

## § 3 プレイ手順

### § 3-1 デッキ

プレイする前にプレイヤー1人につき1つのデッキを用意する。デッキの枚数は50枚とする。同じカード名のカードは3枚までとする。

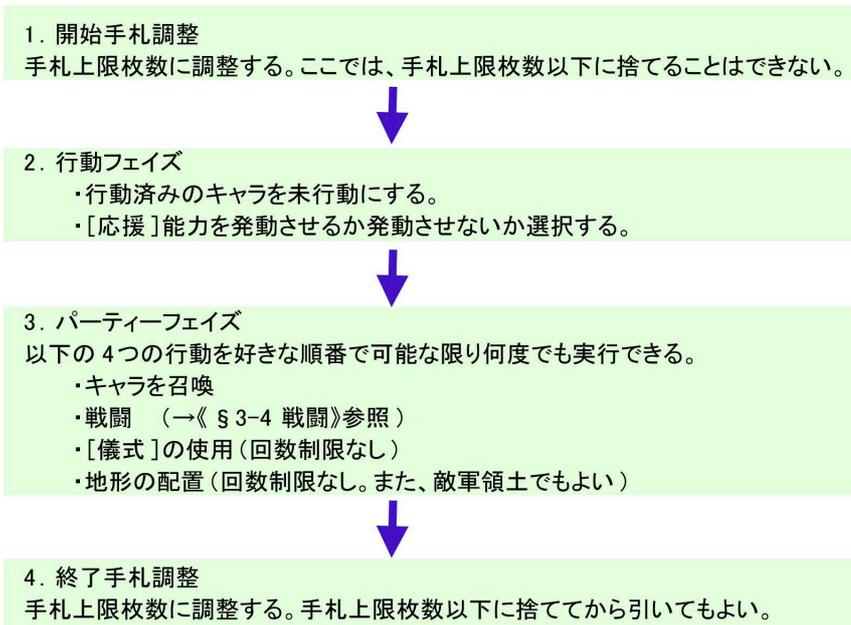
### § 3-2 ゲーム終了(勝利)条件

1. ダメージ置き場のポイントが5点に達した場合  
5点になったプレイヤーが負けとする。
2. 両方の山札がなくなった場合  
そのターンの後攻側が終了するまでゲームを進め、ポイントが少ないプレイヤーが勝利とする。  
ポイントが同点の場合、デッキが先に無くなったプレイヤーを負けとする。
3. 自分の手番が終了したときにパーティーにキャラがいない状態が2回続いた場合  
そのプレイヤーは負けとなる。

### § 3-3 ターンの流れ

手番プレイヤーは以下の1～4を行う

#### ターンの流れ



#### 1. 開始手札調整

手札上限枚数に調整する。手札上限枚数より多い場合は、手札上限枚数になるまで破棄する。  
手札上限枚数より少ない場合は、手札上限枚数になるまで山札を引く。

#### 2. 行動フェイズ

- ・行動済みのキャラを未行動にする。(横向きから戻す)
- ・[応援]能力を発動させるか発動させないか選択する。効果の発動は横向きにする。

### 3. パーティーフェイズ

以下の4つの行動を好きな順番で可能な限り何度でも実行できる。

・キャラを召喚

パーティーにキャラを置く。(何枚でもよい)

パーティーのキャラに装備品を装備させる。また、パーティー内で付け替えたり破棄することもできる。

・戦闘 (→《§3-4 戦闘》参照)

・[儀式]の使用(回数制限なし)

・地形の配置(回数制限なし。また、敵軍領土でもよい。)

すでに配置されている場合は、もとあった地形を破棄して配置する。地形が無い場合でも以下の方法で変更できる。自軍領土の地形は、山札から裏の状態で使用することで**代理地形**として使用できる。

**代理地形のLv.は8とする。**敵軍領土の地形は、自軍パーティー、手札、捨て山のいずれかから1枚ダメージ置き場に置くことで、地形を破棄できる。

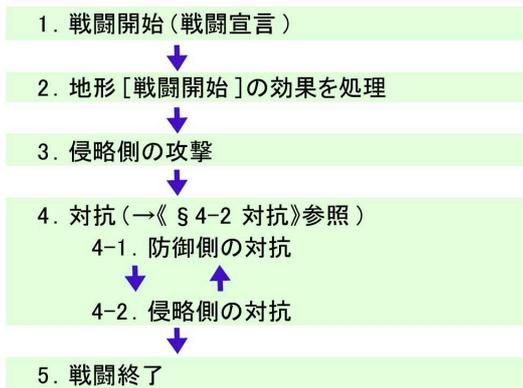
### 4. 終了手札調整

手札上限枚数に調整する。手札上限枚数以下に捨ててから引いてもよい。

## §3-4 戦闘

戦闘は以下の流れで進行する。

### 戦闘の流れ



#### 1. 戦闘開始(戦闘宣言)

敵軍パーティーからキャラ1体を選び攻撃対象のキャラを選ぶ。地形の制限(人間不可など)に引っかかるキャラは攻撃の対象にできない。また、同じターン中に同じキャラを攻撃対象に選ぶことはできない。

#### 2. 地形[戦闘開始]の効果処理

効果によって戦闘が起こらなくなった場合(例【L-15:遺跡】)、**5. 戦闘終了に移る。**

#### 3. 侵略側の攻撃

侵略側が自軍パーティーからキャラを選び(「装備品」,[援護]能力があれば使用できる。2枚以上使用してもよい。戦闘宣言したキャラに「通常攻撃」、「特殊能力」、「消耗品」、「魔法」、「技」のいずれかで攻撃する。「消耗品」、「魔法」、「技」の場合は、**1キャラで使用できる回数制限はないが、1回の攻撃に1枚までとする。**ただし、[速攻]は2枚以上使用してもよい。

- 例
- × 消耗品[通常]+消耗品[通常]
  - 魔法[速攻]+消耗品[通常]
  - 魔法[速攻]+魔法[速攻]+通常攻撃

#### 4. 対抗(※対抗の説明は《§4-2 対抗》参照)

##### 4-1. 防御側の対抗があれば対抗を行う。

「消耗品」、「魔法」、「技」を使用する。または、別のキャラを召喚して攻撃する。(戦闘宣言を受けたキャラ及び一度攻撃したキャラは、「通常攻撃」と「特殊能力」を使用できない。ただし、[常時]の効果は有効である。)

##### 4-2. 侵略側に対抗があれば同じく対抗を行う。

どちらかが対抗できなくなるまで4-1. と4-2. を繰り返す。

## 5. 戦闘終了

対抗に勝ったプレイヤーは、「戦闘に勝利したプレイヤーの処理」、負けたプレイヤーは、「戦闘に敗北したプレイヤーの処理」を行う。ただし、侵略側の最初の攻撃が「死亡」する効果でない場合とカードの効果によって「戦闘終了」の効果が発生した場合は、対抗に勝っても戦闘に勝利したと扱わない。この場合、両プレイヤーは、「戦闘に勝利したプレイヤーの処理」と同じ処理をする。戦闘終了時の効果があれば、「戦闘に勝利 / 敗北したプレイヤーの処理」に移る前に処理する。また、戦闘終了時の効果が複数ある場合は、《§ 4-3 効果が矛盾した場合》の優先順位に従う。例外として、戦闘に敗北したときに「戦闘宣言を受けたキャラ」が含まれている場合、「戦闘宣言を受けたキャラ」は 戦闘終了時の効果の対象にならず「死亡」と判定する。

### ・戦闘に勝利したプレイヤーの処理

パーティーから戦闘に参加したキャラを「行動完了状態」にしてパーティーに戻す。手札から戦闘に参加したキャラ及び[援護]を使用したキャラは全て破棄する。

### ・戦闘に敗北したプレイヤーの処理

戦闘に参加した全てのキャラは「死亡」と判定する。(死亡時の効果はここで処理する。死亡時の効果によって「死亡」しなかったことになる場合もある。) その後、「死亡」したキャラを全て破棄する。このとき「戦闘宣言を受けたキャラ」が含まれている場合、「攻撃宣言を受けたキャラ」は捨て山ではなく**ダメージ置き場に置く**。

### ・戦闘の図解

〈侵略側の場合〉

例えば、A(Lv.3)が戦闘宣言したキャラに攻撃をしたとする。



Aの攻撃に対して敵プレイヤーが対抗をした場合、対抗はAが魔法Gを使用するか別のキャラで攻撃をしなければならない。別のキャラで攻撃する場合は、地形レベル(Lv.8)-最初に攻撃したキャラ(Lv.3)=Lv.5になるので、Lv.5までのキャラで攻撃しなければならない。Cは行動完了状態なので戦闘に参加できない。

**対抗可能カード(赤枠) E、F、G(Aが使用)、E+G**

### ・Eが攻撃して対抗された場合

地形レベル(Lv.8)-最初に攻撃したキャラ(Lv.3)-前の対抗で攻撃したキャラ(Lv.5)=Lv.0になるので、キャラで対抗できない。(ただし、キャラがレベル0であれば対抗できる) よって、Eが魔法Gを使用する以外に対抗できない。

### ・Fが攻撃して対抗された場合

地形レベル(Lv.8)-最初に攻撃したキャラ(Lv.3)-前の対抗で攻撃したキャラ(Lv.3)=Lv.2になるので、Lv.2までのキャラで対抗できる。この場合は、Lv.2以下のキャラがいないので対抗できない。また、Fは魔法が使用できないので、これ以上対抗できない。(戦闘は敗北となる)

### ・Aが魔法Gを使用して対抗された場合

地形レベルは減らないので、Lv.5までのキャラで対抗できる。よって、EまたはFで対抗できる。

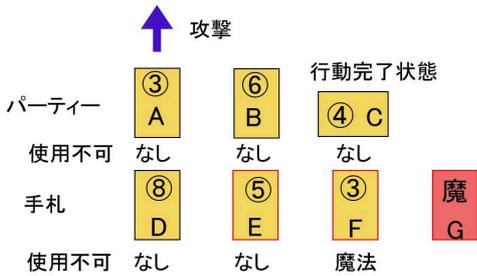
## Column 002 でぼーん

【L-22:パーティー会場】、【T-10:デボンインパクト】

【パーティー会場】は、基本APを0にするので【デボンインパクト】で攻めろ！ 基本数値が対象なので、APが上昇する[援護]、[応援]、装備品をしていても効果あるぞ。特殊能力や魔法を主力としたデッキに入ると良いでしょう。また、魔法【M-19:ダークミスト】や消耗品【I-59:こころのかけら】も相性が良いのでデッキに入れたい。

〈防御側の場合〉

例えば、A(Lv.3)が戦闘宣言を受けたとする。



※地形は代理地形 (Lv.8)とする  
 全てのキャラの攻撃は敵キャラを死亡させることができるとする  
 黄色はキャラカードで丸数字はキャラレベル  
 赤色は魔法カード

戦闘宣言を受けたキャラのレベルは含まれないので地形レベルは減らない。別のキャラで攻撃する場合は、Lv.8までのキャラで対抗できる。よって、C以外のキャラで対抗できる。

対抗可能カード(赤枠) B、E、F、G(Aが使用)、B+G、D+G、E+G

## Column 003 なんでもランキング

### AP 編

順位	No.	カード名	AP
1位	C-99	ゴメラ	99
2位	C-114	ジャイアントでぼ	12
2位	C-192	風神ラハ	12
4位	C-75	魔王イスフェル	10
4位	C-82	炎帝朱雀	10
4位	C-127	一発屋	10
4位	C-141	オルヴェニア宮廷騎士団	10

1位は【ゴメラ】圧倒的数値の AP:99！ ただし、レベルも 99あり、常時能力の「虚無」によって AP は 1 になってしまう。よって、実質【ジャイアントでぼ】と【風神ラハ】の AP:12 が最大といえるだろう。ランキングに並んだキャラは、高レベルかつ癖のあるキャラが多いので、サポートをして最大限に能力を引き出そう。特殊能力で攻めるのも良いが、通常攻撃も侮れないぞ。圧倒的な AP 集団で粉碎していこう。

### HP 編

順位	No.	カード名	HP
1位	C-99	ゴメラ	99
2位	C-114	ジャイアントでぼ	12
3位	C-102	土帝玄武	10
3位	C-82	炎帝朱雀	10
5位	C-19	カイマーノ	9
5位	C-191	地神アレフィン	9
5位	C-212	ノイトフェアミット	9
5位	C-291	聖乙女ここみ	9

HP も 1 位は【ゴメラ】の HP:99！ AP、HP ともに圧倒的数値を持つ【ゴメラ】は、数値だけを見るととてつもなく最強のキャラのように見えるが、レベル 99 であり常時能力で AP:1、HP:1 になってしまうので単体としてはそれほど脅威は無い。【土帝玄武】、【炎帝朱雀】、【地神アレフィン】と「種族:神」がランキング上位に 3キャラ入る結果となった。使用制限が緩いので、1位 2位の【ゴメラ】、【ジャイアントでぼ】よりこちらのほうが厄介になるだろう。鉄壁の守りで攻撃を寄せ付けられないパーティーにするのもいいだろう。

### 種族編(10種類以上の種族のみをランキングした)

順位	種族	種類
1位	人間	121
2位	モンスター	27
3位	機械	24
4位	妖精	19
4位	神	19
6位	ガーディアン	17
7位	アニマル	14

一番多いのは言うまでもないが圧倒的な枚数で「人間」。なんと全体の 4 割が「人間」だぞ。「人間」を除くと「モンスター」が一番多い種族だ。種族デッキを組む際には、「モンスター」、「機械」あたりが能力的にも組みやすいのではないだろうか。ちなみに「ガーディアン」は、オールドビス 10 周年記念で追加された「ver.4.5 蒼天の系譜」のみに登場。