

## ユニットの状態について

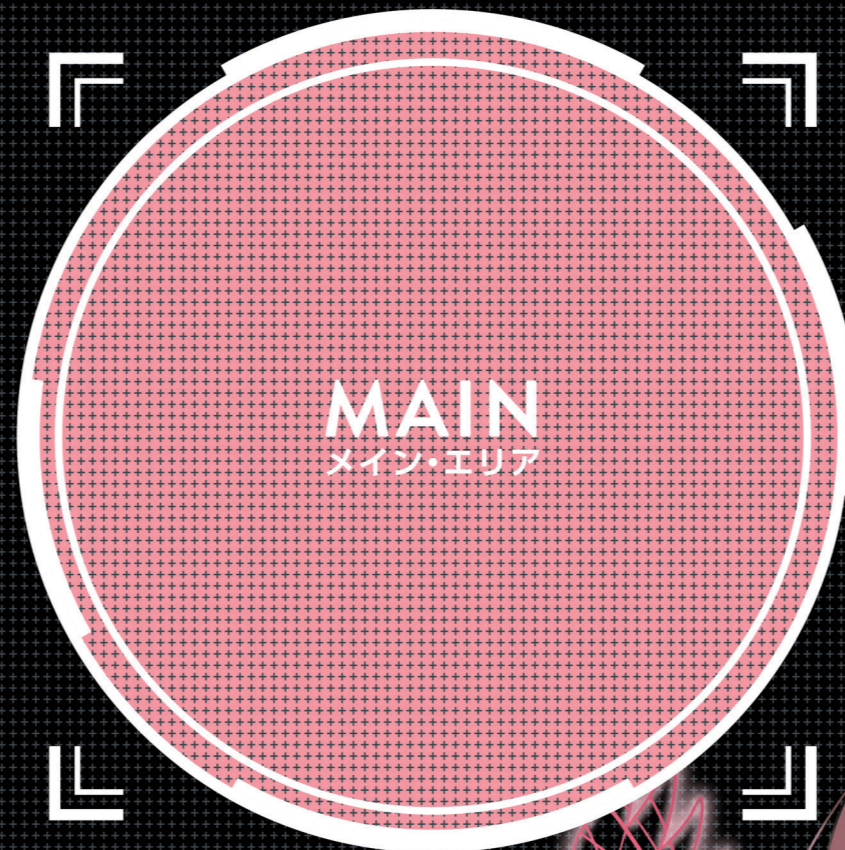
通常	レスト	スタン	KO
カードを縦向きにします。	カードを横向きにします。 「レスト」したユニットは「スキル」と「EXスキル」を使用することができません。 ※ユニットが「退却」した場合、通常状態に戻ります。	カードの上下を逆さまにします。 「スタン」したユニットは「スキル」と「EXスキル」の発揮・使用、「退却」することができません。 ※ユニットがカードの効果でスタンバイ・エリアに移動した場合、通常状態に戻ります。	カードを裏向きにし、「KO」したユニットから、付いているエネルギーと「セット」されたカードを捨て場に置き、ダメージマーカーを取り除きます。 ※「KO」したスタンバイ・ユニットはスタンバイ・ユニットとして扱いますが、特に指示がない限り一切の効果で遊ぶことができません。「チャージ」や「セット」することができません。

※「レスト」状態と「スタン」状態を状態異常といえます。

## ダメージ計算のしかた

「スキル」で与えるダメージは以下の順番で計算してください。

①「スキル」のダメージ計算	スキルダメージと効果テキストを読んで、「スキル」が相手ユニットに与えるダメージを計算します。
②自分のカードのダメージを変更する効果の計算	「スキル」を使用するユニットにダメージを変更する効果があれば、それを計算します。 ※効果が複数ある場合、「スキル」を使用したプレイヤーが任意の順番ですべて計算します。
③相手のカードのダメージを変更する効果の計算	「スキル」を受けるユニットにダメージを変更する効果があれば、それを計算します。 ※効果が複数ある場合、「スキル」を使用したプレイヤーが任意の順番ですべて計算します。
④有利によるダメージの計算	相手メイン・エリアのユニットが有利属性の場合、ダメージは2倍になります。



メイン・エリア1つとスタンバイ・エリア4つを合わせてエリアと呼びます。

メイン・エリアでユニットが「KO」したらスタンバイ・エリアの「KO」していないユニットと入れ替えます。



奇譚 妖女  
まほろば  
youjo kitan

TRADING CARD GAME

©2020 EXNOA LLC

デッキ置き場

捨て場

STAND-BY  
スタンバイ・エリア

STAND-BY  
スタンバイ・エリア

STAND-BY  
スタンバイ・エリア

STAND-BY  
スタンバイ・エリア

## 対戦の準備

- ①はじめに「よろしくおねがいします」とあいさつをします。
- ②お互いのデッキを裏向きのままよくシャッフルして、裏向きのまま「デッキ置き場」に置きます。
- ③デッキを5枚引き、相手に見えないように手札とします。
- ④自分の手札からユニット1枚をメイン・エリアに裏向きで出します。  
※手札にユニットがなかったら、相手に手札をすべて見せ、手札をデッキに戻し、②からやりなおします。  
その場合、相手のプレイヤーはデッキを1枚引くことができます。
- ⑤じゃんけんをして勝ったプレイヤーが先攻です。
- ⑥メイン・エリアの裏向きのユニットを表向きにして対戦を開始します。

## ターンの流れ

### ドローフイズ

- ①自分のデッキを1枚引きます。  
※このときデッキがなくて引けないと、ゲームに敗北します。

### メインフェイズ

- 以下の4つの行動を、任意の順番で行うことができます。
- ①1ターンに1度、味方のユニット1体に「チャージ」します。
  - ②自分の手札からユニットを空いているスタンバイ・エリアに出します。
  - ③自分の手札からコマンド（戦略・戦術・強化）を使用します。
  - ④「EXスキル」を使用します。
  - ⑤1ターンに1度、メイン・エリアのユニットを「退却」させます。
- ※回数に制限のない行動は何回でもできます。  
※お互いの自分の最初のターンは、「セット」はできません。

### バトルフェイズ

- ①メイン・ユニットの「スキル」を1つ使用することができます。  
※先攻1ターン目は「スキル」を使用できません。  
※エネルギーがコスト分に足りていない「スキル」は、使用できません。  
※「スキル」を使用した後も、エネルギーはそのまま付けておきます。  
※「スキル」が使用できない場合や、使用したくない場合は、そのまま「バトルフェイズ」を終了することができます。
- ②ユニットがHP以上のダメージを受けた場合、そのユニットを「KO」します。
- ③「KO」したメイン・ユニットは裏向きにし、スタンバイ・ユニットと入れ替えます。  
※メイン・ユニットについていたカードはすべて捨て場に置きます。  
※ユニットが「KO」した側のプレイヤーが、メイン・エリアに出すユニットを選びます。
- ④相手のエリアのユニットをすべて「KO」させたプレイヤーがゲームに勝利します。

### エンドフェイズ

- ①お互いにメイン・エリアのユニットの状態を確認します。
- ②自分のエリアのユニットが「レスト」または「スタン」の場合、「じゃんけん」を行います。  
勝った場合は「レスト」なら通常状態に復帰させ、「スタン」なら「レスト」に状態を変更します。
- ③自分のターンを終了し、相手のターンのドローフイズを開始します。

より詳しいルールはこちらから



※HP記載の最新のルールです。