KO置き場

1

2

3

KO置き場に3枚目のカードが置かれたプレイヤーは敗北します。

ユニットがKOされたら、KO置き場に表向きで置き、
付いていたエネルギーとアシストはすべて捨て場に置きます。

メイン・エリア

メイン・エリアのユニットをメイン・ユニット、スタンバイ・エリアのユニットをスタンバイ・ユニットと言います。

©DIVINE CROSS

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。

デッキ置き場

[チャージ]やカードの効果でデッキを引く際、デッキが無くて引けない場合は、代わりに引く枚数分、自分のメイン・ユニットに100ダメージを与えます。

©DIVINE CROSS

メイン・エリアでユニットが「KO」したら
スタンバイ・エリアのユニットをメイン・エリアに移動します。

スタンバイ・エリア

スタンバイ・エリア

スタンバイ・エリアには
3体までユニットを出すことができます。

スタンバイ・エリア

メイン・エリアとスタンバイ・エリアを合わせてエリアと呼びます。

捨て場

カードが捨て場に置かれる場合、表向きにして置きます。

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カードを1枚メイン・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

ドローフェイズ

①自分のデッキを1枚引きます。
※このときデッキが無くて引けない場合、自分のメイン・ユニットに100ダメージを与えます。

メインフェイズ

以下の5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、自分のユニット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(イベント・アクション・アシスト)を使用します。
④[EXパワー]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。
※[チャージ]やカードの効果等でデッキを引く際、デッキが無くて引けない場合は、その枚数分自分のメイン・ユニットに100ダメージを与えます。

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、そのユニットは「KO」します。
③「KO」したユニットはKO置き場に置きます。
※「KO」したユニットに付いていたカードはすべて捨て場に置きます。
※メイン・ユニットが「KO」されたプレイヤーは、スタンバイ・エリアのユニットをメイン・エリアに移動します。その際、スタンバイ・エリアにユニットが1体も無かった場合はゲームに敗北します。
④相手のユニットを3体「KO」したプレイヤーがゲームに勝利します。
(KO置き場にカードが3枚置かれたプレイヤーはゲームに敗北します。)

エンドフェイズ

①自分のメイン・ユニットの状態を確認します。
②自分のメイン・ユニットが[気絶]している場合、そのユニットに乗っている気絶マーカーを取り除きます。
③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。

より詳しいルールはこちらから
※HPに記載されているルールが最新のルールです。

- - - - 点線に沿って切ろう。

500 ダメージ

500 ダメージ

500 ダメージ

500 ダメージ

500 ダメージ

500 ダメージ

- - - - 点線に沿って切ろう。

100 ダメージ

100 ダメージ

100 ダメージ

100 ダメージ

100 ダメージ

100 ダメージ

100 ダメージ

100 ダメージ