Hearthclone!

Summary: This is a game designed to review several chapters of the Sunshine 2 textbook. It covers If, must, when, can, and 2nd and 1st person adverbs and references.

How to play

Players take turns moving across the board by rolling a dice. They also pick up 1 card each turn and execute the card’s effects. Each player starts with 20 hit points. If their hit points reach 0, they are knocked out of the game. The last remaining player is the winner.

Setup

This game can support between two and Eight players. Place the first four players on the purple tiles. Place the next set of four players in the centre 4 tiles. Players may work in teams if they choose.

Shuffle the cards and place them on the Chest.

Play Rock, Paper Scissors to determine who gets the first turn.

Gameplay:

When it is your turn, pick up a card. You may roll 1 dice to determine how many tiles they can move this turn. After, they can move up, down, left or right (but not diagonally) to reach their desired destination. You may also choose to stay where you are.

After you have nominated a tile to play from, you can play the cards that fit the conditions this turn.

Most cards have two conditions – that you are on a specific colour or shape, and another player is on a specific colour or shape. If these conditions are met, then you can execute the card.

Some cards are Trap cards. These cards play even when it is not your turn, if the conditions are met. For example, if another player rolls a 6, then your card comes into play immediately. It must be used before they can use their cards.

Once a card has been used, put it in the graveyard.

戦いの惑星」の取扱説明書。

概要：これはサンシャイン2の教科書のいくつかの章を復習するために作られたゲームです。If、must、when、can、そして2人称と1人称の副詞と参照をカバーしています。

遊び方

プレイヤーは、サイコロを振って順番にボード上を移動します。また、毎ターン1枚のカードを受け取り、そのカードの効果を実行します。各プレイヤーは20のヒットポイントを持っています。ヒットポイントが0になると、そのプレイヤーはゲームから脱落します。最後まで残っていたプレイヤーが勝者となります。

設定

このゲームは、2人から8人までのプレイヤーに対応しています。最初の4人のプレーヤーを紫色のタイルに配置します。次の4人のプレーヤーは、中央の4枚のタイルに配置します。プレイヤーはチームを組んでもかまいません。

カードをシャッフルして、チェストの上に置きます。

ジャンケンをして誰が最初の手番をするかを決めます。

ゲームプレイ

自分の手番が来たら、カードを1枚取ります。あなたはサイコロを1つ振って、相手がこのターンに何枚のタイルを動かせるかを決めることができます。その後、上下左右（ただし、斜めには移動できません）に移動して、希望の目的地にたどり着きます。また、現在の場所に留まることもできます。

プレイするタイルを指名した後、条件に合うカードをこのターンにプレイすることができます。

ほとんどのカードには、「自分が特定の色や形の上にいる」「他のプレイヤーが特定の色や形の上にいる」という2つの条件があります。これらの条件が満たされていれば、そのカードを実行することができます。

カードの中には、罠カードもあります。これらのカードは、自分の手番でなくても、条件が合えば実行されます。例えば、他のプレイヤーが6を出した場合、あなたのカードはすぐに実行されます。相手が自分のカードを使用する前に使用しなければなりません。

カードが使用されたら、そのカードは墓地に置きます。

Key concepts:

**1. HP**

HP stands for “Hit Points.” All players start with 20. Hit points can be damaged or healed. Damage is when hit points are subtracted from a player’s HP. Healing is when hit points are added.

1. HP

HPとは "Hit Points "の略です。すべてのプレイヤーは20点でスタートします。ヒットポイントは、ダメージを受けたり、回復したりします。ダメージとは、プレイヤーのHPからヒット・ポイントが差し引かれることです。回復とは、ヒットポイントが追加されることです。

**2. Deck**

The deck is where cards come from.

**2. 2.デッキ**

山札とは、カードが入っている場所です。

**3. Graveyard**

The graveyard is where cards go after they are used.

**3. 墓地**

墓地とは、カードが使用された後に置かれる場所です。

**4. Shapes and Colours**

There are four shapes (Circle, Square, hexagon, and Triangle) and there are five colours (Purple, red, Green, Blue and Gold.) Shapes and colours are necessary to determine which cards can be used on your turn.

**4. 形と色**

形には4つ（丸、四角、六角、三角）、色には5つ（紫、赤、緑、青、金）があります。

形と色は、自分の手番で使用できるカードを決めるために必要です。

**5. Dice**

The dice are rolled at the beginning of the turn to allow range of movement.

**5. 5.サイコロ**

サイコロは、手番の最初に振って、移動範囲を決めます。

**6. Rarity**

Rarity is a card’s power. With higher rarity, the higher the power, but the more specific conditions that need to be met.

**6. レアリティ**

レアリティとは、カードのパワーのことです。レアリティが高ければ高いほど、パワーも高くなりますが、その分、必要な条件も多くなります。

**7. Damage**

Damage is a subtraction from HP.

7. 7.ダメージ

ダメージは、HPからの減算です。

**8. Heal**

“Heal” is an addition to HP.

8. ヒール

"ヒール」はHPへの加算です。

**9. Trap**

Trap cards are played immediately upon their conditions being met.

9. 罠

罠カードは、その条件を満たすとすぐにプレイされます。

**10. Tile**

Tiles are locations on the board. They contain a colour and a shape.

10. タイル

タイルは、ボード上の場所です。タイルには色と形があります。

**11. Power**

Power refers to both Damage and Heal. For example, a card that says “Double power” means to double it’s healing, damage, or any other effect that involves a number.

11. パワー

パワー」とは、「ダメージ」と「ヒール」の両方を意味します。例えば、「パワー2倍」と書かれているカードは、回復量やダメージ量など、数字を伴う効果を2倍にすることを意味します。

12. Player: Players are people playing the game.