

カードの説明



アカウント



ミッション



キャラ



イベント

1 カード名

カードの名称を表します。

2 カード種類

カードの種類を表します。「アカウント」「ミッション」「キャラ」「イベント」の4種類があります。

3 コスト

カードをプレイするために支払うエネルギーの値を表します。

4 能力

5 パワー

カードがバトルをする際に使用します。
パワーの値以上のダメージを受けるか、パワーの値が0になったキャラは退場します。

6 ミッション情報

7 特徴

8 アカウント情報

カードの特徴を表します。デッキを構築する際などに参照します。

フィールドの説明



① デッキゾーン

デッキを置く場所です。デッキは裏向きで置きます。プレイヤーはデッキの内容を見ることはできません。

② アカウントゾーン

アカウントカードを置く場所です。

③ ミッションゾーン

ミッションカードを置く場所です。

④ エリアゾーン

キャラカードを置く場所です。

⑤ レーン

相手フィールドのミッション、エリアを含んだ縦の列を指します。

⑥ エネルギーゾーン

エネルギーを置く場所です。

⑦ トラッシュゾーン

使用されたカードを置く場所です。

⑧ キープゾーン

チャージフェイズで選んだカードを置く場所です。キープゾーンにあるカードは手札にあるかのようにプレイできます。

⑨ リムーブゾーン

特別な指示があったカードを置く場所です。



各フェイズの流れ

1 スタートドロフェイズ

- 1 アカウントカードをリポートします。
(キャラカードはリポートしません)
- 2 手札が5枚になるようにデッキからカードを引きます。
手札が5枚以上ある場合、デッキからカードを1枚引きます。

※先攻の1ターン目はカードを引くことができません。



リポート

2 メインフェイズ

メインフェイズでは以下の行動を好きな順番に好きなだけ行うことができます。

- キャラカードのプレイ**
- イベントカードのプレイ**
- 起動能力のプレイ**
- キャラカードのアタック**
- ミッションカードの「チェック」条件を達成したら、そのミッションカードをスリーブにします。**

※先攻の1ターン目はイベントカードのプレイ、キャラカードのアタックができません。

3 ミッションフェイズ

スリーブしている**ミッションカード**の「クリア」条件を確認します。

- a 「クリア」条件をすべて満たしている場合、その**ミッションカード**を裏向きにします。
- b 「クリア」条件を満たせていなかった場合、その**ミッションカード**をリポート状態に戻します。

※裏向きのミッションカードはクリアしたものと扱います。

4 チャージフェイズ

次のターンの準備をするフェイズです。

- 1 手札にあるカードを1枚選び、「**キープゾーン**」に置くことができます。(置かないこともできます)

「キープゾーン」とは

チャージフェイズで選んだカードを置く場所です。
キープゾーンにあるカードは手札にあるかのようにプレイできます。

- 2 手札にあるカードを好きな枚数選んで、「**エネルギー**」に置くことができます。

5 エンドドロフェイズ

- 1 アカウントカードをリポートします。(キャラカードはリポートしません)
- 2 手札が5枚になるようにデッキからカードを引きます。
手札が5枚以上ある場合、デッキからカードを1枚引きます。





アタックの流れ

1 アタックステップ

アタックしたいキャラを**スリープ**してアタックを宣言します。



※このアイコンがあるキャラはアタックできません

2 ブロックステップ

アタックされたプレイヤーは以下の2つから**1つ選ん**で行うことができます。



《**アクセラ**》などの起動能力のプレイ



手札を2枚トラッシュに置き、**「スライド」**のプレイ

「スライド」とは

自分のキャラを隣にあるキャラのないエリアに**移動**させる。

3 スカウトステップ

プレイヤーは以下の流れに沿って**「スカウト」**を行います。

- a アタックしたキャラと同じレーンに**相手キャラがない場合**、アタックしたプレイヤーは**「スカウト」**を行います。
- b アタックしたキャラと同じレーンに**相手キャラがある場合**、**お互いのプレイヤーが「スカウト」**を行います。

「スカウト」とは

デッキの1番上のカードを**公開**(表向き)します。

公開されたカードが「スカウトアイコン」を持つ場合、そのカードのコストを支払わずにプレイできます。

公開されたカードが「スカウトアイコン」を持たない、もしくはプレイされなかった場合、そのカードを**エネルギー**に置きます。



スカウトアイコン

4 バトルステップ

アタックしたキャラと同じレーンに相手キャラがある場合、**バトル**を行います。

バトルでは、アタックしたキャラのパワーの値分、相手キャラに**一方的にダメージ**を与えます。

このターン中に受けたダメージの合計がパワーの値以上になった場合、そのキャラは**「退場」**します。

相手キャラがない場合はバトルを行わず、アタックを終了し、メインフェイズに戻ります。

「退場」とは

キャラは退場すると**エネルギー**に置かれます、キャラの下にEXPがある場合、それらもまとめて**エネルギー**に置かれます。