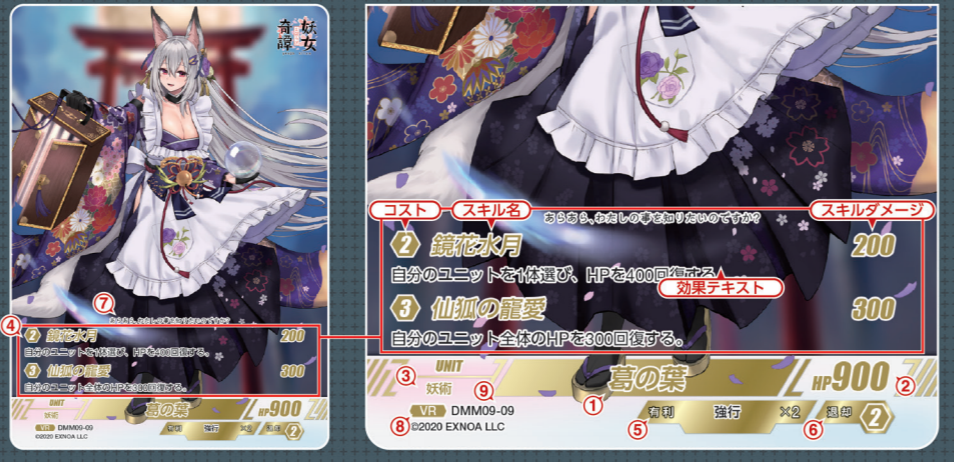




カードの種類と見方

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「KO」します。
- ③ 属性 …………… ユニットの属性です。「有利」に影響します。
- ④ スキル …………… ユニットやコマンド(強化)を持つ[スキル]です。コストやスキル名、効果テキストが書かれています。
- ⑤ 有利 …………… 相手のメイン・ユニットが有利属性だった場合、[スキル]のダメージは2倍になります。
- ⑥ 退却コスト …………… ユニットがメイン・エリアからスタンバイ・エリアに[退却]するときに必要なエネルギーの数です。
- ⑦ フレーバー …………… 世界観を表すテキストです(ゲームには直接関係しません)。
- ⑧ レアリティ …………… カードの希少性を表します。
- ⑨ カードナンバー …… カードの分類番号です。

コマンド コマンドは、さまざまな効果でバトル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」、「強化」に分類されます。

- 戦略** …… 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。
- 強化** …… ユニットに[セット]して使います。ユニットが「KO」したら[セット]してあった強化はすべて捨て場に置きます。
 - 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。
 - このターンエリアに出たユニット。
 - このターンすでにカードが[セット]されたユニット。

戦略



⑩ 効果 …………… コマンドが持つ効果です。

戦術



⑪ EXスキル …………… コマンド(強化)を持つ特殊な[スキル]です。ユニットに[セット]することで使用できます。

強化



まほろば妖女奇譚 TRADING CARD GAMEとは

まほろば妖女奇譚TRADING CARD GAMEは、まほろば妖女奇譚をテーマにした、2人用対戦型トレーディングカードゲームです。エリアのすべての相手のユニットを「KO」させるとゲームに勝利します。カードには、ユニットの他にユニット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。弊社のDMM GAMESタイトルのカードゲームと対戦することも可能です！

- 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
 - 相手のエリアのユニットをすべて「KO」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。

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コスト以上のエネルギーが付いている必要があります。

※メイン・エリアのユニットとスタンバイ・エリア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。
 ※[チャージ]は、自分のメインフェイズに1回まで行えます。



スキル

ユニットには、固有の[スキル]があります。[スキル]は、バトルフェイズにメイン・ユニットが使用できます。使用する[スキル]に必要なエネルギーが付いていない場合、その[スキル]は使用できません。

- 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]で相手のメイン・ユニットに与えるダメージ
- ④ [スキル]の能力
[スキル]を使用する場合は、コスト以上のエネルギーが付いている必要があります。

※[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。



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。

- このターンエリアに出たユニット。
- 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「KO」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(強化)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。

※「レスト」したユニットの[EXスキル]は使用できません。
 ※「スタン」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、メイン・エリアのユニットをスタンバイ・エリアのユニットと入れ替えることです。メイン・ユニットが[退却]するには、メイン・ユニットから[退却コスト]分のエネルギーを捨て場に置く必要があります。メイン・エリアのユニットをスタンバイ・エリアに移動させたら、すぐにスタンバイ・エリアのユニットから1体選んでメイン・エリアに出します。

※[退却]したユニットが「レスト」していた場合、通常状態に復帰します。
 ※「スタン」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。



退却コスト