

【始める前に】

[事前の説明]

本シナリオは、FETCGの概要及び遊び方をより分かりやすく知っていただくことを目的としています。そのため、デッキの構成や順番もあらかじめ設定されています。また、手札の出し方や行動も以下のシナリオを辿ることとします。

また、ゲーム中で使用する用語に関しては、FETCG第5弾スターターキットに封入されているマニュアルを参照ください。

[本シナリオで準備するもの (二人分)]

・ サンプルカードデッキ 30枚×2

※FETCGは1デッキ60枚でプレイしますが、ここでは30枚のハーフデッキでも構いません。

※FETCG第5弾スターターキットに封入されているカードを使用しますが、ランダムで入手できるカードもシナリオに出現します。

※本シナリオでは、以下の順番でカードを使用しますので、あらかじめ順番通り並べておいてください。以降のカードの順番は任意です。

先攻側	後攻側
1. ユニットカード マルス(5-001)	1. ユニットカード カミュ(5-011)
2. ユニットカード シーダ(5-002)	2. ユニットカード ナバル(5-012)
3. 武器カード 鉄の槍(5-077)	3. 武器カード 鉄の剣(5-076)
4. ユニットカード リンダ(5-008)	4. アイテムカード 竜の盾(5-102)
5. 魔法カード ファイアー(5-091)	5. 土地カード 溶岩(5-178)
6. ユニットカード アーマーナイト(5-056)	6. サプライズカード 補給(5-149)
7. サプライズカード シーダ (人間関係) (5-119)	7. ユニットカード マムクート (火) (5-068)
8. ユニットカード 火竜(5-072)	8. サプライズカード 火竜石(5-130)
	9. ユニットカード 火竜(5-072)
	10. サプライズカード 二人の絆(5-122)

※本シナリオ中では、サプライズカード以外のカードは、上記のカード名横のアイコンで、フィールド上に示しています。

・ チップ 20枚×2

・ フィールド

※第1弾スターターキットに封入されているもので構いません。

[あると便利なもの]

・ ターンマーカー

※ターンの状況 (侵攻フェイズがある側のプレイヤー) を示すものですので、商品のボックスなどでも構いません。

【ゲーム開始】

[具体的なゲームの流れ]

ここから、手順を追ってゲームの流れを紹介します。
二人のプレイヤーは、先攻と後攻に分かれます。

1.先攻ターン

1-1.先攻側国力フェイズ

1-1-1.フェイズ開始時

自分のターンの場合、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。この場合は、使用済みチップ置き場にはチップはないので、何も行いません。

<フェイズ開始時の処理>

- ・自分のターン（自分の侵攻フェイズがあるターン）の国力フェイズの場合のみ、行います。ゲームスタート時や、使用済みチップがない場合はこの手順を行いません。また、相手プレイヤーのターン時の国力フェイズではこの手順を行いません。


1-1-2.ドローステップ

自分の山札置き場から、上から1枚カード引き、手札に加えます。
このステップは省略することはできません。

<ドローステップでの山札切れの処理>

- ・このドローステップ時に山札にカードの無い場合は相手の勝利となります。

1-1-3.出撃ステップ

D-1	D-2	D-3
C-1	C-2	C-3
B-1	B-2	B-3
A-1	 配置	A-3

ユニットカードをフィールドに配置するためのステップです。
『マルス』を未使用チップ7枚使用して、A-2へ出撃（配置）させます。
<先攻側のチップ状態：マルス気力7／未使用13／使用済み0>

<カードの配置方法その1：ユニットカード>

- ・ユニットカードは記載されている【気力】の枚数以下のチップを乗せ、出撃させる（配置する）ことが出来ます。ユニットカードの上に載せられたチップを【気力チップ】と呼びます。この気力チップが、ユニットの行動の源（コスト）にもなります。先攻／後攻それぞれのターンで、双方の国力フェイズ（カード配置のためのフェイズ）がありますが、1回のフェイズでユニットカードは1枚しか配置する事が出来ません。

※注意：本シナリオ中では出撃ステップにあるフィールドに、その国力フェイズで行う主な処理を記載しています。フィールド上の全ての処理をその出撃ステップで行うわけではないことをご注意ください。

1-1-4.支援ステップ

ユニットが消費した気力チップを補充するためのステップです。
フィールド上のユニットである『マルス』は最大気力は7なので、これ以上の気力チップの補充はできません。

<支援ステップとは>

- ・このステップは、ユニットへ気力チップを補充することができるステップです。通常時は、1回の支援ステップで未使用チップ置き場から3枚まで補充することが出来ます。この3枚は、1体のユニットに3枚加えることも可能ですし、3体のユニットに1枚ずつ加える事も可能です。

1-1-5.土地ステップ

フィールド上に土地カードを配置するためのステップです。
ここでは何も配置しないままにします。

<土地ステップとは>

- ・自分のターン（自分の侵攻フェイズがあるターン）の国力フェイズのみ、土地ステップがあります。手札にある土地カードを、自軍陣営側のマス（最前列ユニットより手前側）に配置することができるステップです。
- ・このステップは任意のため、手札に土地カードがある場合でも、配置しなくても構いません。

1-1-6.アイテムステップ

ユニットに武器や魔法。アイテムを持たせるためのステップです。
ここでは何も持たせないままにします。

<アイテムステップとは>

- ・武器カード、魔法カード、アイテムカードをユニットに装備させることができるステップです。
- ・このステップは任意のため、手札にカードがある場合でも、使用しなくても構いません。

以上で、先攻側の国力フェイズが終了し、後攻側の国力フェイズに移行します。

1-2.後攻側国力フェイズ

<国力フェイズ>

- ・相手のターンであっても、国力フェイズはあります。ただし、使用済みチップの移動や土地ステップはないので、注意してください。
- ・FETCGでは、エンドフェイズでターンマーカーのやり取りをすることで目印としたりします。

1-2-1.ドローステップ

自分の山札置き場から、上から1枚カード引き、手札に加えます。

1-2-2.出撃ステップ

D-1	 配置	D-3
C-1	C-2	C-3
B-1	B-2	B-3
A-1		A-3

『カミュ』を気力チップ7個を載せてD-2へ出撃させます。
<後攻側のチップ状態：カミュ気力7 / 未使用13 / 使用済0 >

1-2-3.支援ステップ

フィールド上の自軍ユニットは『カミュ』だけで、かつ満数まで気力チップが載せられているため、何も行いません。

1-2-4.アイテムステップ

ここでは、何も行いません。

以上で、後攻側の国力フェイズが終了し、先攻側の侵攻フェイズに移行します。

1-3.先攻側侵攻フェイズ

1-3-1.行動準備ステップ

侵攻フェイズを迎えると、その陣営のユニットは全て行動可能状態に復帰します（特殊な効果を受けているユニットカードは除きます）。

この場合は、ユニットカード『マルス』は待機状態になっていないため、何も行いません。

<行動準備ステップとは>



- ・ユニットが行動ステップを終了するなど、そのターンでの行動を終えた印としてユニットカードの向きを横に倒します。その横に倒れている状態を待機状態といいます。侵攻フェイズの始めに、全てのユニットは未行動状態に戻ります。行動準備ステップは、そのためこの向きを直して行動可能な状態であることを示すためのステップです。

1-3-2.ユニットの行動：マルス

<ユニットカードの行動>

- ・ユニットカードを行動させます。この行動は、ユニット1体ごとに行います。Aのユニットを移動させてBを移動させ、またAに戻って戦闘し……というような事が出来ません。また、侵攻フェイズそのものは任意なので、ユニットに行動させずに次のフェイズへ移っても構いません。

移動ステップ

D-1		D-3
C-1	C-2	C-3
B-1	B-2	B-3
A-1		A-3

ユニットカードを移動させるためのステップです。

『マルス』をB-2へ移動させます。

<ユニットカードの移動方法>

- ・ユニットカードには、移動できる範囲に矢印が記載されており、その範囲に移動が可能です。『マルス』の場合は前後左右の4マスに移動可能です。

※注意：本シナリオ中では移動ステップの項にあるフィールドに、そのユニットが行う行動を記載していますが、移動ステップで全ての処理を行うわけではありませんので、ご注意ください。

行動ステップ

攻撃や回復など、ユニットが具体的な行動を行うことができるステップです。

この場合は、『マルス』が攻撃可能な範囲として前後左右の4マスが設定されていますが、範囲内に敵ユニットがないため、特に何も行いません。

処理ステップ

移動や行動を行ったユニットを待機状態（横に倒した状態）にするステップです。

ここでは行動を終了した印として『マルス』を横に倒します。

<処理ステップとは>

- ・主に行動後の印としてユニットを横に倒すためのステップです。【突進】や【再移動】など、処理ステップ中に使用可能な能力も存在します。

1-4.エンドフェイズ

手札の数を整理して、ターンの終了を宣言するフェイズです。

ターンマーカーを使用している場合は相手にマーカーを渡してターン終了とします。

<エンドフェイズとは>

- ・このフェイズは、そのターンのプレイヤー（この場合は先攻側プレイヤー）のみ行うフェイズです。手札が8枚以上ある場合は、7枚になるまで選んで捨てます。また、エンドフェイズ中に使用できるカードや能力もあります。相手プレイヤーのエンドフェイズではありませんので、相手プレイヤーは手札が8枚以上あっても捨てる必要はありません。

2.後攻ターン

2-1.後攻側国力フェイズ

2-1-1.フェイズ開始時

特に何も行いません。

<フェイズ開始時の処理>

- ・後攻プレイヤーは自分のターン（自分の侵攻フェイズがあるターン）の国力フェイズですので、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。
今は使用済みチップがないのでこの手順を行うことはありません。

2-1-2.ドローステップ

後攻プレイヤーは自分の山札置き場から、上から1枚カード引き、手札に加えます。

2-1-3.出撃ステップ

D-3 アイテムの付与		
配置 C-武器の付与		C-3
B-1		B-3
A-1	A-2	A-3

『ナバール』を未使用チップ6枚を使ってD-1に出撃させます。

<後攻側のチップ状態：ナバール気力6／未使用7／使用済0>

2-1-4.支援ステップ

特に何も行いません。

2-1-5.土地ステップ

特に何も行いません。

2-1-6.アイテムステップ

手札からアイテムカード『竜の盾』を出し、『カミュ』のカードの下へ配置します。これにより、『カミュ』が『竜の盾』を装備したことになります。このとき『竜の盾』に記載の消費チップ分の枚数を未使用チップから使用済みチップへ移動させます。

<後攻側のチップ状態：未使用5／使用済2>

<カードの配置方法その3：アイテムカード>

- ・アイテムカードを装備させたい時は、手札からカードを提示し、該当するユニットに重ねます。その際にカードに記載された「消費チップ」分の未使用チップを使用済みチップ置き場へ移動させます。

また、同様に手札から武器カード『鉄の剣』を出し、『ナバール』に装備させます。ここでは、『ナバール』に『鉄の剣』を装備させ、気力チップ1を加えて気力を7にします。

<後攻側のチップ状態：ナバール気力7／未使用4、使用済2>

<カードの配置方法その2：武器カード>

- ・武器を装備させる際には、1枚～その武器の「最大」の値までの未使用チップをユニットの気力チップとして加えなければなりません。
この場合、『ナバール』に『鉄の剣』を装備させることにより『ナバール』は最大気力が8になります。

2-2.先攻側国力フェイズ

2-2-1.ドローステップ

先攻プレイヤーは自分の山札置き場から、上から1枚カード引き、手札に加えます。

2-2-2.出撃ステップ

		D-3
C-1	C-2	C-3
		B-3
配置/支援/ A-1 武器の付与		A-3

『シーダ』を未使用チップ1枚を使ってB-1へ出撃させます。
＜先攻側のチップ状態：シーダ気力1／未使用12／使用済0＞

<ユニットの特殊能力 その1>

- ・『シーダ』は特殊能力として【奇襲】を所持しています。この能力を使用すると、通常の出撃時では出撃マスでしか配置できないところを、自陣営の出撃マスの1つ前のマスに配置できます。ただし気力チップは1枚までしか載せることが出来ず、そのターン内では移動ができません。
(行動は行うことが出来ます。)
- ・この『シーダ』の【奇襲】のように、ユニットカードには特殊能力が設定されているものがあります。
これらを上手に組み合わせて侵攻することが勝利へのカギとなります。

2-2-3.支援ステップ

B-1の『シーダ』に気力チップを3枚加えます。

＜先攻側のチップ状態：シーダ気力4／未使用9／使用済0＞

2-2-4.アイテムステップ

B-1の『シーダ』に武器カード『鉄の槍』を装備させます。

気力チップを1枚加え、『シーダ』は気力5となります。

＜先攻側のチップ状態：シーダ気力5／未使用5／使用済0＞

2-3.後攻側侵攻フェイズ

2-3-1.行動準備ステップ

この段階では、横に倒れている（待機状態）ユニットはいませんので、何も行いません。

2-3-2.ユニットの行動：カミュ

移動ステップ

		D-3
C-1	C-2	C-3
		B-3
A-1	A-2	A-3

『カミュ』をC-2へ移動させます。

2-2-2.ユニットの行動：カミュ（続き）

行動ステップ

行動宣言（＝攻撃宣言）



『カミュ』が、行動として『攻撃』を行うことを宣言します。

< 行動宣言 >

・このとき『カミュ』は攻撃以外の行動は取れませんが、サプライズカードなどの効果により戦闘以外の行動を行ったり、ユニットによっては回復と戦闘を選択する必要があるため、全ての行動ステップでは、まずこの「行動宣言」により行動の種類の宣言を行うようにします。

< 攻撃 >

・ユニットカードに記載されているマス目の赤いマスが攻撃範囲を示します（反撃の範囲も同じ範囲）。
攻撃には、記載された値分（『攻：○』という部分）の気力チップ（ユニットカードに乗せられたチップ）を消費して、その値分のダメージを与えることが出来ます（攻撃を受けたユニットの上から気力チップが除かれます）。
・攻撃力は基本的には固定です。『攻：3』とある場合は常に3の気力チップを使用します。相手の残りの気力チップが1枚しかなくても、3枚使用することになります。

攻撃対象の選択

攻撃対象をB-2の『マルス』と指定します。

攻撃する装備の選択

『カミュ』が初期装備（銀の槍）で攻撃することを宣言します。

< 攻撃する武器、魔法の選択 >

・ユニットカードには通常、「装備：」欄に武器や魔法が記載されています。これを「初期装備」と呼びます。武器/魔法カードを付与させている場合は、この「初期装備」と装備した「武器/魔法カード」のどちらで攻撃するかを選択することができます。

受ける装備の選択（攻撃を受ける側のプレイヤーの選択）

戦闘を仕掛けられた『マルス』は、『カミュ』からの攻撃を受ける装備として初期装備（鋼の剣）を宣言します。

< 攻撃を受けるための武器、魔法の選択 >

・同様に、武器/魔法カードを装備している場合であれば、初期装備と装備した「武器/魔法カード」のどちらで、攻撃を受けるかを選択します。

準備セコンド

後攻側：何も行いません。

先攻側：何も行いません。

< 準備セコンドとは >

・戦闘を行う場合、準備セコンドより前段階までは、全て必須となりますが、準備セコンドは任意となります。この準備セコンド内で、戦闘で使用するサプライズカードや能力の使用を宣言します。
攻撃側のプレイヤーから始め、「何も行いません」と宣言することで相手のプレイヤーに使用する権利が交代します。これは何回でも繰り返すことが可能です。
両方のプレイヤーが「何も行いません」とお互いに続いて宣言した場合、準備セコンドは終了し、攻撃ダメージの計算に移ります。

攻撃（ダメージ計算）

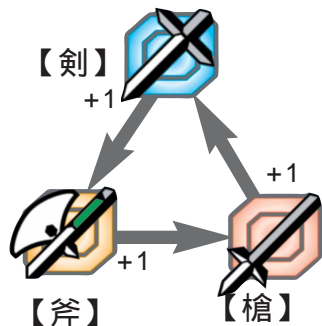
準備セコンドまでの要素を計算し、結果を出します。

この場合、攻撃した『カミュ』の初期装備の攻撃力は4ですので、『カミュ』の気力は、 $7 - 4 = 3$ となります。

『カミュ』の初期装備は「槍（カード右上のアイコン）」であり、『マルス』の初期装備は「剣（カード右上のアイコン）」ですので、『カミュ』の攻撃力に加えて「槍>剣」という「三すくみ」のダメージ修正が発生し、『マルス』の気力は $7 - (4 + 1) = 2$ となります。

2-2-2.ユニットの行動：カミュ（続き）

【三すくみ関係図1】



<三すくみ>

・自分のユニットの武器（アイコンや装備の欄に記述）と攻撃対象のユニットの武器が異なる場合、図のような関係が成り立つ時、『三すくみ』による攻撃値補正が入ります。いわば武器種によるジャンケンで、相性の良い方から与えるダメージが+1補正されます。相性の悪い相手とのマイナス修正は行いません。

例：攻撃力2の【剣】と攻撃力の2の【斧】との場合

【剣】側からの攻撃はチップ2枚を使用して、3ダメージを与える

【斧】側からの攻撃はチップ2枚を使用して、2ダメージを与える

・この『三すくみ』の関係はユニットカードにも記載されています。

右図の場合は、槍を持っているユニットへの攻撃では+1の攻撃力補正が入ります。

（気力チップの処理）

上記計算に従い、ユニットカード上の気力チップを取り除きます。

<後攻側のチップ状態：カミュ気力3／未使用4／使用済6>

<先攻側のチップ状態：マルス気力2／未使用8／使用済5>

反撃宣言

攻撃を受けた『マルス』は、『カミュ』に対し反撃を宣言します。

<反撃>

・反撃にはチップを使用しませんが、自分の攻撃範囲外からの攻撃には反撃は出来ません。また反撃の際にも、「三すくみ」の関係は適用されます。

<反撃の選択>

・この反撃は、反撃側プレイヤーの任意ですので、行わないことも可能です。

反撃対象の選択

反撃対象は『カミュ』となります。

攻撃を受けた相手以外は選択できません。

反撃装備の選択

『マルス』は、初期装備で反撃します。

反撃装備は、攻撃を受けた装備以外は選択できません。

<反撃に使用する武器、魔法の扱い>

・反撃は、攻撃を受けた装備以外は選択できませんが、攻撃を受けることによってリムーブしてしまう特殊な武器カードが存在します。こうした場合、反撃のための武器を選択することができず、反撃はできません。

(03/22修正)

なお、攻撃を「武器/魔法カード」で受けていた場合、ここでその「武器/魔法カード」を使用して反撃します。このときは「武器/魔法カード」分の気力チップを消費します。

反撃を受ける装備の選択

『カミュ』は、初期装備で反撃を受けます。

攻撃を行った装備以外は選択できません。

<反撃を受ける武器、魔法の扱い>

・攻撃することによってリムーブしてしまう特殊なカードが存在します。こうした場合はリムーブしたもので反撃を受けることになります。

準備セコンド

後攻側：何も行いません。

先攻側：何も行いません。

<反撃時の準備セコンド>

・攻撃時と同様に、戦闘で使用するサプライズカードや能力などの使用が可能なセコンドで、攻撃の際の準備セコンドと同様の処理がされます。両プレイヤーが何もしないことを宣言した段階で反撃計算に移行します。

2-2-2.ユニットの行動：カミュ（続き）

反撃（計算～チップ処理）

＜後攻側のチップ状態：カミュ気力2／未使用4／使用済7＞
＜先攻側のチップ状態：マルス気力2／未使用8／使用済5＞

ダメージ計算

- ・攻撃だけが終了した時点では、『カミュ』＝3、『マルス』＝2の気力値となっています。ここで『マルス』は反撃をしますので、『マルス』のカードの反撃値を参照し、1のダメージを『カミュ』に与えます。
『マルス』は剣で反撃、『カミュ』は槍で受けますので三すくみのダメージ修正は発生せず、そのまま1のダメージを『カミュ』の気力値から減らします。

処理ステップ

『カミュ』は行動しましたので、待機状態となります（横に倒します）。

2-2-3.ユニットの行動：ナバール

移動ステップ

	D-2	D-3
C-1		C-3
		B-3
攻撃対象 A-1	A-2	A-3

『ナバール』をC-1へ移動させます。

行動ステップ

行動宣言（＝攻撃宣言）

行動として、「攻撃」を行うことを宣言します。

攻撃対象の選択

B-1の『シーダ』へで攻撃することを宣言します。

攻撃する装備の選択

『ナバール』は、装備している武器カード『鉄の剣』を使用して攻撃することを宣言します。

受ける装備の選択（攻撃を受ける側のプレイヤーの選択）

『シーダ』は初期装備（細身の槍）で受けることを宣言します。

準備セコンド

後攻側：何も行いません。

先攻側：何も行いません。

攻撃（計算～チップ処理）

ここまでの攻撃宣言の結果を計算します。

＜後攻側のチップ状態：ナバール気力6／未使用4／使用済8＞
＜先攻側のチップ状態：シーダ気力4／未使用8／使用済6＞

ダメージ計算

- ・『ナバール』の基本攻撃力は4ですが、ここでは装備させた『鉄の剣』による攻撃を行います。『鉄の剣』の攻撃力は1ですので、攻撃時には『ナバール』の気力は $7 - 1 = 6$ 、『シーダ』の気力は $5 - 1 = 4$ となります。剣から槍への攻撃なので三すくみは発生しません。

< 装備武器の違いによる効果 >

このように、攻撃力が小さな武器を装備し使用することで、自らの消費する気力チップを通常よりも少なくすることも可能となります。

2-2-3.ユニットの行動：ナバール(続き)

反撃宣言

『シーダ』は、『ナバール』への「反撃」を宣言します。

反撃対象の選択

『シーダ』の反撃は攻撃してきた『ナバール』が対象となります。

反撃を受ける装備の選択

『ナバール』は攻撃に使用した『鉄の剣』で反撃を受けます。

準備セコンド

後攻側：何も行いません。

先攻側：何も行いません。

反撃(計算~チップ処理)

反撃宣言の内容を計算します。

<後攻側のチップ状態：ナバール気力4/未使用4/使用済10>

<先攻側のチップの状態：シーダ気力4/未使用8/使用済6>

ダメージ計算

・反撃時は『シーダ』の槍から『ナバール』の『鉄の剣』への反撃となりますので三すくみが発生し、『ナバール』の気力は $6 - (1 + 1) = 4$ となります。

三すくみの関係において不利な相手に闘いを挑んだ場合、この例のように反撃において、比較的大きなダメージを受ける場合があることに注意してください。

処理ステップ

『ナバール』は行動しましたので、待機状態となります(横に倒します)。

2-3.エンドフェイズ

特に何も行いません。

3.先攻ターン

3-1.先攻側国力フェイズ

3-1-1.ドローステップ

使用済チップを未使用チップに戻します。〈先攻側のチップ状態：未使用14／使用済0〉

3-1-2.ドローステップ

先攻プレイヤーは自分の山札置き場から、上から1枚カード引き、手札に加えます。

3-1-3.出撃ステップ



A-2に『リンダ』を出撃させます。

〈先攻側のチップ状態：リンダ気力4／未使用10／使用済0〉

3-1-4.支援ステップ

『マルス』に気力チップを3枚加えます。

〈先攻側のチップ状態：マルス5／未使用7／使用済0〉

3-1-5.土地ステップ

何も行いません。

3-1-6.アイテムステップ

未使用チップ1枚を消費して（使用済チップ置き場に移動して）『リンダ』に魔法カード『ファイアー』を装備させます。

〈先攻側のチップ状態：未使用6／使用済1〉

<カードの配置方法その4：魔法カード>

魔法カードは、カードに記載されている「必要」の数値分未使用チップを消費してユニットに装備させることができます。この時、ユニットの「装備レベル」は魔法カードに記載された「装備制限」を満たしている必要があります。

また、[魔]は[炎][雷][風][光][闇]に対応しているものとします。

武器カードと違うのは、ユニットの最大気力が増加しない点です。

ただし、この魔法カードを使用して攻撃を行う場合は、気力チップの消費はありません。

3-2.後攻側国力フェイズ

3-2-1.ドローステップ

後攻プレイヤーは自分の山札置き場から、上から1枚カード引き、手札に加えます。

3-2-2.出撃ステップ

何も出撃させません。

D-1	D-2	D-3
		支援 C-3
		B-3
A-1		A-3

後攻側の狙い

- ・いま後攻側は未使用チップが4枚残っており、手札には『マムコート』や『火竜』がありますので、ここで出撃し、更に有利な状況を作り出す戦術も考えられます。
- ・しかし、『カミュ』の目の前の『マルス』、またその背後には魔法攻撃が可能な『リンダ』が控えています。対する『カミュ』の残り気力チップは2枚であり、次の先攻側の攻撃に耐えるためには支援が必要となります。そのため、ここではチップを温存することを選択することとします。

3-2-3.支援ステップ

『カミュ』に3チップの気力チップを加えます。

<後攻側のチップ状態：カミュ気力5／未使用1／使用済10>

3-2-4.アイテムステップ

何も行いません。

3-3.先攻側侵攻フェイズ

3-3-1.行動準備ステップ

先攻側は待機状態のユニットを行動可能状態に戻します。

3-3-2.ユニットの行動：リンダ

移動ステップ

D-1	D-2	D-3
		攻撃対象
		B-3
A-1		A-3

『リンダ』は移動させません。

行動ステップ

行動宣言 (= 攻撃宣言)

『リンダ』が、「攻撃」することを宣言します。

攻撃対象の選択

C-2の『カミュ』を攻撃することを宣言します。

3-3-2.ユニットの行動：リンダ（続き）

攻撃する装備の選択 魔法カードの『ファイアー』で攻撃することを宣言します。

受ける装備の選択（攻撃を受ける側のプレイヤーの選択）

『カミュ』は、初期装備で受けることを宣言します。

準備セコンド

後攻側：何も行いません。

先攻側：何も行いません。

攻撃（計算～チップ処理）

ここまでの攻撃宣言の結果を計算します。

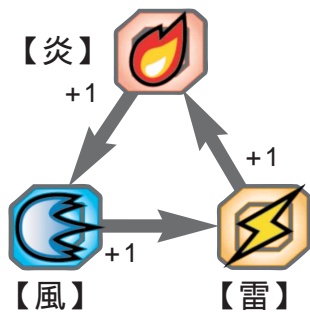
<後攻側のチップ状態：カミュ3／未使用1／使用済12>

『リンダ』は攻撃の際に、気力チップを消費しません。

『カミュ』の初期装備「銀の槍」と『リンダ』の『ファイアー』に三すくみの関係はないので、カードに記載通り2ダメージを『カミュ』に与えます。

また、『リンダ』に装備させていた魔法カード『ファイアー』をリムーブします。

【三すくみ関係図 2】



<三すくみの関係 その2>

- ・魔法攻撃にも左図のような相性の関係が成り立ちます。図にない関係では攻撃力の補正は行われません。つまりこの場合のように『リンダ』からの「炎（魔法）」と『カミュ』の「槍（直接武器）」での攻撃では、攻撃力の補正は行われません。

反撃宣言

『カミュ』の反撃可能な範囲内に『リンダ』がないため、反撃できません。

反撃対象の選択

反撃できないため、行われません。

反撃を受ける装備の選択

反撃できないため、行われません。

準備セコンド

反撃できないため、行われません。

反撃（計算～チップ処理）

反撃できないため、行われません。

処理ステップ

『リンダ』は行動を終了したので、待機状態となります（横に倒します）。

3-3-3.ユニットの行動：マルス

移動ステップ



『マルス』は移動しません。

行動ステップ

行動宣言（＝攻撃宣言）

『マルス』の行動で「攻撃」を行うことを宣言します。

攻撃対象の選択

C-2の『カミュ』を攻撃することを宣言します。

3-3-3.ユニットの行動：マルス（続き）

攻撃する装備の選択 『マルス』は初期装備で攻撃することを宣言します。

受ける装備の選択（攻撃を受ける側のプレイヤーの選択）

『カミュ』は、初期装備で受けることを宣言します。

準備セコンド

攻撃側の『マルス』は、何も行わないことを宣言します。
 ここで攻撃の受け手である『カミュ』は紋章能力【守】の使用を宣言します。このとき、使用を宣言した能力のコストを支払います。『カミュ』陣営、すなわち後攻側プレイヤーは手札を2枚、戦場外に置く必要があります。ただし、今『カミュ』が装備しているアイテムカード『竜の盾』の効果のため、戦場外に置かれる手札は1枚となります。ここでは手札からサプライズカードの『二人の絆』を戦場外に捨てます。
 これに対して、『マルス』は本来であれば紋章能力【運】を使用したいところですが、コストである戦場外に置かれた札が3枚ないため、何もしないことを宣言します。
 『カミュ』もこれ以上何も行わないことを宣言します。
 お互いに「何も行わない」と確認がとれた段階で、次の攻撃計算に移ります。

攻撃（計算～チップ処理）

これまでの攻撃宣言の結果を踏まえ、計算を行います。
 <先攻側のチップ状態：マルス2／未使用6／使用済4>
 <後攻側のチップ状態：カミュ2／未使用1／使用済13>
 『マルス』の基本装備での攻撃力は3ですので、『マルス』の気力は $5 - 3 = 2$ 、
 『カミュ』の気力は $3 - 3 = 0$ となりますが、【守】を使用したためダメージ修正-2となり、 $3 - (3 - 2) = 2$ となります。

反撃宣言

『カミュ』は『マルス』に反撃を行います。

反撃対象の選択

攻撃をしてきた『マルス』が反撃の対象となります。

反撃を受ける装備の選択

『マルス』は、初期装備で反撃を受けることとなります。

準備セコンド

何も行いません。

反撃（計算～チップ処理）

これまでの反撃宣言を踏まえて計算を行います。
 <先攻側のチップ状態：マルス0／未使用6／使用済6>
 <後攻側のチップ状態：カミュ2／未使用6／使用済13>
 その結果、『マルス』の気力チップは0となり、撤退します。
 この時、『マルス』は【制圧】能力を持っているため、フィールド上の全てのユニットは一步後退します。
 『リンダ』は後退できないため、撤退します。



<ユニットの特殊能力その2 制圧>

・【制圧】能力を持っているユニットは、敵の出撃マスに侵入した時点で勝利となります。非常に大きなメリットですが、逆に【制圧】ユニットが撤退したときには、その陣営の全てのユニットカードが1マス後退するデメリットがあります。
 後退できないユニットは撤退することとなりますので、【制圧】を所持しているユニットには留意する必要があります。

処理ステップ

何も行いません。

3-3-4.ユニットの行動：シーダ

移動ステップ



『シーダ』はB-1へ移動します。

行動ステップ

行動宣言

『シーダ』の行動では、何もしないことを宣言します。

<行動ステップの処理>

- ・行動ステップで何も行わなかった場合、処理ステップへ進みます

先攻側の狙い

- ・先の『マルス』の撤退によって、フィールド上には『シーダ』しか残っていません。また、次は相手のターンとなります。その相手ターン中の自出撃ステップでユニットを出撃させたとしても、この『シーダ』と合わせて、予想される相手の総攻撃を耐えきれない場合は敗北となってしまいます。ここは少しでも気力を温存させるため、行動は見合わせることにします。

処理ステップ

『シーダ』を待機状態にします（横に倒します）。

3-4.エンドフェイズ

特に何も行いません。

4.後攻ターン

4-1.後攻側国力フェイズ

4-1-1.フェイズ開始時

使用済チップを未使用チップに戻します。
<後攻側のチップ状態：未使用14／使用済0>

4-1-2.ドローステップ

後攻プレイヤーは自分の山札置き場から、上から1枚カード引き、手札に加えます。

4-1-3.出撃ステップ

	土地の配置 D-2 支援 D-3	
		C-3
	B-2	B-3
A-1	A-2	A-3

出撃はしません。

後攻側の狙い

- ・今後、後攻側の取りうる戦術は、『シーダ』及び次の相手出撃ステップにて出撃してくるユニットを全滅させる、もしくは『カミュ』が敵出撃マスに進行して【制圧】を行う、の2通りがあります。先に先攻側が『シーダ』の気力を温存させましたので、強力なユニットが先攻側陣営にはいないと判断できますが、ここは安全策をとって『カミュ』が制圧マスに入ることを優先して進めることとします。相手を全滅させるわけではないので、ユニットは多くは必要ありませんので、出撃は見合わせます。万が一の場合を想定して、未使用チップは温存しておきます。

4-1-4.支援ステップ

『カミュ』に気力チップを2枚加えます。
<後攻側のチップ状態：カミュ気力4／未使用12／使用済0>
『ナバール』に気力チップを1枚加えます。
<後攻側のチップ状態：ナバール気力5／未使用11／使用済0>

4-1-5.土地ステップ

D-1に土地カード『溶岩』を配置します。
<後攻側のチップ状態：未使用9／使用済2>

<カードの配置方法その5：土地カード>

- ・土地カードは、カードに記載された「消費チップ」分だけの未使用チップを消費してフィールド上に配置します。配置できる場所は、もっとも相手出撃マスに近い自軍ユニットから手前の列です。

4-1-6.アイテムステップ

特に何も行いません。

4-2.先攻側国力フェイズ

4-2-1.ドローステップ

先攻プレイヤーは自分の山札置き場から、上から1枚カード引き、手札に加えます。

4-2-2.出撃ステップ



A- 3に『アーマーナイト』を気力チップ5枚を載せて出撃します。
＜先攻側のチップ状態：アーマーナイト気力5/未使用1/使用済10＞

4-2-3.支援ステップ

特に何も行いません。

4-2-4.アイテムステップ

特に何も行いません。

4-3.後攻側侵攻フェイズ

4-3-1.行動準備ステップ

後攻側は待機状態のユニットを行動可能状態に戻します。(03/22修正)

4-3-2.ユニットの行動：カミュ

移動ステップ



『カミュ』をB-2に移動させます。

後攻側の狙い

- ・移動することにより、『シーダ』が攻撃範囲に入りましたが、ここでは攻撃は行いません。
気力チップを温存したまま、先攻側の出撃マスに進行することを優先します。

行動ステップ

行動宣言

『カミュ』は何も行わないを宣言します。

処理ステップ

『カミュ』を待機状態にします（横に倒します）。

4-3-2.ユニットの行動：ナバール

移動ステップ

	D-2	D-3
	C-2	C-3
		B-3
A-1	A-2	

『ナバール』は移動しません。

行動ステップ

行動宣言 (= 攻撃宣言)

『ナバール』は攻撃を行うことを宣言します。

攻撃対象の選択

B-1の『シーダ』を攻撃することを宣言します。

攻撃する装備の選択

『ナバール』は装備している武器カード『鉄の剣』で攻撃することを宣言します。

受ける装備の選択 (攻撃を受ける側のプレイヤーの選択)

『シーダ』は初期装備で攻撃を受けることを宣言します。

準備セコンド

『ナバール』は【押し返し】を使用することを宣言し、気力チップ2を消費します。

『シーダ』は何も行いません。

『ナバール』も、それ以上何も行わないことを宣言します。

攻撃 (計算 ~ チップ処理)

攻撃宣言を計算します。

<後攻側のチップ状態：ナバール気力2 / 未使用9 / 使用済5 >

<先攻側のチップ状態：シーダ気力3 / 未使用1 / 使用済11 >

【押し返し】の効果のため、『シーダ』はA-1に移動します。

反撃宣言

『シーダ』は反撃を行わないことを宣言します。

反撃対象の選択

反撃を行わないため、行われません。

反撃を受ける装備の選択

反撃を行わないため、行われません。

準備セコンド

反撃を行わないため、行われません。

反撃 (計算 ~ チップ処理)

反撃を行わないため、行われません。

処理ステップ

『ナバール』を待機状態にします (横に倒します)。

4-4.エンドフェイズ

特に何も行いません。

5.先攻ターン

5-1.先攻側国力フェイズ

5-1-1.フェイズ開始時

使用済チップを未使用チップに戻します。〈先攻側のチップ状態：未使用12／使用済0〉

5-1-2.ドローステップ

先攻プレイヤーは自分の山札置き場から、上から1枚カード引き、手札に加えます。

5-1-3.出撃ステップ

	D-2	D-3
	C-2	C-3
B-1		B-3
	A-2	

出撃はしません。

支援

5-1-4.支援ステップ

『シーダ』に気力チップを3枚加えます。〈先攻側のチップ状態：シーダ気力6/未使用9/使用済0〉

5-1-5.土地ステップ

何も行いません。

5-1-6.アイテムステップ

何も行いません。

5-2.後攻側国力フェイズ

5-2-1.ドローステップ

自分の山札置き場から、上から1枚カード引き、手札に加えます。

5-2-2.出撃ステップ

	D-2	D-3
	C-2	C-3
B-1		B-3
	A-2	

何も出撃させません。

5-2-3.支援ステップ

『カミュ』に気力チップを3枚支援します。

<後攻側のチップ状態：カミュ気力7／未使用6／使用済3>

5-2-4.アイテムステップ

何も行いません。

5-3.先攻側侵攻フェイズ

5-3-1.行動準備ステップ

待機状態のユニットを元に戻します。

5-3-2.ユニットの行動：シーダ

移動ステップ



『シーダ』をB-1へ移動します。

行動ステップ

行動宣言 (= 攻撃宣言)

『シーダ』は「攻撃」を行うことを宣言します。

攻撃対象の選択

C-1の『ナバール』を攻撃することを宣言します。

攻撃する装備の選択

武器カードの『鉄の槍』で攻撃することを宣言します。

受ける装備の選択 (攻撃を受ける側のプレイヤーの選択)

『ナバール』は初期装備で受けることを宣言します。

準備セコンド

『シーダ』は何もしないことを宣言します。

後攻側プレイヤーはサプライズカード『補給』を手札から場に提示し、その使用コストである未使用チップ1枚を消費することでサプライズカード『補給』の使用を宣言します。

これに対し、先攻側は何もしないことを宣言します。

<後攻側のチップ状態：未使用5／使用済6>

<カードの使用方法：サプライズカード>

- ・サプライズカードとはいわば、突発的に起きる特殊効果を示すカードで、その使用タイミングも対象も効果も様々です。基本的にはカードに記載された枚数の未使用チップを使用して、発動します。中にはこの『補給』のように、タイミングを問わず発動できるものもあり、相手行動に対してカウンターアタック的な効果を狙えるものもあります。

5-3-2.ユニットの行動：シーダ（続き）

攻撃（計算～チップ処理）

準備セコンドまでの宣言を処理していきます。
後攻側の『補給』の効果により『カミュ』から気力チップ3枚を取り、『ナバール』へ加えます。

＜後攻側のチップ状態：カミュ気力4／ナバール気力5／未使用4／使用済6＞

この後、攻撃が行われます。

＜先攻側のチップ状態：シーダ気力5／未使用9／使用済1＞

＜後攻側のチップ状態：ナバール気力3／未使用5／使用済8＞

反撃宣言

『ナバール』は反撃することを宣言します。

反撃対象の選択

『シーダ』に反撃することを宣言します。

反撃を受ける装備の選択

初期装備で反撃を受けることを宣言します。

準備セコンド

先攻側：何も行いません。

後攻側：何も行いません。

反撃（計算～チップ処理）

＜後攻側のチップ状態：ナバール3／未使用5／使用済8＞

＜先攻側のチップ状態：シーダ4／未使用9／使用済2＞

処理ステップ

『シーダ』を待機状態にします。

5-3-3.ユニットの行動：アーマーナイト

移動ステップ



A-2へ移動します。

【重歩】を持っているため、『アーマーナイト』は気力チップを1枚消費します。

＜先攻側のチップ状態：アーマーナイト4／未使用9／使用済3＞

行動ステップ

行動宣言

何も行動しないことを宣言します。

処理ステップ

『アーマーナイト』を待機状態にします。

5-4.エンドフェイズ

特に何も行いません。

6.後攻ターン

6-1.後攻側国力フェイズ

6-1-1.フェイズ開始時

使用済チップを未使用チップに戻します。〈後攻側のチップ状態：未使用13／使用済0〉

6-1-2.ドローステップ

後攻プレイヤーは自分の山札置き場から、上から1枚カード引き、手札に加えます。

6-1-3.出撃ステップ

	配置	D-3
	C-2	C-3
		B-3
A-1		A-3

D-1に『mamkurot(火)』を気力チップ1で出撃させます。

〈後攻側のチップ状態：mamkurot(火)気力1/未使用12/使用済0〉

<mamkurotと竜族のカード>

・ユニットカードではありますが、mamkurotと竜族のカードは非常に特殊なカードです。mamkurotと竜族のカードは、それぞれ単体のユニットカードとして出撃が可能です。ただしmamkurotは竜族のカードを上のにのせる（出撃させる）ことが可能です。これを【竜化】と呼びます。

【竜化】したmamkurotは、mamkurotと竜族のカードを両方一緒に扱うこととなります。竜化したmamkurotの場合は、気力チップが1～2となった場合に、竜族のカードを手札に戻し、mamkurot単体の状態に戻ります。

それに対して、竜化せず単体で出撃した竜族は、気力チップが2以下になると撤退してしまいます。竜化している間、そのユニットは、竜族のカードのテキストに従うものとします。

6-1-4.支援ステップ

『ナバル』に気力チップ1枚を支援します。

〈後攻側のチップ状態：ナバル4/未使用11/使用済0〉

6-1-5.土地ステップ

何も行いません。

6-1-6.アイテムステップ

何も行いません。

6-1-7.国力フェイズ終了前：サプライズカードの使用

	配置	D-3
	C-2	C-3
		B-3
A-1		A-3

自国力フェイズを終了させる前に、サプライズカード『火竜石』を手札から場に出し、未使用チップ3枚を消費します。これにより『火竜石』の使用を宣言します。

〈後攻側のチップ状態：未使用8／使用済3〉

先攻プレイヤーはこのサプライズカードに対して何もしないことを宣言します。

『火竜石』の効果により、手札にある『火竜』を『mamkurot (火)』の上に配置し、チップを7枚載せて気力8とします。

〈後攻側のチップ状態：火竜8／未使用1／使用済3〉

以下、「火竜+mamkurot(火)」を『火竜』として扱います。

6-2.先攻側国力フェイズ

6-2-1.ドローステップ

先攻プレイヤーは山札からカードを上から1枚引きます。

6-2-2.出撃ステップ

	D-2	D-3
	C-2	C-3
		B-3
A-1		

配置

『火竜』を気力チップ4個を載せてA-3へ出撃させます。
〈先攻側のチップ状態：火竜気力4／未使用5／使用済3〉

<竜族のカードの扱い>

- ・「竜族」は、兵種欄に「兵士」とはありませので、一般兵ではありません。
ただし、【竜化】により「mamkurt」の上に乗せられた状態の「竜族」は、兵種欄及び名称欄は「mamkurt」側を適用します。
例：『mamkurt(火)』（一般兵）が【竜化】した『火竜』
→一般兵として扱う
『チキ』が【竜化】した『火竜』
→『チキ』扱いとなり、相手側は『チキ』を出撃できません。

6-2-3.支援ステップ

何も行いません。

6-2-4.アイテムステップ

何も行いません。

6-3.後攻側侵攻フェイズ

6-3-1.行動準備ステップ

待機状態のユニットを元に戻します。

6-3-2.サプライズカードの使用

	サプライズカード の効果対象	D-3
	『シーダ(人間関係)』 の効果の結果、3撤退	C-3
	B-2	B-3
A-1		

先攻側プレイヤーは手札からサプライズカード『シーダ（人間関係）』を出し、未使用チップ5枚を消費します。これによりサプライズカード『シーダ（人間関係）』の使用を宣言します。

〈先攻側のチップ状態：未使用0／使用済8〉

後攻プレイヤーは、このサプライズカードに対して、何もしないことを宣言します。

『シーダ（人間関係）』が効果を発揮します。

先攻プレイヤーは、対象ユニットをD-1火竜に指定します。『火竜』から気力を4チップ取り除き、またC-1『ナバール』から気力を4チップ取り除きます。

結果、『ナバール』は撤退します。

〈後攻側のチップ状態：火竜気力4／未使用1／使用済11〉

『火竜』は待機状態になります。

6-3-3.ユニットの行動：カミュ

移動ステップ



A-1へ移動し、制圧による勝利を狙います。

<勝利条件>

・勝利条件には大きく分けて、[A. 制圧] [B. 全滅] [C. その他] の3つがあります。

A.制圧：敵出撃マスへの侵入、占拠

- 1.制圧] を持つ自軍ユニットが敵出撃マスに侵入したとき
- 2.敵出撃マスに自軍ユニットが1体以上配置されており、さらに別の自軍ユニットが敵出撃マスに侵入した時
- 3.敵出撃マスに自軍ユニットが侵入し、次の自ターン開始時まで留まっていたとき

B.全滅：敵を全滅させる

自侵攻フェイズ中に、敵ユニットがフィールド上に存在しないとき
または存在しなくなったとき

C.その他

- 1.相手プレイヤーが山札からドロウできなかったとき
- 2.相手プレイヤーが投了したとき
- 3.これ以外の特殊な勝敗条件を追加するカードの効果が発揮されたとき
この場合はA.制圧の3番を狙います。

行動ステップ

行動宣言

何も行動しないことを宣言します。

処理ステップ

『カミュ』を待機状態にします。

6-4.エンドフェイズ

特に何も行いません。

ゲームは基本的な流れは、以上のような流れを取ります。