

フィールドの配置

ゲーム中の自分の盤面全体は、以下のような配置になっている。



1 フィールド

キャラクターを表向きに配置する。フォワードとモンスタースターはアクティブフェイス、バックアップはダル状態でフィールドに出る。

2 ダメージゾーン

ダメージを受けたデッキの一番上のカードをめくってここに置き、7枚になったらゲームに負ける。

3 デッキ

自分のデッキを表向きに置き、勝手にデッキをシャッフルしたり、中を見たりはしない。カードを引くときに、デッキが1枚もなかったら負けになる。

4 ブレイクゾーン

ブレイクされたキャラクターカードや、手札から捨てたカード、召喚した召喚獣などを表向きに置く場所。内容はいつでも、どちらのプレイヤーでも確認できる。

● 除外ゾーン

ゲームから除外されたカードは、フィールドでもプレイゾーンでもない。除外ゾーンに置かれる。上の範囲内から取り除いておくこと。

割り込みのルール

アクションアビリティや召喚獣によって発生した効果は、解決する前にいったん「スタック」する。各プレイヤーはこれに割り込んで別の効果をスタックでき、あとから発生した効果を先に解決する。

●あなたは（モンク）のアクションアビリティを使い、自分のフォワードを守ろうとする。（モンク）の効果（イフリート）の上にスタックされる。
●双方のプレイヤーがこれ以上何もしないことを宣言すると、上にある（モンク）の効果が先に解決される。
●双方が何ももしないなら、続けて（イフリート）が解決されるが、（モンク）によりフォワードのパワーは10000に増えているので、ブレイクされない。

以下が簡単なスタックの例だ。
①あなたのパワー7000のフォワードに、相手が（イフリート）を使って7000ダメージを与え、ブレイクしようとする。

②あなたは（モンク）のアクションアビリティを使い、自分のフォワードを守ろうとする。（モンク）の効果（イフリート）の上にスタックされる。
③双方のプレイヤーがこれ以上何もしないことを宣言すると、上にある（モンク）の効果が先に解決される。
④双方が何ももしないなら、続けて（イフリート）が解決されるが、（モンク）によりフォワードのパワーは10000に増えているので、ブレイクされない。



割り込みのきまり

スタックせず即座に解決される効果もあり、それらに対してはどちらのプレイヤーも割り込んで何かをするところがない。割り込めるものと割り込めないものは右の通り。

割り込める

- 召喚獣
- アクションアビリティ
- スペシャルアビリティ
- オートアビリティ

割り込めない

- EXバースト
- フィールドアビリティ
- キャラクターカードをフィールドに出す

ゲームの進め方

1ターンの流れは以下ようになっており、2人で交互に自分のターンを進めていく。

ゲーム前の準備

1 デッキを用意する

プレイヤーはそれぞれ、50枚ちょうどデッキを用意する。そのうち、同じ番号のカードは3枚までしか入れられない（同じ名前でもカード番号が違う場合はそれぞれ3枚まで入れられる）。対戦前にお互いのデッキをよくシャッフルしておく。



2 先攻後攻を決める

じゃんけんやサイコロ勝負などに勝ったプレイヤーが、先攻と後攻の好きなほうを選ぶ。

3 手札を5枚引く

各自、デッキの上から5枚のカードを引いて最初の手札とする。引いた手札が気に入らなかつたら、1度だけマリガン（引き直し）ができる。その場合、5枚の手札を好きな順番ですべてデッキの一番下に入れ、上から5枚引き直す。

4 ゲームスタート

先攻プレイヤーからターンを開始する。交互にターンを進め、どちらかが勝利条件を満たしたら即座にゲーム終了となる。

アクティブフェイス

あなたのキャラクターがダル（横向き）になっている場合、それらすべてをアクティブ（縦向き）にする。



ドロウフェイス

デッキの上からカードを2枚引いて手札に加える。ただし、先攻プレイヤーの第1ターン目のみ1枚だけ引く。もしカードを引くときにデッキが0枚だった場合、敗北となる。

メインフェイス(アビリティや召喚獣を使用可能)

以下の行動を、好きな順番で好きなだけ行なえる。

キャラクターカードを出す

コストを支払い、キャラクターをフィールドに出す。バックアップのみダル状態で出る。出た次のあなたのターンになるまで、モンスター以外のアイコンを含むアビリティは使えず、さらにフォワードは攻撃ができない。

召喚獣を召喚する

コストを支払って召喚獣を召喚し、効果を解決したらブレイクゾーンに置く。相手のアビリティや召喚獣に割り込んで使うことができる。

アビリティを使う

テキストの「:」の左側に書かれたコストを支払って、アクションアビリティとスペシャルアビリティを使用する。相手のアビリティや召喚獣に割り込むこともできる。

アタックフェイス(次ページで説明)

メインフェイス(アビリティや召喚獣を使用可能)

最初のメインフェイスと同じことができる。

エンドフェイス

- ・「ターン終了時まで」の効果が終わる。
- ・フォワードに与えられているダメージをすべて取り除く。
- ・手札が6枚以上なら、5枚になるまで捨てる。

相手のターン

アタックの手順

ここでは、ゲームのカギとなるアタックフェイスについて詳しく解説しよう。

アタックフェイス

メインフェイスが終わるとアタックフェイスに移り、ターン進行中のプレイヤーが攻撃を行なえる。

1 アタック準備ステップ(アビリティや召喚獣を使用可能)

アタックを行なう前に、双方が召喚獣やアビリティを使用してもよい。まずアタック側が、次にブロック側のプレイヤーが使用する。

2 アタック指定ステップ(アビリティや召喚獣を使用可能)

アクティブ状態のフォワードを1体指定して、ダル状態にすることでアタックできる。ただし、すでにダル状態のフォワードや、このターンにフィールドに出たフォワードはアタックできない。また、同じフォワードは1ターンに1回しかアタックできない。



3 ブロック指定ステップ(アビリティや召喚獣を使用可能)

ブロック側のプレイヤーは、アタックしてきたフォワードをブロックするかしないか、するならば自分のどのフォワードでブロックするかを決める。ブロックはアクティブ状態のフォワードでしかできないが、ブロックしたからといってダル状態にはならない。



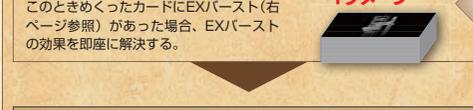
4 ダメージ解決ステップ

ブロックされた場合

アタックしたフォワードとブロックしたフォワードが互いに、パワー分のダメージを同時に与え合う。パワー以上のダメージを受けたフォワードはブレイクされ、プレイクゾーンに行く。ブレイクできなかった場合、受けたダメージはターン終了時まで蓄積する。

ブロックされなかった場合

アタックしたフォワードがブロックされなかったら、フォワードのパワーにかかわらず1ダメージを対戦相手に与える。相手はデッキの一番上のカードを1枚めくり、表向きでダメージゾーンに置く。このダメージが7枚に達したら、その瞬間に対戦相手の負けとなる。このときめくれたカードにEXバースト(右ページ参照)があった場合、EXバーストの効果も即座に解決する。



さらに別のフォワードでアタックするのなら、①アタック準備ステップに戻り、さらに攻撃を続けることができる。これ以上アタックしないなら、アタックフェイスが終了し、次のメインフェイスに移る。

パーティーアタック

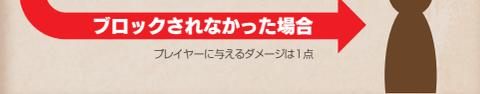
同じ属性のフォワードどうしは、アタックの際に2体以上でパーティーを組むことができる。その場合、合計値分のパワーを持つ1体のフォワードとして扱われる。パーティーをブロックする際は1体のフォワードでブロックでき、そのダメージをパーティー内でどう振り分けるかはブロック側が決める。

たとえば、あなたがパワー4000と5000のフォワードをコントロールしていて、相手側にパワー8000のフォワードがいるとする。1体ずつ順番に攻撃した場合、相手も両方ともブロックしてきたなら、2体ともブレイクされてしまう。しかし、パーティーアタックすることによ

り、相手がこのパーティーをブロックした場合、どちらか片方だけがブレイクされずに済むのだ。パーティーによるアタックがブロックされなかった場合、対戦相手に与えるダメージは1点となる。

注意点

- ・パーティーを組んでいるそれぞれのフォワードのアビリティも使えるが、先制攻撃はパーティー全員が持っている限り効果を発揮しない。
- ・パーティーを組めるのはアタックのときだけで、ブロックするときは組めない。



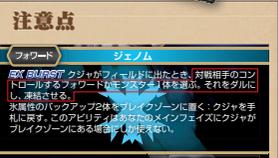
EXバースト

相手フォワードからダメージを受けたとき、デッキの一番上からカードを1枚めくってダメージゾーンに置くが、そのカードの右上にもしどろアイコンがあったら、EXバーストが発動する。あなたはそのカードのテキストに書かれた効果を即座に発動してよい（発動は任意なので、発動しなくてもかまわない）。

EXバーストの発動の際は、誰も召喚獣やアビリティで割り込むことはできない。また、もしダメージを2点以上同時に受けた場合は、デッキを1枚ずつ順番にめくっていき、EXバーストも順番に1つずつ発動する。

注意点

右のような、「このカードがフィールドに出たとき、～」という記述のEXバーストがめくれた場合、そのカードはフィールドには出ないが、それ以下のテキストに記述されている効果が発動する。



赤枠の部分が発動する