードは到達効果の対象にならない。

手札効果補足：

カードの置かれているマスへも置くことができる。

**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。カードの置かれているマスへも置くことができる。

**到達効果補足：**

あなたの手札が0枚の場合は到達効果は得られず、このカードを自分の手札に加える。カードの置かれたマスへも置くことができる。

手札効果補足：

「色」を宣言する必要があるため、「無色」である白黒のカードは宣言できない。的中し続ければ何度でもカードを手に入れることができる。

**到達効果補足：**

このカードの到達効果の処理が終わるまで、このカードは場にあるため、このカードのあるマスは対象にならない。

手札効果補足：

カードの置かれたマスへも置くことができる。

**到達効果補足：**

到達効果の処理後にこのカードをあなたの手札に加えるため、到達効果でこのカードを捨てなくてもよい。

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。

**カード自体の補足：**

「追色」のコストとしてこのカードを捨てることできる。また「予言者の技 - アポカリプス -」の手札効果でこのカードを引いた場合は、どの色を宣言していても中したことになる。「禁断の果実 - マルメゴ」においても同様である。

手札効果補足：

手札効果のためハンドフェイズでロックする。ロック枚数の扱いは2枚である。



GLOSSARY OF BASIC TERMS

～基本用語集～

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">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。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。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。
相手の周囲	あなた以外のプレイヤーの駒の周囲のこと。
1番上の原則	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番上に裏向きのカードがあるなら、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。
国宝キューブ	7色の国宝キューブがあり、セブンの0th EDITIONにおける「駒」のこと。
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。
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。
周囲	駒の周りの縦横斜めの計8マスのこと。
処理順の原則	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箇所の捨て場を使用する。 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。
善処の原則	プレイヤーは、カードに記された内容に対し、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。

追色 S	「ついしょく S」。追色コストを S 枚支払う（このカードと同色の S 枚のカードを自分の手札から捨てる）ことで次の効果を得る。S は自然数である。
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。
手札の半分	手札の半分とは例えば手札が 8 枚ある場合は 4 枚となる。セブンは原則、小数点以下切り捨てとなる。つまり、手札が 7 枚の場合は 3.5 枚となり、0.5 を切り捨てて 3 枚となる。
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。
隣	対象のいるマスの前後左右 4 マスのこと。
ドロー	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～

【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すか？
- なりません。
「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となります。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、「カラフルホール」の手札効果でロックしているカードを1 枚相手プレイヤーへ渡す場合、「なないろの欠片」を1 枚だけ渡せばよく、残った1 枚のロックは継続されます。
- Q: 「なないろの欠片」はハンドフェイス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、「桃のキューブ セレナーデ」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」はロックフェイスではロックできません。
- Q: 「にじいろの呪い」はロックしていることになりますか？
- なりません。
「にじいろの呪い」の効果欄に記載の通り、ロックエリアに「置く」だけであるため、ロックはされていません。
- Q: 「にじいろの呪い」の置かれたロックエリアにエターナルカードをロックすることになりました。その場合、「にじいろの呪い」はどうなりますか？
- 「にじいろの呪い」を自分の手札に加えます。
「すでにロックエリアにカードがある場合、そのカードを手札に加える。」とエターナルカードには記載があるため、「ロックされている」「置かれている」問わずすべて自分の手札に加えます。
- 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: ハンドフェイス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スで使用することができます。
- Q: 手札をたくさん持つメリットはありますか？
- あります。
メリットの中身はセブンの世界でぜひ探求してください。

【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。
- Q: 「もう1度移動する」というカード効果の場合、移動できないときはどうすればよいですか？
- 原則、ターンを終了します。「もう一度移動する」ではなく「もう一度、ムーブフェイズを行う」という効果のときで移動できない場合は、自分の駒の隣へ山札からカードを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: 「ダッシュ」の到達効果で「もう一度移動する」時接触できますか？
- 接触できません。「接触」と「移動」は明確に異なるアクションです。例えば「もう一度ムーブフェイズを行う」という効果であれば接触可能です。
- 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: 複数のプレイヤーを対象とする効果の処理の順番はどうすればよいですか？
- 原則、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。（処理順の原則）
- 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つのマスにコマは複数置けますか？
- 原則、置けません。1つのマスに置ける駒は原則1つです。

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

本作の制作者、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
多くの方々に支えられて制作されました

私一人の力では到底
ここまで作り上げることは出来なかった
販売に至ることが出来なかった
あなた様の手にこのゲームを届けることが出来なかった
そう思います

私にとって本作がボードゲーム制作の処女作となります
ある日突然、本作の構想が頭の中に流れ込んできて
「作らなきゃ、カタチにしなければ」
と使命感にかられ制作をスタートしました

そうやって始まったセブン
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
そんな姿を想像している内に
その光景そのものが 一いつしか

「私の夢」

になっていました

あなた様に少しでも なないろのひと時 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、ちくり、おけぼなぎぼ
Testing Team	: The K- i n g and His Servants
Event	: BODG:EST presented by T-cre [∞]
Game Designer	: YGM





アソバズ

ASOBUZZ

~遊ばずにはいられない、遊びで世界をバズらせる~



