

ユニットの状態について

通常	レスト	スタン	KO

カードを縦向きします。
カードを横向きします。
「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、通常状態に復帰します。

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、通常状態に復帰します。

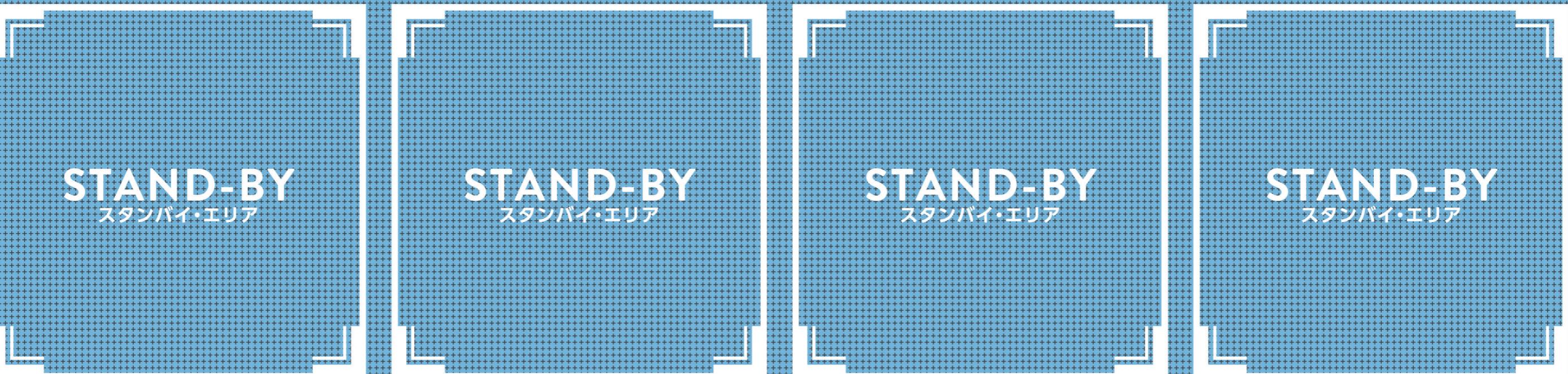
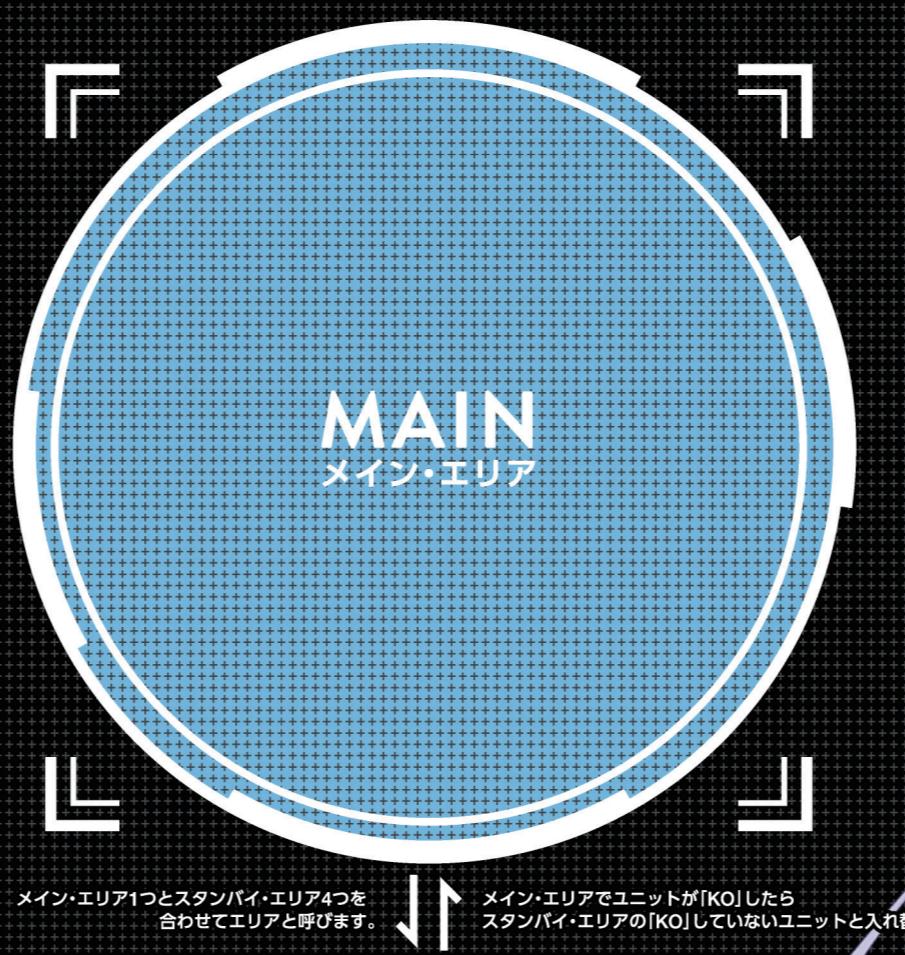
カードを裏向きにし、「KO」したユニットから、付いているエネルギーと「セット」されたカードを捨て場に置き、ダメージマークを取り除きます。
※「KO」したスタンバイ・ユニットはスタンバイユニットとして扱いますが、特に指示がない限り一切の効果で選ぶことができます、「チャージ」や「セット」することができます。

※「レスト」状態と「スタン」状態を状態異常といいます。

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加わっていれば、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加わっていれば、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。



対戦の準備

- はじめに「よろしくおねがいします」とあいさつをします。
- 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。
- デッキを5枚引き、相手に見えないように手札とします。
- 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。
- じょんけんをして勝ったプレイヤーが先攻です。
- 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

ドローフェイズ

- 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、任意の順番で行なうことができます。
- 1ターンに1度、味方のユニット1体に「チャージ」します。
 - 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。
 - 自分の手札からコマンド(戦略・戦術・強化)を使用します。
 - 「EXスキル」を使用します。
 - 1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

- 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

- 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、「じょんけん」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。
④自分のターンを終了し、相手のターンのドローフェイズを開始します。



※HP記載の最新のルールです。