

DIVINE CROSS

クイックスタートガイド Ver1.01

■ ディヴァインクロスとは

ディヴァインクロスは、誰でも簡単にデッキが組める、2人用対戦型トレーディングカードゲームです。相手のユニットを3体「KO（HPが0以下になったユニットカードをKO置き場に移動すること）」させるとゲームに勝利します。カードには、ユニットの他にユニットをサポートするコマンドカードも存在します。プレイヤーがそれぞれ5パックを用意して遊ぶブリッツシールド戦や、好きなカードを集めてデッキを作って遊ぶ構築戦で、対戦を楽しみましょう。

■ 対戦のしかた

対戦は先攻プレイヤーのターンからスタートし、勝敗が決まるまで、自分のターンと相手のターンを交互に繰り返します。

■ 勝利条件

相手のエリアのユニットを3体「KO」させるか、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。

ブリッツシールド戦

■ 対戦に使用するもの

- デッキ**…………… 5パック分を開封した30枚のカードの束です。
1プレイヤーにつき、1つのデッキを用意します。
- ダメージマーカー**…… ユニットが受けているダメージの量を表します。
ユニットの上に乗せて使います。
(3000点分程度用意しましょう。)
- 気絶マーカー**…………… [気絶]を表すマーカーです。
ユニットの上に乗せて使います。

■ デッキのルール

- 5パック分の開封した30枚のカードをそのまま使います。
他のカードを入れることはできません。
- 5パックは全て同じタイトルで揃えることを推奨します。
- 同じカードがデッキに何枚入っていてもかまいません。

構築戦

■ 対戦に使用するもの

- デッキ**…………… 30枚のカードの束です。
1プレイヤーにつき、1つのデッキを用意します。
- ダメージマーカー**…… ユニットが受けているダメージの量を表します。
ユニットの上に乗せて使います。
(3000点分程度用意しましょう。)
- 気絶マーカー**…………… [気絶]を表すマーカーです。
ユニットの上に乗せて使います。

■ デッキのルール

- デッキのカード枚数は30枚ちょうどです。
- 異なるタイトルを組み合わせることはできません。
- 同じ名前かつ同じ種類のカードはデッキに2枚まで入れることができます。
- ユニットの必ず1枚以上、デッキに入れてください。

カードの種類と見方

ユニット

ユニットは、[スキル]を使って相手のユニットを攻撃したり、相手からの攻撃を受けたりするカードです。ユニットごとに、持っている[スキル]やHPなどが違います。



■ △× 属性と有利

属性に△×が書かれているユニットは○と×と△のすべての属性を持ちます。また有利に△×が書かれているユニットは○と×と△の属性を有利として持ちます。

- ① 名 前…………… カードの名称です。
- ② HP…………… ユニットの体力です。この数字以上のダメージを受けると「KO」します。
- ③ 属 性…………… ユニットの属性です。属性は△×△△の4種類があり、「有利」に影響します。
- ④ スキル…………… ユニットが持つ[スキル]です。コストやスキル名、効果テキストが書かれています。
- ⑤ EXパワー…………… ユニットが持つ[EXパワー]です。効果テキストが書かれています。
- ⑥ 有利…………… 有利属性のユニットへ与える[スキル]のダメージが2倍になります。

コマンド

コマンドは、さまざまな効果でバトルをサポートしてくれるカードです。使い方や効果の違いによって、「イベント」、「アクション」、「アシスト」に分類されます。



イベント

自分のターンに1枚しか使えません。使ったら捨て場に置きます。

アクション

自分のターンに何枚でも使えます。使ったら捨て場に置きます。

アシスト

ユニットに付けて使います。ユニットが「KO」したら付いていたアシストは捨て場に置きます。自分のターンに何枚でも使えますが、ユニット1体に1枚までしか付けられません。

- ⑦ 退却コスト…………… ユニットがメイン・エリアからスタンバイ・エリアに[退却]するときに必要なエネルギーの数です。
- ⑧ レアリティ…………… カードの希少性を表します。
※レアリティはブースターパックのカードに記載されています。
- ⑨ カードナンバー…………… カードの分類番号です。
- ⑩ 効 果…………… コマンドが持つ効果です。

プレイヤーの行動

チャージ

[チャージ]とは、**手札のカードを1枚裏向きのままエネルギーとしてユニットに付け、デッキを1枚引く**ことです。ユニットが[スキル]を使ったり、[退却]するためにはユニットにエネルギーが[チャージ]されている必要があります。
※メイン・エリアのユニットとスタンバイ・エリアのユニットのどちらにも[チャージ]することができます。
※ユニット1体に付けられるエネルギーの枚数に制限はありません。
※[チャージ]は自分のメインフェイズに1回まで行えます。



退却

[退却]とは、メイン・エリアのユニットをスタンバイ・エリアのユニットと入れ替えることです。ユニットが[退却]するには、メイン・エリアのユニットから[退却コスト]分のエネルギーを捨て場に置く必要があります。
メイン・エリアのユニットをスタンバイ・エリアに移動させたら、すぐにスタンバイ・エリアのユニットから1体選んでメイン・エリアに出します。
※[退却]したユニットが[気絶]していた場合、気絶マーカーを取り除きます。
※[退却]は、自分のメインフェイズに1回まで行えます。



退却 4

スキル

ユニットには、固有の[スキル]があります。[スキル]は、バトルフェイズにメイン・ユニットが使用します。使用する[スキル]に必要なエネルギーが足りていない場合、その[スキル]は使用できません。



- ① スキルコスト…………… [スキル]を使用するのに必要なエネルギーの枚数
- ② スキルダメージ…………… [スキル]で相手のメイン・ユニットに与えるダメージ
- ③ スキル能力…………… [スキル]の能力

複数のスキルを持つユニットの場合、使用するスキルを宣言し、そのスキルのコスト以上のエネルギーが付いている必要があります。

※[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。

EXパワー

一部のユニットには、[EXパワー]を持つものがあります。
[EXパワー]はメインフェイズ中に使用したり、指定された場所で効果を発揮するものがあります。



カードの状態変化

気絶について

一部のカードの効果によって、メイン・ユニットは[気絶]状態になることがあります。
[気絶]したユニットには気絶マーカーを乗せます。
[気絶]しているユニットは[スキル][EXパワー]の使用ができません。
気絶マーカーは以下の条件で取り除かれます。
①スタンバイ・エリアに移動した時
②自分のターンのエンドフェイズを迎えた時

※[退却]は可能です。
※使用しないタイプの[EXパワー]の効果は発揮されず。

