

# DIVINE CROSS

## クイックスタートガイド Ver1.02

### ■ 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。
- ユニットは必ず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。



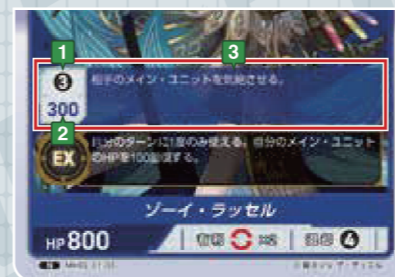
### 退却

[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。



### 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。



## ウィニングチケット

一部のカードの効果によって、プレイヤーはウィニングチケットを得ることがあります。ウィニングチケットを持つプレイヤーは、次にじゃんけんする際、そのじゃんけんに勝ちます。ウィニングチケットは最大1つまでしか持てず、じゃんけんをすると必ず消費され失われます。

※お互いのプレイヤーがウィニングチケットを得た場合は、後から得たプレイヤーのみがウィニングチケットを持ちます。

## 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。

