

LEADER AREA

リーダーエリア

- リーダーカードを置くエリアです。

BATTLE AREA

バトルエリア

- バトルカードと、[フィールド]を持つエクストラカードを置くエリアです。
- アクティブのリーダーカードかバトルカードをレストにすることで、「相手のリーダーカード」か「相手のバトルエリアにある、レストのバトルカード」を対象に、アタックすることができます。
- バトルカードは登場したターンからアタックすることができます。

戦闘の手順

1. オフェンスステップ

アタックしたプレイヤーが、以下を望むだけ行います。

- [起動 戦闘中][覚醒]のスキルの使用。
- コンボ。

2. ディフェンスステップ

アタックを受けたプレイヤーが、以下を望むだけ行います。

- [起動 戦闘中][覚醒]のスキルの使用。
- コンボ。

3. ダメージステップ

お互いのパワーを比べます。

アタックした側のパワーが相手と同じかそれを上回るなら、アタックした側の勝利です。

アタックした側が敗北した場合は、何も起こりません。バトルを終了します。

COMBO AREA

コンボエリア

- 戦闘中、「手札のバトルカード」か「バトルエリアのアクティブのバトルカード」をこのエリアに置くことで、ダメージステップにおいて、左端のコンボパワーが戦闘中のカードのパワーに加算されます。
- 各戦闘終了後、コンボエリアのカードはドロップエリアに置かれます。

ターンの流れ

1. チャージフェイズ

- 自分の場のすべてのカードをアクティブにします。
- デッキからカードを1枚引きます。
- 手札を1枚選び、エナジーエリアに置くことができます。

2. メインフェイズ

以下を好きな順番で行うことができます。

- 手札からバトルカードを使用し、登場させる。
- 手札からエクストラカードを使用し、スキルを発動する。
- カードの[起動 メイン][覚醒]のスキルを発動する。
- 相手のカードにアタックする。(後攻1ターン目から)

3. エンドフェイズ

LIFE AREA

ライフエリア

- ライフを置くエリアです。
- ゲーム開始時、手札を引いた後、デッキの上からカードを1枚ずつ計8枚、内容を見ずに伏せたままこのエリアに置きます。
(デッキの一番上にあつたカードが、ライフエリアの一番下になるように置きます。)
- 相手のライフを0にしたプレイヤーはゲームに勝利します。

DECK AREA

デッキエリア

- デッキを置くエリアです。
- デッキが0枚になったプレイヤーは敗北します。

ENERGY AREA

エナジーエリア

- エナジーやエナジーマーカーを置くエリアです。
- ゲーム開始時、後攻のプレイヤーは「エナジーマーカー」1つを置きます。
- このエリアに、表向きかつ上下逆に置かれたカードは「エナジー」として扱います。
- エナジーエリアにカードが置かれる時、特に指示がない場合、「表向き」でかつ「アクティブ」で置かれます。
- エナジーをレストにすることで、コストを支払うことができます。

DROP AREA

ドロップエリア

- 戦闘でKOされたカードや使用したエクストラカードを置く場所です。