

装甲娘

SOUKOU MUSUME

《 TRADING CARD GAME 》

クイックスタートガイド

装甲娘TCGとは

装甲娘TCGは、装甲娘PROJECTの壮大な世界観をテーマにした、2人用対戦型トレーディングカードゲームです。戦場のすべての相手の装甲娘を「大破（HPが0以下になったユニットカードを裏向きにすること）」させるとゲームに勝利します。

カードには、装甲娘の他に装甲娘をサポートするコマンドカードも存在します。好きなカードを組み合わせた50枚の「デッキ」をつくり、対戦を楽しみましょう。ゲームに慣れてきたら、ブースターパックで「デッキ」を改造するのもオススメです！

■ 対戦に使用するもの

デッキ……………50枚のカードの束です。
1プレイヤーにつき、1つのデッキを用意します。

ダメージマーカー…ユニットが受けているダメージの量を表します。ユニットの上に乗せて使います。(3000点分程度用意しましょう。)

■ 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。
- 同じ名前かつ同じ種類のカードはデッキに4枚まで入れることができます。
- ユニットの数は必ず1枚以上、デッキに入れてください。

■ 対戦のしかた

対戦は先攻プレイヤーのターンからスタートし、勝敗が決まるまで、自分のターンと相手のターンを交互に繰り返します。

■ 勝利条件

- 相手の戦場のユニットをすべて「大破」させたプレイヤーがゲームに勝利します。
- デッキを引く際、引くべき枚数分のカードを引くことができなければ、そのプレイヤーはゲームに敗北し、その対戦相手が勝利します。

カードの種類と見方

■ ユニット



ユニットは、[スキル]を使って相手のユニットを攻撃したり、相手からの攻撃を受けたりするカードです。ユニットごとに、持っている[スキル]やHPなどが違います。

- ① 名前……………カードの名称です。
- ② HP……………ユニットの体力です。この数字以上のダメージを受けると「大破」します。
- ③ 属性……………ユニットの属性です。「貫」、「衝」、「斬」の3種類あり、「有利」に影響します。
また、一部のカードで、[判定]に使用します。
- ④ スキル……………ユニットやコマンド(制服)が持つ[スキル]です。コストや技名、効果テキストが書かれています。
- ⑤ 有利……………有利属性のユニットへ与える[スキル]のダメージが2倍になります。
- ⑥ 退却コスト……………ユニットが主戦場から控え戦場に[退却]するときに必要なエネルギーの数です。
- ⑦ 武器種……………ユニットの武器の種類です。[スキル]のダメージは、格闘ダメージと射撃ダメージに分類されます。
- ⑧ プレーヤーテキスト…装甲娘のセリフです。
- ⑨ レアリティ……………カードの希少性を表します。 ※レアリティはブースターパックのカードに記載されています。
- ⑩ カードナンバー……………カードの分類番号です。

■ コマンド

戦略



戦術



制服



コマンドは、さまざまな効果で戦闘をサポートしてくれるカードです。使い方や効果の違いによって、「戦略」、「戦術」、「制服」に分類されます。

- 戦略…戦略カードは、自分のターンに1枚しか使えません。使ったら捨て場に置きます。
- 戦術…自分のターンに何枚でも使えます。使ったら捨て場に置きます。
- 制服…使ったらユニットに[セット]します。
ユニットが「大破」したら[セット]してあった制服を捨て場に置きます。
自分のターンに何枚でも使えますが、以下の条件のユニットには使用できません。
- このターン戦場に出たユニット。
- このターンすでにカードが[セット]されたユニット。

- ⑪ 効果……………コマンドが持つ効果です。
- ⑫ EXスキル……………コマンド(制服)が持つ特殊な[スキル]です。ユニットに[セット]することで使用できます。

プレイヤーの行動

▶ チャージ

[チャージ]とは、手札のカードを裏向きのままエネルギーとしてユニットに付け、デッキを1枚引くことです。ユニットが[スキル]を使ったり、[退却]するためにはユニットにエネルギーが[チャージ]されている必要があります。
※主戦場のユニットと控え戦場のユニットのどちらにも[チャージ]することができます。
※ユニット1体に付けられるエネルギーの枚数に制限はありません。



▶ スキル

ユニットには、固有の[スキル]があります。[スキル]は、アタックフェイズに主戦ユニットが使用します。使用する[スキル]に必要なエネルギーが[チャージ]されていない場合、その[スキル]は使用できません。
※[スキル]を使用した後も、エネルギーはそのまま付けておきます。



- 1 スキルの名称
- 2 [スキル]を使用するのに必要なエネルギーの枚数
- 3 [スキル]で相手の主戦ユニットに与えるダメージ
- 4 [スキル]の能力

「Achilles Shield」を使用する場合、はエネルギーが1枚以上[チャージ]されている必要があります。

▶ セット

[セット]とは、ユニットにカードを付けることです。[セット]は自分のターンに何回でも行えます。ただし、以下の条件のユニットには[セット]できません。
● このターン戦場に出たユニット。
● このターンすでにカードが[セット]されたユニット。
※1体のユニットに[セット]できるカードの枚数に制限はありません。
※[セット]されているユニットが「大破」した場合、[セット]されていたカードはすべて捨て場に置きます。



▶ EXスキル

コマンド(制服)には、[EXスキル]があります。[EXスキル]には[セット]されているだけで常に効果を発揮するものと、プレイヤーが自分のメインフェイズに任意のタイミングで使用できるものがあります。
※「中破」したユニットの[EXスキル]は発揮・使用できません。



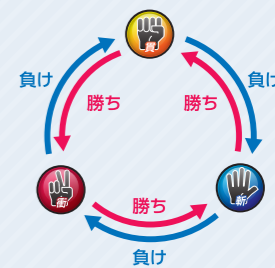
▶ 退却

[退却]とは、主戦場のユニットを控え戦場のユニットと入れ替えることです。主戦ユニットが[退却]するには、主戦ユニットから[退却コスト]分のエネルギーを捨て場に置きます。主戦場のユニットを控え戦場に移動させたら、すぐに控え戦場のユニットから1体選んで主戦場に出します。
※[退却]したユニットが「小破」していた場合、通常状態に復帰します。
※「中破」したユニットは[退却]することができません。
※[退却]は、自分のメインフェイズに1回まで行えます。



▶ 判定

ゲーム中、[判定]を行う場合、カードに書かれた「属性」を参照し、以下の順番で行います。
①お互いに自分のデッキの一番下を公開します。
②お互いにカード右上の「属性」の優劣を確認します。「貫」は「衝」に、「斬」は「貫」に、「衝」は「斬」に勝ちます。「貫」は「斬」に、「斬」は「衝」に、「衝」は「貫」に負けます。「属性」が同じ場合、引き分けです。
③[判定]したカードはデッキの一番下に裏向きに置きます。
④勝つか負けた場合、[判定]を終了します。
※引き分けの場合、①からやり直す。3回引き分けた場合は、[判定]に負けず。



※「属性」が同じ場合、引き分けです。