

ユニットの状態について

通常	レスト	スタン	KO
			
カードを縦向きにします。	カードを横向きにします。 「レスト」したユニットは「スキル」と「EXスキル」を使用することができません。 ※ユニットが「退却」した場合、通常状態に復帰します。	カードの上下を逆さまにします。 「スタン」したユニットは「スキル」と「EXスキル」の発揮・使用、「退却」することができません。 ※ユニットがカードの効果でスタンバイ・エリアに移動した場合、通常状態に復帰します。	カードを裏向きにし、「KO」したユニットから、付いているエネルギーと「セット」されたカードを捨て場に置き、ダメージマーカーを取り除きます。 ※「KO」したスタンバイ・ユニットはスタンバイ・ユニットとして扱いますが、特に指示がない限り一切の効果で遊ぶことができません。「チャージ」や「セット」することができません。

※「レスト」状態と「スタン」状態を状態異常といいます。

ダメージ計算のしかた

【スキル】で与えるダメージは以下の順番で計算してください。

①【スキル】のダメージ計算	スキルダメージと効果テキストを読んで、【スキル】が相手ユニットに与えるダメージを計算します。
②自分のカードのダメージを変更する効果の計算	【スキル】を使用するユニットにダメージを変更する効果があれば、それを計算します。 ※効果が複数ある場合、【スキル】を使用したプレイヤーが任意の順番ですべて計算します。
③相手のカードのダメージを変更する効果の計算	【スキル】を受けるユニットにダメージを変更する効果があれば、それを計算します。 ※効果が複数ある場合、【スキル】を使用したプレイヤーが任意の順番ですべて計算します。
④有利によるダメージの計算	相手メイン・エリアのユニットが有利属性の場合、ダメージは2倍になります。

MAIN
メイン・エリア

メイン・エリア1つとスタンバイ・エリア4つを
合わせてエリアと呼びます。

メイン・エリアでユニットが「KO」したら
スタンバイ・エリアの「KO」していないユニットと入れ替えます。

ミナシゴロシゴト
ORPHANS ORDER
TRADING CARD GAME

©2020 EXNOA LLC / whomor.inc / AREAREA STUDIO

デッキ置き場

捨て場

STAND-BY
スタンバイ・エリア

STAND-BY
スタンバイ・エリア

STAND-BY
スタンバイ・エリア

STAND-BY
スタンバイ・エリア

対戦の準備

- ①はじめに「よろしくおねがいします」とあいさつをします。
- ②お互いのデッキを裏向きのままよくシャッフルして、裏向きのまま「デッキ置き場」に置きます。
- ③デッキを5枚引き、相手に見えないように手札とします。
- ④自分の手札からユニット1枚をメイン・エリアに裏向きで出します。
※手札にユニットがなかったら、相手に手札をすべて見せ、手札をデッキに戻し、②からやりなおします。
その場合、相手のプレイヤーはデッキを1枚引くことができます。
- ⑤じゃんけんをして勝ったプレイヤーが先攻です。
- ⑥メイン・エリアの裏向きのユニットを表向きにして対戦を開始します。

ターンの流れ

ドローフイズ

- ①自分のデッキを1枚引きます。
※このときデッキがなくて引けないと、ゲームに敗北します。

メインフェイズ

- 以下の5つの行動を、任意の順番で行うことができます。
- ①1ターンの1度、自分のユニット1体に「チャージ」します。
 - ②自分の手札からユニットを空いているスタンバイ・エリアに出します。
 - ③自分の手札からコマンド（戦略・戦術・強化）を使用します。
 - ④【EXスキル】を使用します。
 - ⑤1ターンの1度、メイン・エリアのユニットを「退却」させます。

※回数に制限のない行動は何回でもできます。
※お互いの自分の最初のターンは、「セット」はできません。

バトルフェイズ

- ①メイン・ユニットの【スキル】を1つ使用することができます。
※先攻1ターン目は【スキル】を使用できません。
※エネルギーがコスト分に足りていない【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。
※【スキル】が使用できない場合や、使用したくない場合は、そのまま「バトルフェイズ」を終了することができます。
- ②ユニットがHP以上のダメージを受けた場合、そのユニットを「KO」します。
- ③「KO」したメイン・ユニットは裏向きにし、スタンバイ・ユニットと入れ替えます。
※メイン・ユニットについていたカードはすべて捨て場に置きます。
※ユニットが「KO」した側のプレイヤーが、メイン・エリアに出すユニットを選びます。
- ④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。

エンドフェイズ

- ①お互いにメイン・エリアのユニットの状態を確認します。
- ②自分のエリアのユニットが「レスト」または「スタン」の場合、「じゃんけん」を行います。
勝った場合は「レスト」なら通常状態に復帰させ、「スタン」なら「レスト」に状態を変更します。
- ③自分のターンを終了し、相手のターンのドローフイズを開始します。

より詳しいルールはこちらから



※HP記載の最新のルールです。