



TENJINCA

オフィシャルゲームマニュアル
Version1.0



もくじ 目次

1. <small>テンジンカ</small> TENJINCAとは	3
2. カード	4～5
キャラカード	4
<small>げんり</small> 原理カード	5
<small>ダブル</small> Wカード	5
3. ゲームエリア	6
4. デッキ	7
5. ゲームの <small>じゅんび</small> 準備	8
6. ゲームの <small>しょうりじょうけん</small> 勝利条件	8
7. ゲームの <small>なが</small> 流れ	9～13
サランフェイズについて	10～13
① キャラカードをステージに <small>だ</small> 出す	10
② キャラカードでサランする	11～12
<small>げんり</small> 原理カード、 <small>ダブル</small> Wカードの <small>しょうほうほう</small> 使用方法	13
8. ゲームの <small>ようごしゅう</small> 用語集	14～16
9. よくあるQ & A <small>キューアンドエー</small>	17～18
これだけはおぼえておこう！オーナーマナー	19

テンジンカ 1. TENJINCAとは

このゲームは、聖書の登場人物や歴史上の人物たちを用い、統一原理的な設定を土台としてカードゲーム化したものです。聖書や統一原理に馴染みのない人でも、ゲームを通して自然に登場人物や原理用語に触れられるため、聖書や統一原理の学びを促進し理解を深める助けになるでしょう。

登場人物の救いのスキルを用いて相手側の人物を全て天国に復帰し、最後にオーナー（プレイヤー）に直接サランする（愛を与える）ことでゲーム終了となります。ゲーム終了時に決まるのは勝った側と負けた側ではなく、救った側と救われた側です。これは救った喜びと救われた喜びをお互いに分かち合うゲームです。

ゲームの特徴

オリジナルのデッキを組もう

たくさんのカードの中から自分だけの組み合わせを見つけ出しましょう。どのカードを組み合わせるかは、キミの自由。個性を爆発させたデッキ（カードの束）で、友達とサランしましょう！ 組み合わせが自由だから、相手の攻略法もたった一つではありません。相手を救うために、レッツ・サラン！！

2. カード

キャラカード

人間と天使のカードがあります。ステージに出たターンから救いのスキルを選び、サランを与えることができます。

救いのスキルが2つ以上ある場合は、どちらか1つを選んで使用します。

天の召命（<>がついたスキル）は、ステージに出た時や出ている間、効果を発揮します。

（例）

<登場> 心の壁ゾーンから引いた時、ステージに出してもよい（出さずに手札にしてもよい）。

※属性が存在します。

炎：木に×2サラン、水に÷2サラン

水：炎に×2サラン、木に÷2サラン

木：水に×2サラン、炎に÷2サラン

聖：どれにも弱点なし

コスト

ステージに出すために必要なコストの数。精誠ゾーンのカードの枚数まで消費して、ステージに出せる。

カード名

キャラのマーク

「人（人間）」と「天（天使）」がある。

レア度

属性

成長ゲージ（SG）

体力にあたる。

相手のサランを受けて数値分満たされると、天国に復帰される。

救いのスキル

相手キャラのSGを満たすために与える数値。



カードの説明

原理カード

1回の使い切りで効果を発揮します。効果を発揮し終わると、そのまま天国に行きます。

コスト

使うために必要なコストの数。精誠ゾーンのカードの数まで消費して使える。

効果

このカードを出すと、自分の強化や相手の弱体化など、いろいろな効果を発揮する。

カード名

原理のマーク



Wカード

人間や天使につけて強化できる。つけたカードがステージにいる限り効果は続く。

コスト

キャラカードにつけるために必要なコストの数。精誠ゾーンのカードの数まで消費してつけられる。

効果

このカードをキャラにつけて出ると、いろいろな効果を発揮し、キャラを強化することができる。

カード名

ダブル W のマーク



3. ゲームエリア

TENJINCAでは、ゲームエリアが決まっています。下記のように、自分の側にカードを並べてください。はじめに、山札ゾーン、心の壁ゾーンにカードを置いてから、ゲームをスタートしましょう。



天国ゾーン	ステージ	精誠ゾーン
キャラカードが復帰されたら置く場所。	精誠ゾーンにあるカードの数 (コスト)を消費して、キャラカードを出す場所。	ステージに出すときに消費するコストになるカードを置く場所。ターンが回ってくるたびに、1枚置くことができる。表向きにして置く。
山札ゾーン	心の壁ゾーン	
壁、手札を引いた後に残る10枚のカードを置く場所。裏向きにしておく。	壁として5枚のカードを置く場所。サランされ復帰されると、1枚取り手札にもつ。	

4. デッキ

デッキとは

カードの束のことを言います。TENJINCAでは、20枚のカードで一つのまとまりです。どのカードを入れてデッキを組んでもかまいません。レア度がN、Rのカードは絵柄が全く同じカードを2枚までデッキに入れられます。S R、M Rのカードは、絵柄が全く同じカードを1枚しか入れられません。

スターターパックのデッキ構築

スターターパックは、構築済みのデッキが2組入っています。

ミカエルデッキ (16種類20枚)

ノアの箱舟で守りつつ、ミカエルの能力を使って天国からキャラを呼び戻し、逆転をねらえ！

【キャラカード】

アダム (2枚) / エバ (2枚) / アベル (2枚) / ノア (1枚) / セム (1枚) / ハム (1枚) / ヤペテ (1枚) / ヤコブ (2枚) / イスラエル (1枚) / ラケル (1枚) / ミカエル (1枚) / 回る天使の剣 (1枚)

【原理カード】

いのちのき (1枚) / ノアの箱舟 (1枚)

【Wカード】

授受作用 (1枚) / 三大祝福 (1枚)

ガブリエルデッキ (15種類20枚)

サライの能力でコストを減らし、ガブリエルを早く召喚して、速攻でサランを決めろ！

【キャラカード】

カイン (2枚) / セム (1枚) / ハム (1枚) / ヤペテ (1枚) / アブラム (2枚) / アブラハム (1枚) / サライ (2枚) / イサク (2枚) / エサウ (2枚) / ガブリエル (1枚) / ケルビム (1枚)

【原理カード】

万有原力 (1枚) / ノアの大洪水 (1枚) / 21年苦役 (1枚) / 天使との組打ち (1枚)

5. ゲームの準備^{じゅんび}

① 山札^{やまふだ}をシャッフルして、山札ゾーン^{やまふだ お}に置く

② 山札^{やまふだ}から裏向き^{うらむ}のまま5枚^{まい}カード^ひを引き、心の壁ゾーン^{こころ かべ お}に置く

③ 山札^{やまふだ}から5枚^{まい}カード^ひを引き、手札^{てふだ}とする

④ 手札^{てふだ}のコスト^{かず}の数を^{ざん}をたし算し、多い方^{おお ほう}を先攻^{せんこう}とする

※ルールマニュアルとカードの表記^{ひょうき}がかみあわない場合は、カードの表記^{ひょうき}を優先^{ゆうせん}します。

6. ゲームの勝利条件^{しょうりじょうけん}

以下^{いか}のどちらかを満たせば、勝利^{しょうり}（救い^{すく}）となります。

① 相手の心の壁ゾーン^{あいて こころ かべ}にカードがない状態^{じょうたい}で、相手に直接^{あいて ちよくせつ}サラン。

② 相手がギブアップ^{あいて}。

以下^{いか}の場合は、引き分け^{ひ わ}になります。

どちらも山札^{やまふだ}がなくなったターン終了時^{しゅうりょうじ}に、互い^{たが}の心の壁^{こころ かべ}の数^{かず}が同じ場合^{おな}。（キャラカード^{ばあい}の数^{かず}は関係ない^{かんけい}）

7. ゲームの^{なが}流れ

ゲームは、以下の通りに^{い か とお}進行^{しんこう}します。

ドローフェイズ

山札^{やまふだ}から1枚^{まい}カードを^ひ引く。先攻^{せんこう}の1ターン^め目は^ひ引かない。引いたカードは手札^{てふだ}に^{くわ}加える。

セットフェイズ

手札^{てふだ}から1枚^{まい}カードを^{えら}び、精誠^{せいせい}ゾーンに^お置いてよい^{おもてむ}（表向き）。このカードは、1枚につき1コストとしてカウントされる。

サランフェイズ

開始^{かいし}時に、精誠^{せいせい}ゾーンにあるカードの枚数^{まいすう}と同じ数^{おな かず}のコスト^えを得る。以下^{い か}を、好きな^す順序^{じゅんじょ}で好きな回数^す行^{かい}う。

- キャラカードをステージ^だに出す
- キャラカードでサランする（ターン^{ごと}毎^{ひとり}に1人1回^{かい}ずつ）
- 相手^{あいて}のステージにキャラカードがない場合は、心^{ばあい}の壁^{こころ}に直接^{かべ}サラン^{ちよくせつ}する
- キャラカードはサランされると天国^{てんごく}に送^{おく}られるが、心^{こころ}の壁^{かべ}に直接^{ちよくせつ}サランされた場合^{ばあい}は、心^{こころ}の壁^{かべ}ゾーン^すの好きなカードを裏向き^{うらむ}のまま選^{えら}び、手札^{てふだ}に^{くわ}加える
- 原理^{げんり}カード、W^{ダブル}カード^{しょう}を使用^しする

エンドフェイズ

「ターンエンド」を宣言^{せんげん}し、相手^{あいて}のターン^{うつ}に移る。キャラカードのS G^{エスジー}は元^{もと}の数値^{すうち}に戻る^{もど}。

サランフェイズ

について

開始時に、精誠ゾーンにあるカードの枚数と同じ数のコストを得ます。

以下を、好きな順序で好きな回数行えます。

① キャラカードをステージに出す

手札のキャラカードを、コストを支払ってステージに出せます。ステージに出せるカードの枚数は決まっていないので、コストが足りるならいくらでも出せます。



【使用するカード】 アダム

属性：木

コスト：1

成長ゲージ (SG) : 200

救いのスキル：野山をかける

→相手に 200 サラン与える



② 手札からカードを

ステージに出す

(例) アダムは、コスト1のキャラなので、ステージに出せる。
コストはあと3残っているので、ほかのキャラを出すこともできる。

① コスト数を確認

(例) カードが4枚あるので、コストは4となる。

② キャラカードでサランする。ターン毎に1人1回ずつ

救いのスキルを1つ選び、使用します。天の召命は出たターンからカードに書かれた期間まで効果を発揮します。



【使用するカード】 アダム

属性：木

コスト：1

成長ゲージ（エスジー）：200

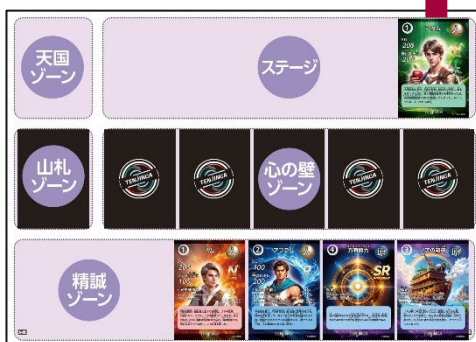
救いのスキル：のやまの野山をかける

→相手に 200 サラン与える

【相手】



エスジーが満たされたので天国ゾーンへ



【自分】

【相手 S G 200】

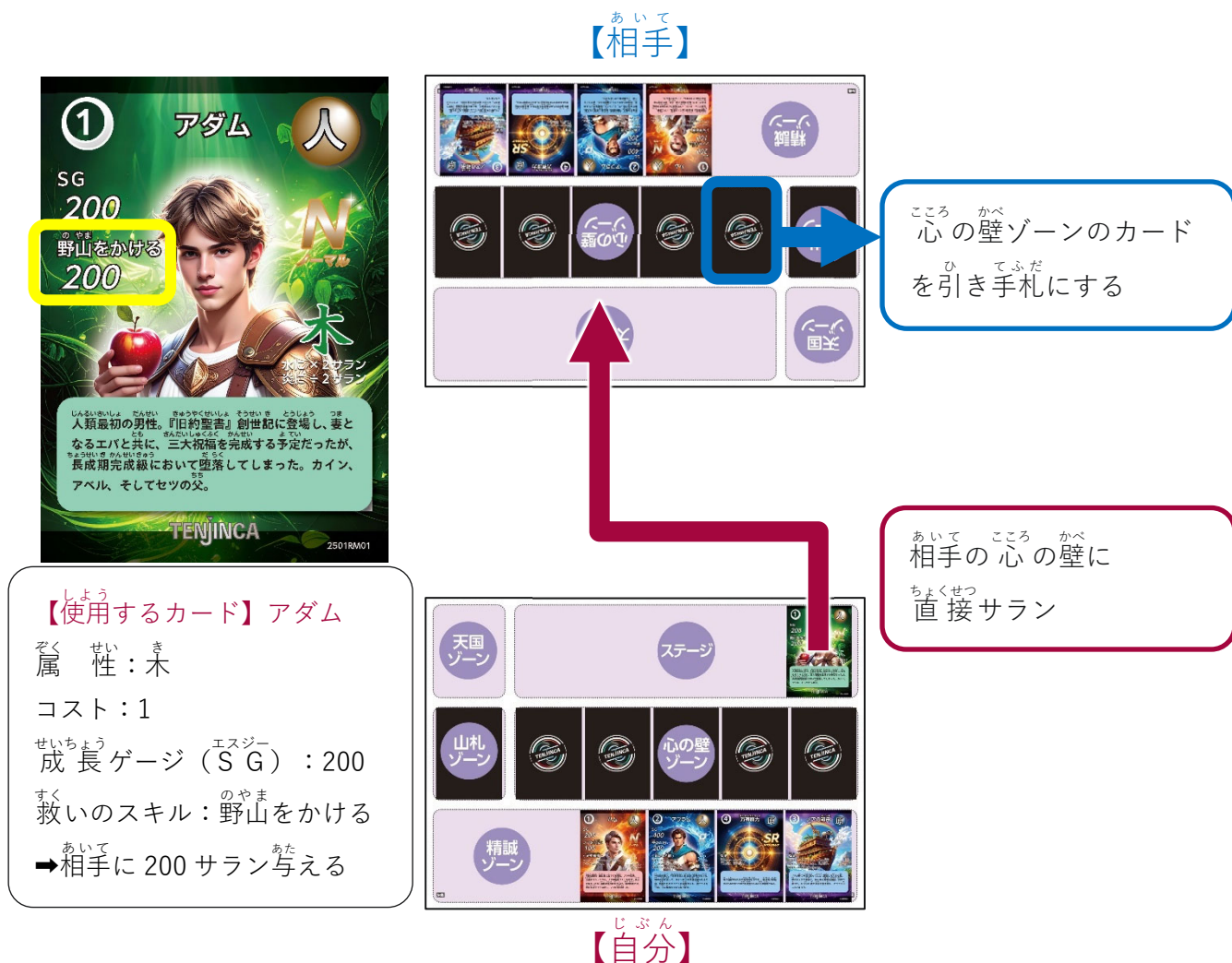
— 【自分 200 サラン】

= 相手の S G が 0

→天国に復帰

★相手のステージにキャラカードがない場合は、心の壁にサランする。

直接サランされた相手は、心の壁ゾーンの好きなカードを裏向きのまま選び、手札に加える。



げんり ダブル しょうほうほう げんり つか てんごく おく ダブル

★ 原理カード、Wカードの使用方法：原理カードは、使ったら天国に送られる。Wカードは、キャラカードにつけて使う。そのキャラカードが天国に送られるときに、一緒に天国に送られる。

あいて
【相手】



だいこうすい
【ノアの大洪水】

で
ステージに出ている

にんげん
人間カードをすべ

てんごく おく
て天国に送る。



だいこうすい こうか
「ノアの大洪水」の効果でアダムが
てんごく おく
天国に送られる。
このカードも てんごく おく
天国に送られる。



さんだいしゆくふく
【三大祝福】

にんげん エスジー
人間のSGを

あ
700上げる。



じぶん
【自分】

さんだいしゆくふく こうか
「三大祝福」の効果で
このカードをつけたキャ
ラ（アダム）のSGが
エスジー
700あ
上がる。
つけたキャラ（アダム）
が天国に行くときに一緒
に天国に送られる。

8. ゲームの用語集

デッキ	カードの束。20枚で1セット。レア度がN、Rのカードは、同じものを2枚まで入れられる。S R、M Rのカードは、同じものを1枚しか入れられない。
山札	ゲーム時のデッキのこと。裏向きにして山札ゾーンに置く。
山札ゾーン	山札を置く場所。
心の壁	自分の壁。山札から裏向きのまま5枚カードを引き、心の壁ゾーンに置く。キャラカードがない状態で相手のサランを受けるか、キャラカードが天国に復帰されるかすると、心の壁のカードを1枚引いて手札に加える。
心の壁ゾーン	心の壁として山札のカードを置く場所。はじめに5枚、裏向きで置く。
手札	山札から、自分にだけ見えるように5枚引いて手に持つ。ゲームでは、手札のカードを使って精誠ゾーンにカードをセットするなどをを行う。
精誠ゾーン	コストとなるカードを置く場所。手札から1枚カードを選び、表向きに置く。キャラカード、原理カード、Wカードをステージに出すときに必要。
コスト	キャラカード、原理カード、Wカードを出すために使える値。ターンが回ってくるたびに、精誠ゾーンに置いてあるカードの数がコストとなる。
コストの消費	手札のカードを出すためにコストを使うこと。例えば、コスト4のカードを出すには、コストが4以上残っている必要がある。
キャラカード	人間または天使のカード。コストを消費してステージに出せる。ステージに出たターンから救いのスキルを選び、サランすることができる。救いのスキルが2つ以上ある場合は1つを選んで使用する。天の召命(<>がついた技)は、ステージに出た時や出ている間に効果を発動する。属性が存在する。
原理カード	1回の使い切りで効果を発動する。同時に何枚でも発動できる。
Wカード	人間や天使につけて強化することができる。1つのキャラカードに、何枚でもつけられる。
ステージ	キャラカード、原理カード、Wカードを出す場所。手札から1枚カードを選び、表向きに置く。
天国ゾーン	復帰されたキャラカードや役目を終えた原理カード、Wカードを置く場所。

てんごく ふっき 天国に復帰	キャラカードがサランを受け、成長ゲージ（SG）が満たされて天国ゾーンに行くこと。または原理カード、Wカードが役目を終えて天国ゾーンに行くこと。
ドロフェイズ	自分のターンのはじめに行う。山札からカードを1枚引く。先攻の1ターン目は引かない。
セットフェイズ	精誠ゾーンにカードを1枚置く。どのカードを置いてもよいが、カードの効果によらない限り、精誠ゾーンからカードを手札に戻すことはできないので注意。
サランフェイズ	キャラカードでサランする、原理カードやWカードを使うなどの行動を、規定に従って好きな回数、好きな順序で行う。
エンドフェイズ	「ターンエンド」を宣言し、相手にターンを移す。宣言の後は、戻ってサランフェイズをやり直すことができないので、慎重に行う。
せいちょう 成長ゲージ (SG)	体力にあたる数値。キャラカードが相手からサランされると、その数値の分だけ満たされていく。合計でSG以上のサランを受けたキャラは天国に復帰される。
サランする	TENJINCAでは、相手を攻撃するのではなく、相手を愛する。その行動を「サランする」と言う。相手のキャラカードまたは相手本人にサランすることができる。サランするときは「○○（自分のキャラ）で○○（相手のキャラ）にサラン（して復帰）！」と言う。
すく 救いのスキル	サランするための行動のこと。さまざまな効果があり、内容はそのキャラに関係のある行動になっている。
サラン	救いのスキルで与える数値の単位。相手にサランされると、その数値分のSGが満たされる。相手のSG以上の数値でサランすると、相手のカードは天国に復帰され、ステージから天国ゾーンに移る。
てん しょうめい 天の召命	<>がついた技のこと。救いのスキルとは別のタイミングで使える。ステージに出たターンのみ効果を発揮するものや、ステージに出ている間ずっと効果を発揮するものなどがある。ステージに出た瞬間から効果を発揮する。
ぞくせい 属性	キャラカードには炎、水、木、聖の4属性があり、それぞれには相性がある。炎は、木に×2サラン（倍サランと略す）、水に÷2サラン（半サランと略す）。水は、炎に倍サラン、木に半サラン。木は、水に倍サラン、炎に半サラン。聖は、どの属性に対してもサランの数値が変わらない。

レア度 ^ど	カードの希少性 ^{きしょうせい} を表す。N（ノーマル）、R（レア）、S R（スペシャルレア）、M R（マキシマムレア）の順にレア度は高くなる。S R、M Rは、デッキに同じカードを2枚以上入れることはできない。
オーナー	TENJINCAをするプレイヤーの総称。 「天一国主人」など、主人を表すオーナーという言葉が元になっている。TENJINCAを手にして、真の主人を目指してレッツ・サラン！
正位置 ^{せい い ち}	カードを表向きで、上にカード名がある状態にして置くこと。カードの効果等がそのまま発揮される。
逆位置 ^{ぎゃく い ち}	カードを表向きで、下にカード名がある状態にして置くこと。原理カード、Wカードの効果等は発揮されない。キャラカードは、S Gとサランの数値が反転した状態になる。
勝利条件 ^{しょうり じょうけん}	相手の心の壁ゾーンのカードをすべてなくし、なおかつ相手に直接サランすることで、勝利（救い）となる。「〇〇さんにサラン」のように、必ず直接サランしたことを宣言しなければならない。または、どちらも山札がなくなった段階で、心の壁ゾーンのカードの枚数が相手より多い場合も、勝利（救い）となる。
引き分け ^{ひ わ}	どちらも山札がなくなった段階で、互いの心の壁ゾーンのカードの枚数が同じ（0枚も同数とする）場合は引き分けとなる。

9. よくあるQ&A

キューアンドエー

Q

＜神との対話＞が発動している『アベル』に対して『エバ』が「神の花嫁」を使用する場合、＜神との対話＞と「神の花嫁」はどちらの効果が優先されますか？

A

『エバ』の「神の花嫁」です。母であるエバの言うことは絶対なのです。アベルはエバの息子なので、言うことを聞かなければなりません。この場合、＜神との対話＞は発動せず、アベルは復帰され、天国に送られます。

Q

『生命の木』の効果は、1つのカードだけに発動しますか？ それともステージに出ているカード全体に発動しますか？

A

1つのカードだけです。自分のステージにいるキャラを1つ選び、使用してください。

Q

ダブル W カードの『授受作用』にある「受けたサランを1度だけなかったことにする」の意味がよくわかりません。

A

例えば、S G が 200 のキャラに『授受作用』をつけたとします。そのキャラは、普通なら 200 サラン受けると天国に復帰されますが、『授受作用』の効果で、キャラの受けた 200 サランを 0 にします。ただし、もう一度 200 サラン以上受けてしまうと、キャラは復帰され、授受作用も一緒に天国に送られます。

Q

『セム』、『ハム』、『ヤペテ』の天の召命である＜兄弟連携＞は、自身を数に含めますか？

A

自身を含めます。例えば、セムの＜兄弟連携＞の中に、「ハム、ヤペテのどちらかがそろろうと、サランが 300 増える」と書いてあります。つまり、セム本人＋ハムかヤペテのどちらかがステージに出ていれば、お互いがサランを 300 ずつ増やせるということです。

Q

『エバ』のように効果や行動によってキャラが天国に復帰された場合には、心の壁ゾーンからカードを一枚手札に加えるのでしょうか？

A

救いのスキルで復帰された場合のみ、心の壁ゾーンのカードを手札に加えます。原理カードの効果では、キャラの復帰は起こりますが、心の壁ゾーンからカードを引くことはできません。

Q

デッキ構築について質問です。N、R は同一カードが2枚ずつ、S R 以上は1枚しか入れられないと聞きました。同一カードというのは、同じ名前のカードという意味で、名前が同じでなければ、同じデッキに加え放題なのでしょうか？

A

絵柄と名前が同じカードとなります。もちろん、名前が同じでなく、絵柄も異なるカードなら、同じデッキにどれだけでも入れられます。例えば、『エバ』(N)、『セム』(N)、『ヤコブ』(R) は2枚ずつ入れられますね。

Q

ステージにキャラが複数いる場合、その救いのスキルの数値を足して、相手にサランしてもよいのでしょうか？

A

もちろん可能です。例えば、『ヤペテ』が100 サラン、『アダム』が200 サラン、『ノア』が700 サランあるので、足して1000 となり、S G1000 の『ミカエル』を復帰することができます。

これだけはおぼえておこう！

オーナーマナー

たの 楽しくなかよく あそ 遊ぶためにマナーをおぼえよう

1

じぶん 自分のカードはもちろん、あいて 相手のカード
ていねい あつか も丁寧^{ていねい}に扱^{あつか}いましょう。

2

やさしくて丁寧^{ていねい}な言葉^{ことば}を使^{つか}って、あいて 相手とな
あそ かよく遊^{あそ}びましょう。ま 負^まけてもえがお 笑顔^{えがお}で。

3

こうか こうどう カードの効^{こうか}果^{こうどう}や行^{こう}動^{どう}は、かなら 必ず^{かなら}こえ 声^{こえ}に出^だして
あいて つた 相手に伝^{あいて}え^{つた}ましょう。

せいさく はんばい
制作・販売

かぶしきかいしゃ こうげんしゃ
株式会社 光言社