



クイックルールガイド

最終更新日：2026年5月7日

より詳しいルールはこちらから



※HPIに記載されているルールが最新のルールです。

勝利条件

プレイヤーはお互いに40点の絆を持ってゲームを開始し、ゲーム中にダメージを受けるとその数値に等しい点数だけ絆を失います。絆の上限は40点で、下限はなく0点を下回ることがあります。ゲーム中どちらかのプレイヤーの絆が0点以下になった場合でも、進行中のターンが終了するまでゲームを続けます。ターン終了時に相手の絆が0点以下ならあなたはゲームに勝利します。もしお互いの絆が0点以下だった場合、お互いの絆を比較し、絆が多いプレイヤーがゲームに勝利します。

デッキの構築

実際にゲームを遊んでみましょう。以下の2つの遊び方の内1つを選び、それに合わせたデッキを用意します。

1.ブリッツシールド戦

軌跡TRADING CARD GAME(以下、軌跡TCG)のブースターパックを5パック分開封した40枚ちょうどのデッキで対戦します。

デッキのルール

- ・5パック分を開封した40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。
- ・同じ名前かつ同じサブ名のカードがデッキに何枚入っていてもかまいません。

2.ストラテジー戦

集めた軌跡TCGのカードで構築したオリジナルのデッキで対戦します。

デッキのルール

- ・デッキのカード枚数は50枚ちょうどです。
- ・同じ名前かつ同じサブ名のカードはデッキに4枚まで入れることができます。

カードの見方・使い方(プレイ)

カードは左上に書かれたコストを支払うことで使うことができます。このようにカードを使うことをカードをプレイするといいます。

UNIT

プレイすると、場に出て戦闘します。



UNIT・ITEMのプレイ

- ◆CPコストを支払い手札からプレイできます。プレイしたカードは場に表向きのレディ状態で置きます。
- ◆UNIT・ITEMは自分の配備ステップでしかプレイできません。

ITEM

プレイすると、場に出てプレイヤーやUNITをサポートします。



- ◆プレイヤーは自分の配備ステップ開始時に拠点のカード1枚につきCPを1つ得ることができます。CPは自分の配備ステップ終了時に消滅します。

Point!

アーツについて

一部のUNITはアーツを持ちます。アーツはEVENTと同じ方法でプレイすることができます。UNITをアーツとしてプレイすると、アーツのテキストに書かれている効果を解決します。場のUNITが持つアーツはすべて使えません。

EVENT

プレイすると、テキストに書かれている効果を解決します。



EVENTのプレイ

- ◆EPコストを支払い手札から軌跡に置くか、拠点に裏向きであるなら表向きにすることでプレイできます。
- ◆プレイヤーはいつでも拠点にあるカードを1つアクションすることでEPを1つ得ることができます。EPは各フェイズ終了時に消滅します。

Point!

拠点からプレイしたカードについて

拠点からプレイしたカードは軌跡には置かず、拠点にプレイした時と同じ状態で置きます。

BASE

プレイすると、拠点にある限りゲーム全体に影響を与えます。



BASEのプレイ

- ◆BASEはコストを持たず、代わりに創設レベルを持ちます。
- ◆拠点に裏向きであるBASEの創設レベルが自分の拠点のカードの枚数以下なら、表向きにすることでプレイできます。例) 自分の拠点にカードが2枚あれば、創設レベルが2以下のBASEをプレイすることができます。

アイコンクラフト一覧

アイコンクラフトは【(アイコンクラフト名)】の形式で記載されるクラフトです。

【暗躍】	▪ これはプレイヤーと【暗躍】を持つUNITのみ攻撃でき、【暗躍】を持つUNITにのみ攻撃される。
【援軍】	▪ あなたの場にこれと同じ組織がないなら、これはUNITとしてプレイできない。
【帰属】	▪ あなたのUNITがこのターン中初めて攻撃した時、これはこのターン中それらが持つ組織を得る。
【派遣】	▪ これが拠点に裏向きであるなら、これは拠点からプレイできる。そうしたなら、あなたの手札を1枚拠点に裏向きのアクション状態で置いてよい。
【武術】	▪ これは【武術】を持たないUNITと戦闘中+1/+1を得る。
【ヘイト】	▪ 相手のUNITは攻撃する時、可能な限りこれに攻撃する。

用語集

アクション	指定されたカードをアクション状態にします。
アクション状態	カードが横向きで場や拠点にあることを示します。
応戦中	UNITが他のUNITに攻撃されている状態のことを示します。
クラフト	カードが持つ能力です。「・(テキスト)」の形式で記載されます。
計画	デッキの上を指定された枚数見て、その中の任意の枚数を任意の順番でデッキの下に置き、残りを任意の順番でデッキの上に置きます。
攻撃中	UNITがプレイヤーや他のUNITに攻撃している状態のことを示します。
再構築	再構築するカードが拠点にあるプレイヤーはそのカードを公開し破壊します。そうしたなら、そのプレイヤーのデッキの上を1枚拠点に裏向きのアクション状態で置きます。
サポート	サポートを持つUNITが攻撃された時、それを攻撃したUNITはオーバーキルしません。
スタン	指定されたカードをスタン状態にします。UNITがスタンした時、スタンしたUNITを持つプレイヤーはそのCPコストと同数の絆を失います。(スタンダメージ)
スタン状態	場のUNITがスタンしている状態であることを示します。スタン状態のUNITは裏向きのアクション状態になります。スタン状態のUNITはレディできません。
戦闘中	攻撃中または応戦中であることを示します。
即死/破壊	指定されたカードを軌跡に置きます。
リンク	リンクしている組織のUNITはあらゆる領域でリンクしているお互いの組織を得ます。
レディ	指定されたカードをレディ状態にします。
レディ状態	カードが縦向きで場や拠点にあることを示します。
	「レディ状態のこれをアクションする。」という意味を持ちます。
	カードが場に出た時に誘発されるクラフトです。

場

- ◆スタン状態のUNITはクラフトをすべて失います。
- ◆UNITが回復した時、それを表向きのアクション状態にします。
- ◆場のUNITが持つアーツはすべて使えません。

※【暗躍】を持つUNITは、【暗躍】を持たないUNITと分けてここに置くと管理しやすくなります。

デッキ置き場

- ◆デッキをここに裏向きで置きます。特に指示がない限り、中身を確認することはできません。
- ◆デッキからカードを引く時、カードが引けないプレイヤーはゲームに敗北します。
- ◆デッキの上や下にカードを複数枚置く時、特に指示がなければ任意の順番で置きます。

拠点

- ◆拠点に裏向きであるEVENTやアーツ(UNIT)はEPコストを支払い表向きにすることでプレイできます。
- ◆拠点に裏向きであるBASEの創設レベルが自分の拠点のカードの枚数以下なら、表向きにすることでプレイできます。
- ◆拠点からプレイしたEVENTやアーツ(UNIT)やBASEは拠点にプレイした時と同じ状態で置きます。
- ◆特に指示がない限り、拠点で表向きのBASE以外のカードが持つクラフトはすべて使えず、効果も発揮しません。

カードの状態



レディ状態



アクション状態



(場のUNITのみ) スタン状態

※レディ状態・アクション状態はカードの表向き・裏向きを問いません。

プレイヤーがいつでもできる行動

- 1.EVENT、アーツ(UNIT)、BASEのプレイ
- 2.クラフトのプレイ

「・(コスト):(テキスト)」のように書かれたクラフトはコストを支払うことでプレイできます。

3.スクラムサポート

自分のUNITを1つ対象とし、それと同じ組織を持つ自分の他のUNITを1つアクションすることでそれにこのターン中サポートを与えることができます。これを「スクラムサポート」といいます。またスクラムサポートする時、対象のUNITが【暗躍】を持つなら、もう1つのUNITも【暗躍】を持つ必要があります。

4.EPを得る

拠点にあるカードを1つアクションすることでEPを1つ得ることができます。各フェイス終了時、残ったEPはすべて消滅します。

軌跡

- ◆即死したUNITやプレイしたEVENTなどのカードをここに表向きで置きます。
- ◆特に順番は管理されず、お互いのプレイヤーはいつでも軌跡の内容を確認できます。

対戦の準備

- ①対戦前に礼儀正しく挨拶をしましょう。
- ②無作為な方法でプレイヤーを1人選び、そのプレイヤーは自分か相手のどちらが最初のターンのイニシアチブプレイヤーになるかを決めます。
- ③お互いのデッキを十分に切り、裏向きでデッキ置き場に置きます。
- ④お互いのプレイヤーはデッキからカードを4枚引き、手札にします。
- ⑤最初のターンのイニシアチブプレイヤーは手札を任意の枚数選び、それらをデッキの下に置き、置いた枚数と同じ枚数のカードを引くことで手札の入れ替えを行うことができます。この時、行わないこともできます。その後、最初のターンのイニシアチブプレイヤーでないプレイヤーも同じ手順で手札の入れ替えを行うことができます。
- ⑥対戦の準備が終わったら、ゲームを開始します。

1.準備フェイズ

イニシアチブプレイヤーは①～③を一度行い、次にイニシアチブプレイヤーでないプレイヤーは①～③を一度行います。その後、準備フェイズを終了します。

①ドローステップ

カードを2枚引きます。



②拠点ステップ

自分の拠点に手札を1枚裏向きのレディ状態で置くことができます。この時、置かないこともできます。



③配備ステップ

配備ステップ開始時、現在のフェイズを進行中のプレイヤーは自分の拠点のカード1枚につきCPを1つ得ます。プレイヤーはCPコストを支払いUNITやITEMをプレイできます。UNITやITEMはCPがある限り、何枚でもプレイできます。配備ステップ終了時、残ったCPIはすべて消滅します。

2.戦闘フェイズ

イニシアチブプレイヤーは①～②を一度行い、次にイニシアチブプレイヤーでないプレイヤーは①～②を一度行います。その後、お互いのプレイヤーが連続して①でパスを行うまでこれを繰り返します。お互いのプレイヤーが連続して①でパスを行ったなら、戦闘フェイズを終了します。

①攻撃対象選択ステップ

攻撃する自分のレディ状態のUNITを1つと相手のスタン状態でないUNITを1つ攻撃対象として選びます。攻撃するUNITが攻撃対象として選べるUNITがないなら、代わりに相手を攻撃対象として選ぶことができます。攻撃できないまたは攻撃したくない時はパスを行います。

スクラム攻撃

①にて攻撃する自分のUNITを選ぶ時、同じ組織を持つUNITを複数選び、それらで攻撃することができます。これを「スクラム攻撃」といいます。スクラム攻撃中、②にて参照する攻撃中のUNITのSTRはスクラム攻撃中のすべてのUNITのSTRの合計値になります。スクラム攻撃されたUNITが応戦する時、相手は攻撃中のUNITから応戦対象を1つ選び、それに応戦します。また攻撃対象がUNITの時、スクラム攻撃中のUNITはオーバーキルしません。

※攻撃を継続できなくなった場合、攻撃したプレイヤーの①から再開します。(攻撃するUNITがスタンせずに場にあれば、それらをすべてレディ状態に戻します。)

②戦闘解決ステップ

攻撃するUNITをアクションし、攻撃対象に攻撃します。

①攻撃対象がUNITの時

- ・この戦闘中、攻撃するUNITは攻撃中のUNITになり、攻撃対象のUNITは応戦中のUNITになります。
- ・攻撃中のUNITのSTRが応戦中のUNITのDEF以上なら、応戦中のUNITをスタンし、応戦中のUNITのSTRが攻撃中のUNITのDEF以上なら、攻撃中のUNITをスタンします。スタンしたUNITを持つプレイヤーはそのCPコストと同数の絆を失います。(スタンダメージ)
- ・攻撃中のUNITのSTRが応戦中のUNITのDEFを超えていて、かつ応戦中のUNITがサポートを持っていないなら、オーバーキルが発生し、相手はその差と同数の絆を失います。(オーバーキルダメージ)

②攻撃対象がプレイヤーの時

- ・この戦闘中、攻撃するUNITは攻撃中のUNITになります。
- ・オーバーキルが発生し、相手は攻撃中のUNITのSTRと同数の絆を失います。(オーバーキルダメージ)

3.回復フェイズ

相手の絆が0点以下ならあなたはゲームに勝利します。もしお互いの絆が0点以下だった場合、お互いの絆を比較し、絆が多いプレイヤーがゲームに勝利します。お互いの絆が0点以下かつお互いの絆が同じ場合はイニシアチブプレイヤーでないプレイヤーがゲームに勝利します。

ゲームの勝者が決まらなければ、お互いのプレイヤーはイニシアチブプレイヤーから順に自分の場のスタン状態のUNITをそれぞれ1つ選び、それを回復することができます。この時、選ばないこともできます。

その後、他の場のスタン状態のUNITをすべて軌跡に置き、お互いのプレイヤーの場と拠点のカードをすべてレディし、回復フェイズを終了します。

回復フェイズ終了後、イニシアチブプレイヤーを入れ替えて、次のターンを開始します。