

『BOSS FIGHT』は、スタッフ1名対vs参加者3名の形式で対戦します。スタッフ側がヴィラン、参加者側がヒーローとなり、**ヒーロー側3名が“協力して”ヴィランを倒す**ことが目的になります。

ヴィラン用デッキ

- 通常の構築ルールにのっとった**80枚**のカードで構築されたデッキと【1-184H】カオスと【6-129】スピリタス、“ボスカード”（好きなフォワード）の3枚を用意します。
- “ボスカード”は固定のカードではなく、対戦の難易度設定などに応じて変更します。通常は【1-186L】セフィロスなどの閻属性のフォワードを使用します。

ヴィラン



ヴィランの勝利条件

- **ヒーローが全員敗北**した場合、ヴィラン側の勝利となります。

ダメージ等に関するルール

- ヴィラン、ヒーロー共に、通常ルールと同じく、**7点のダメージを受けるかカードが引けなくなると敗北**です。
- ヒーロー側は、1人のプレイヤーが敗北条件を満たした場合、そのプレイヤーはゲームを終了し、**残りのプレイヤーでゲームを続行**します。その際に、そのプレイヤーがコントロールしていたキャラクターカードとスタックの召喚獣とアビリティによる効果は取り除かれます。
- ヒーロー側の7点目のダメージのEXバーストは発動しません。

ヒーロー用デッキ

- それぞれ**通常の構築デッキ**を使用します。チーム戦とは異なり、同一のカードを複数のプレイヤーが使用していても構いません。
- たとえば、3人が全く同じデッキを使用することも可能です。



ヒーロー

ヒーローの勝利条件

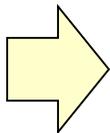
- ヴィランが敗北条件を満たし、**ヒーローが1人以上ゲームを続行している**場合、ヒーロー側の勝利となります。

ヴィラン側の特殊ルール

- 必ず後攻でスタートします。
- ゲーム開始時に【1-184H】カオスと【6-129H】スピリタスとボスカードをアクティブ状態でフィールドに置いた状態でスタートします。
- 自ターンのドローフェイズでは**5枚カード**を引きます。
- バックアップ**を**10体**までフィールドに出すことができます。
- 通常のカードを強化した**特別なカード**をデッキに使用することができます。

強化版カードの例：1-124R オーディン

【通常版】
フォワード**1体**を**選ぶ**。それをブレイクする。



【強化版】
フォワードを**最大3体**まで**選ぶ**。それらをブレイクする。

ヴィラン

80枚デッキ



ヒーロー側の特殊ルール

- 必ず先攻でスタートします。



50枚デッキ



50枚デッキ



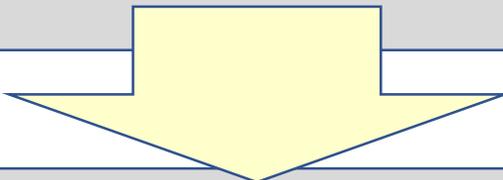
50枚デッキ

ヒーロー

フェイズの進行

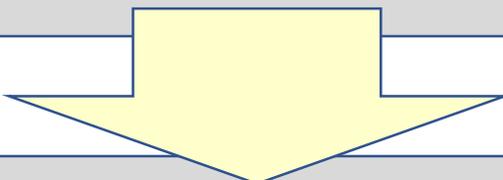
ドローフェイズ

- ヒーローは3人同時にカードを引き、全員が引き終わったらメインフェイズに移行します。



メインフェイズ

- ヒーロー側は好きな順番でカードのプレイやアビリティの使用ができます。ゲーム中、**ヒーロー側の3人は、自身の手札を伝えるなどの意思疎通やプレイに関する相談が可能です。**
- カードのプレイは好きな順番でできますが、プレイできるタイミングは通常のルールに準じます。例えばヒーローAがキャラクターをプレイし、それによってオートアビリティが発動した場合、スタックに何も無い状態になるまですべてのヒーローはキャラクターをプレイできません。
- ヒーローとヴィラン、双方のプレイヤーが全員優先権を放棄するとメインフェイズが終了します。



アタックフェイズ

- ヒーローは好きな順番でアタックできます。例えばヒーローAのフォワード→ヒーローBのフォワード→ヒーローAのフォワードというような順番でも構いません。
- ヴィランのアタックは**各ヒーローのどのフォワードでもブロックすることが可能**です。ブロックが成立すれば、すべてのヒーローはアタックによるダメージを受けません。
- どのヒーローのフォワードも**ブロックをしなかった場合、ヒーロー全員が同時に1点のダメージを受けます。**その際にEXバーストが2つ以上発動した場合は任意の順番で使うことができます。

※アクティブフェイズやエンドフェイズの進行は通常のルールと同様に進行します。ドローフェイズと同じように、ヒーローは3人が同時に処理を行います。
※特に記載されていない手順については、通常のルールと同様に進行します。

カードテキストの補足①

ヴィラン側が使用する「対戦相手」と書かれたテキストの処理

対戦相手の状態を見るテキストは、ヒーローの誰か1人でもその状態を満たせば有効になります。

5-150S アモダ

「対戦相手がモンスターをコントロールしている場合、アモダのパワーは+2000され、先制攻撃とブレイブを得る。」
モンスターをコントロールしているヒーローが1人でもいれば、アモダのパワーは+2000され、先制攻撃とブレイブを得ます。

3-036H シド・オールスタイン

「対戦相手の手札が0枚の場合、それをブレイクする。」
ヒーローの誰か1人でも手札が0枚であれば、選んだフォワードをブレイクします。

対戦相手のキャラクターや手札の数を参照するカードは、ヒーロー側全員の数を合計します。

1-015L ジェクト

「対戦相手のコントロールするフォワード1体につき、ジェクトのパワーは+1000される。」
ヒーローA、B、Cがそれぞれ2体、2体、1体とフォワードをコントロールしている場合はジェクトのパワーは+5000されます。

3-017L ビビ

「それに4000に対戦相手の手札1枚につき1000を加えたダメージを与える。」
ヒーローA、B、Cの手札がそれぞれ3枚、2枚、1枚の場合は選んだフォワードに10000ダメージ（4000+6000ダメージ）を与えます。



カードテキストの補足②

ヴィラン側が使用する「対戦相手」と書かれたテキストの処理



対戦相手に特定のコストを要求するテキストは、ヒーロー側の全員がコストを支払わなければ支払った事にはなりません。

4-024R レドナ

「レドナがブロックするかブロックされたとき、**対戦相手が《2》を支払わない限り**、このターン、レドナはブレイクされない。」

ヒーロー全員が《2》を支払わない限り、このターン、レドナはブレイクされません。

4-035R シド・ランデル

「**対戦相手のフィールドにフォワード1体が出るたび**、**対戦相手が《1》を支払わない限り**、それをダルにする。」

ヒーロー全員が《1》を支払わない限り、フィールドに出したフォワードはダルになります。



対戦相手にかかる効果の場合、ヒーロー側の全員が影響を受けます。

1-033C アルガス

「**対戦相手は手札を1枚捨てる。**」

ヒーロー全員が手札を1枚捨てます。

3-088L ディリータ

「**ディリータが対戦相手の召喚獣によって選ばれたとき**、**対戦相手に1点のダメージを与える。**」

ヒーロー全員に1点のダメージを与えます。

カードテキストの補足③

ヒーロー側が使用する「あなた」「あなたのコントロール」と書かれたテキストの処理



「あなた」「あなたのコントロール」と書かれているテキストは、そのカードをコントロールするヒーローのみを指します。

1-083H マリア

「あなたのコントロールするフォワードのパワーを+1000する。」

ヒーローAがマリアをコントロールしていても、ヒーローBとCのフォワードのパワーは+1000されません。

2-146H フースーヤ

「《ダル》：フォワード1体を選ぶ。それに7000ダメージを与える。フースーヤはあなたに1点のダメージを与える。」

ヒーローAがフースーヤのアクションアビリティを使用しても、ヒーローBとCにはダメージが与えられません。

カードテキストの補足④

特殊な効果の処理



ヒーロー側使用時の【5-147L】エルドナーシュの「真世界」

5-147L エルドナーシュ

「真世界《S》：このターンの後にあなたは追加の1ターンを行なう。そのターンの終了時にあなたはこのゲームに敗北する。」
 ヒーロー-Aがスペシャルアビリティの真世界を使用した場合、ヒーロー-Aのみが追加のターンを得ます。ゲームに敗北するのもヒーロー-Aのみです。



コントロール移動についての処理

6-063H レオンハルト

「対戦相手はレオンハルトのコントロールを得る。」

6-090H カイン

「対戦相手はカインのコントロールを得る。」

6-090H カインをプレイしたヒーロー-Aが敗北し、違うプレイヤーが6-090H カインをコントロールしている場合、6-090H カインはそのままフィールドに残ります。その後、6-090H カインがフィールドから離れる場合、ゲームから除外されます。（プレイしたヒーローの手元へ戻ります。）

