

## 【第3章 ゲームの流れ】

### [ 基本的な流れ ]

このゲームはどちらかのプレイヤーが勝利条件を満たすまで、交互にターンを繰り返すことによって進行していきます。ゲームは以下の流れで行われます。

#### 1. ゲームの準備

#### 2. ゲームの開始

#### 3. 先攻のターン

#### 4. 後攻のターン

#### 5. ゲーム終了

( 3. 4. をどちらかのプレイヤーが勝利条件を満たすまで繰り返す )

#### < ターンマーカー >

このゲームでは、双方のターンに国力フェイズ(ユニットの出撃ステップ)が存在するため、どちらのターンなのか混同しやすいかも知れません。第1弾スターターキットには、カード状のマーカーを同梱しているので、ターンの変わり目にやり取りするのも良いでしょう。



第1弾スターターキット  
付属のターンマーカー

### [ ゲームの準備 ]

ゲームの準備は以下のような流れで行われます。

1. それぞれ自分のデッキをよくきります。

2. デッキを交換して相手のデッキを軽く切ります。

3. 相手に返してもらったデッキを、山札として裏面に上にして置きます。

4. じゃんけんやコイントスなどで先攻・後攻を決めます。

5. 自分の山札の上から7枚引いて、手札とします。(注)

6. チップをそれぞれ20個ずつ持っていることを確認します。

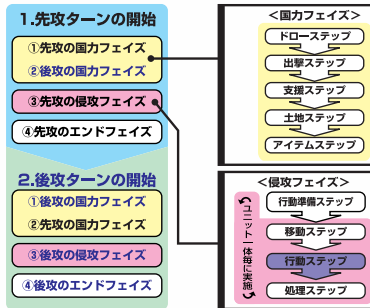
7. 準備完了です。ゲームを開始します。

#### <注...手札の引きなおし>

最初の手札から任意の枚数を選択して国外へ捨て、捨てた枚数から1枚減らした枚数のカードを新たに山札から引くことができます。この引き直しは手札が0になるまで行うことが可能です。手札にユニットカードが無くとも、相手の侵攻フェイズまでにユニットカードを出撃させれば敗北とはなりません。

## [ ターンの流れ ]

自分のターン（手番）を「自ターン」、対戦相手のターンを「相手ターン」と言います。1つのターンは準備のためや行動のためのフェイズで構成されており、各フェイズはさらにいくつかのステップで区切られています。どちらのターンでも、必ず両方のプレイヤーが国力フェイズを行うことに注意してください。



## [ 各フェイズの流れ ]

フェイズ内の行動はステップで区切られ、以下のような流れで行われます。

（必）とある行動（ステップ）は必ず行わなくてはなりません。その他の行動は任意で行わなくても構いません。

## [ 国力フェイズ ]

カードを引く、ユニットの出撃、土地カードの配置、気力チップの支援、ユニットへ武器などの付与を行います。この国力フェイズは、自ターンと相手ターンに1回ずつ行います。

### 国力フェイズ内の各ステップの説明

- 1 ドローステップ
- 2 出撃ステップ
- 3 支援ステップ
- 4 土地ステップ
- 5 アイテムステップ

【使用済みチップを未使用に戻す（必）】  
自ターンの自国力フェイズの場合、国力フェイズの開始時に使用済みチップ置き場にあるチップを未使用チップ置き場へと移動します。

1 【山札からカードを1枚ドロウ（必）】  
自分の山札の一番上からカードを1枚引き、手札に加えます。

2 【ユニットカードを1枚配置する】  
自分の出撃マス3カ所のうち、空いているマスに手札からユニットカードを1枚配置できます。1回の出撃ステップで、配置できるユニットは1枚までです。また、敵味方合せて場の一般兵以外のユニットと同名ユニットを配置することはできません。

3 【支援：気力チップを補給する】  
フィールド上の自軍ユニットに未使用チップから最大3枚まで気力チップを乗せることができます。3枚までなら1ユニットに3枚乗せても、3ユニットに1枚ずつでも構いません。

4 【土地カードを1枚配置する】  
自ターンの自国力フェイズの場合、一番前に配置された自軍ユニットの横列と後ろの横列の空いているマスに、手札から土地カードを1枚配置することができます。

5 【ユニットにカードを付与する】  
フィールド上の自軍ユニットに、手札から武器カード、魔法カード、アイテムカードを付与したり、既に付与されているそれらのカードを取り外し（リムーブ）したりすることができます。

## 〔侵攻フェイズ〕

自ターンに1回あり、ユニットを行動させることができます。ユニットの行動は1体ごとにあり、1体のユニットの移動と行動が終了したら、次のユニットを行動させることになります。ユニットを行動させる順番は自由に設定でき、また必ずしも全ユニットを行動させる必要はありません。作戦によっては移動だけを行ったり、移動も行動も行わないこともできます。

### 侵攻フェイズ内の各ステップの説明

ユニット1体毎に実施

#### 1 行動準備ステップ

#### 2 移動ステップ

#### 3 行動ステップ

#### 4 処理ステップ

3 【ユニットを行動させる】  
ユニットを行動させることができます。ユニットによってできる行動は決まっています。(詳しい行動の手順はP44から参照)

4 【ユニットを待機状態にする(必)】  
移動、行動のどちらかを行ったユニットを、行動を終えた印として待機状態にします。  
ユニットによっては【再移動】などの特殊能力を使用したり、【クラスチェンジ】させたりすることができます。

1 【自軍ユニットを行動可能状態にする(必)】  
待機状態の自軍ユニットを行動可能状態にします。フィールド上に配置されている全ての自軍ユニットに対して同時に行います。

2 【ユニットを移動させる】  
ユニットをそのカードに記載された移動範囲内に移動させることができます。他のユニットがいるマスや侵入制限のある土地カードが配置されているマスには移動できません。

侵攻フェイズ中の移動ステップ、行動ステップ、処理ステップは、ユニット1体ごとに行います。ユニットAを移動させてからユニットBを移動させ、それから戻ってユニットAを行動(攻撃など)させたりすることはできません。

## 〔エンドフェイズ〕

手札が8枚以上あるときは、7枚になるよう選んでカードを戦場外に置きます。これは相手のエンドフェイズでは行いません。

全ての行動が終わったら、ターンの終了を相手に宣言し、相手にターンマーカーを渡して自ターンを終了します。

1 【カードの使用】  
エンドフェイズ開始時が使用タイミングとなっているサブライズカードを使用します。

【世代交代】  
親子の関係のある2枚のユニットカードで効果を表します。  
1. 場の親ユニットを、手札の子ユニットへの交代  
2. 手札の親ユニットによる場の子ユニットへの支援

2 【修練】  
3弾のクラスチェンジのカードの効果です。

【象徴】  
3弾の『伝説の武器、魔法』のカード(3-060-3-072)の効果です。

3 【手札の整理(必)】  
手札が8枚以上ある場合は、7枚になるように手札からカードを戦場外へ置きます。

世代交代については、第1弾スターターキットのルールブックに、【修練】【象徴】は、第3弾のルール補足シートに詳しく記載されています。