

Vividz ルールリファレンス

Ver.2022.08.11

カードの説明



- カード名**
カードの名称を表します。
- 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。



- 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。
- 能力**
- 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。
- ミッション情報**
- 特徴**
- 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に参考にします。

フィールドの説明

- 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。
- アカウントゾーン**
アカウントカードを置く場所です。
- ミッションゾーン**
ミッションカードを置く場所です。
- エリアゾーン**
キャラカードを置く場所です。
- 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。
- エネルギーゾーン**
エネルギーを置く場所です。
- トラッシュゾーン**
使用されたカードを置く場所です。



- キーブゾーン**
チャージフェイズで選んだカードを置く場所です。キーブ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。
- 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。

アイコンの説明

- 起** プレイヤーが任意でプレイできます。
- 自** **誘発** を満たすと **効果** を発揮します。
- 常** カードに書かれている **効果** を常に発揮します。
- イベントカードの能力であることを表します。使い終わったイベントカードはトラッシュに置かれます。**
- 有効** 能力がプレイもしくは **効果** を発揮する場所や状況を表します。
- 誘発** **自** が **効果** を発揮する時を表します。
- コスト** **起** 能力をプレイするために支払うコストを表します。
- 効果** 能力の効果を表します。

EXP **効果** やルールによって **EXP** になったカードを表します。

リロード トラッシュにあるキャラをすべてデッキに戻し、シャッフルします。

登場時 登場することを表します。

アタック成功 バトルステップ後、アタックしたキャラがエリアにある場合、そのアタックは **成功** になります。

スリープ を表します。 **リポート** を表します。



勝利条件

自分のミッション3つをすべてクリア(裏向き)したプレイヤーが勝利となります。

デッキ構築ルール

▼デッキ構築に必要なものは以下の通りです。

- **アカウントカード**: 1枚 デッキの主役を表すカードです。
- **ミッションカード**: 3枚 ゲームの勝利条件が書かれたカードです。同じカード名のカードは選べません。
- **デッキ**: 50枚~70枚 デッキは以下の条件に従って構築します。
 - ・キャラカード、イベントカードで構築します。
 - ・デッキの枚数は50枚~70枚の間であれば何枚でもかまいません。
 - ・同じカード名のカードは4枚まで入れられます。
 - ・デッキには「ミッションカード」で選んだ各ミッションカードが持つ「ミッション情報」「特徴」「アカウント情報」が一致しているカードしか入れることができません。
 - 「ミッション情報」が「☆」のカードは選んだミッションカードに関係なくデッキに入れることができます。

ゲームの準備

▼以下の流れに沿ってゲームを開始するための準備を行います。

- **デッキのシャッフル** 自分のデッキをシャッフルし、デッキゾーンに置きます。
- **アカウントカード、ミッションカードの配置**
アカウントカードをアカウントゾーンにリポートで表向きに置きます。
ミッションカード3枚を好きな順番でミッションゾーンに1枚ずつリポートで裏向きに置きます。
- **先攻後攻の決定**
お互いのプレイヤーが自分のデッキの一番上のカードを公開(表向き)します。公開したカードの**コストの値が大きい方が先攻 / 小さい方が後攻**になります。その後、公開したカードをエネルギーゾーンに置きます。
コストの値が同数の場合は公開したカードをエネルギーゾーンに置き、再びデッキの一番上のカードを公開(表向き)します。この動作をどちらかのプレイヤーが相手より大きいコストの値を持つカードを公開するまで繰り返します。
- **手札の準備** 自分のデッキの上からカードを5枚引き、手札にします。※手札は相手に見せてはいけません。その後、自分が**後攻**の場合、手札からカードを2枚選び、エネルギーゾーンに表向きに置きます。
- **ゲームの開始** 裏向きの**ミッションカード**を表向きにしてゲームを開始します。

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。

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 **スリープ** 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。
※カードをプレイする際は、プレイするカードのコストと同じ枚数、エネルギーゾーンにあるカードをトラッシュゾーンに送ります。

3 ミッションフェイズ

スリープしているミッションカードの **クリア** の **条件** を確認します。

- a **クリア** の **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** の **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して扱います。

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、**「キーブゾーン」**に置くことができます。(置かないこともできます)
「キーブゾーン」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。

▼キャラが登場したエリアに既にキャラがある場合、**レベルアップ** **LvUP** を行います。

登場したカードのコストが大きい場合

すでにあるカードの上に重ねて置きます。

すでにあるカードは **EXP** になります。
登場したカードが **LvUP** を持つ場合、効果を発揮します。

登場したカードのコストが同じか小さい場合

すでにあるカードは **トラッシュ**に置かれます。

EXP になるカードがないため、**LvUP** は効果を発揮しません。

▼「**コストダウンアイコン**」を持つキャラのコストはそのキャラが登場するエリアに置かれているカードの枚数分減少します。

ただし、「**コストダウンアイコン**」はそれを持つキャラのコストの値が登場するエリアに置かれているキャラのコストの値より大きい場合にしか効果を発揮しません。

コスト減少できる場合

プレイするカードが置かれているカードのコスト値より大きいので置かれている枚数分コストが減少します。

この場合
6→4コストでプレイできます。

コスト減少できない場合

プレイするカードが置かれているカードのコスト値より小さいのでコスト減少できません。

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。



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。

- **アクセル** 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ことです。

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。

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。

Vividz OFFICIAL SITE

https://vividztcg.com

公式Twitterアカウント

@Vividz_tcg

©BROCCOLI