

A detailed illustration of a Berserk character, likely Guts, shown from the chest up. He has dark, spiky hair and is wearing a black, flowing cape over a dark, armored tunic. He is looking down and to the left with a serious expression. The background is dark and textured, with faint, golden-yellow lines and symbols, including a large, stylized eye or face. The overall style is reminiscent of manga or anime art.

KONAMI

BERSERK

TRADING CARD GAME

公式ルールブック

目次

ゲームの概要

勝利条件	4
------	---

カードとフィールドの説明

準備するもの	5
カードの種類	8
カードデータの見方	9~10
(マークについて)	10
都市カードと都市Lv.	11
カードの使い方	12~13
カードの状態	14
Unique(ユニーク)カード	14

ゲームの遊び方

ゲームの準備	15
ターンの進行	16~17
戦闘フェイズ	18~23
キャラクター、 エターナルエフェクトの特殊能力	24~25
効果への割り込み	26~27
効果とルール	27
効果のコントローラー	28
ターンプレイヤー優先の法則	28

目次

Q&A

基本的な質問	29
Quickに関する質問	29
効果の解決についての質問	30~31
用語と解説	32~33
簡易ルールガイド	34~35

ゲームの概要

このゲームはベルセルクをテーマとした、二人対戦型トレーディングカードゲームです。あなたは傭兵隊長となり、様々なキャラクターを仲間にしたり、戦略をしかけたりしながら自分の国を手に入れることを目指して戦います。

勝利条件

- ◆5つある都市のうち、王都を含む3つ以上の都市を占領した場合。
- ◆相手のデッキが0枚になった場合。

以上のいずれかの条件を満たしたプレイヤーがゲームに勝利します。

カードとフィールドの説明

準備するもの

◆メインデッキ

メインデッキは45枚以上のカードを、次の制限の範囲内で自由に組み合わせて作ることができます。

- ①同じカード(カードNo.が同一のもの)はデッキに3枚までしか入れることができません。
傭兵カードは例外として何枚でも入れることができます。
- ②傭兵カードはデッキの中に必ず10枚以上入れなければなりません。

◆都市カード5枚(そのうち1枚は王都カード)

ゲーム中に対戦相手と奪い合う地方都市と王都のカードです。ゲーム中に使用するのは2人合わせて5枚です。

◆フィールド

◆対戦相手

このゲームは2人用ゲームなので1人以上の対戦相手が必要です。

3

エグゼ

2

キル

4

1

XR32936

BERSERK

4

1 都市カードを置く場所です。

2 デッキを置いて下さい。

3 使用済カードを表向きに置いて下さい。

4 カードをセットするときはこちらに置いて下さい。

デッキ

2

トラッシュ

3

カードの種類

このゲームにはキャラクターカードとエフェクトカードの2種類のカードがあります。

キャラクターカード



エフェクトカード



キャラクターカードとエフェクトカードは白緑黒赤の4つの色で色分けされています。

白カード



緑カード



黒カード



赤カード



カードデータの見方

1 キャラクターカード

ベルセルクに登場するキャラクターたちのカードです。
このカードを使って敵と戦い、都市を占領していきます。



①カード名

カードの名前です。

②コスト

カードのコストです。

③レベル

レベルが高いカードほど強いカードですが、登場させることが難しくなります。
LV.の後ろのマークはカードのレアリティを示しています。

④色

キャラクターの色を表します。コストの「文」などのマークはこの色を参照します。

⑤Type

カードのTypeです。

⑥Range

キャラクターの射程距離です。この値が高いキャラクターは、敵国の拠、先にダメージを与えやすくなります。

⑦Move

キャラクターが移動する際に移動できる距離です。

⑧Power/HP

キャラクターの持つ攻撃力/耐久力を表します。
HP以上のダメージを同一ターン中に受けたキャラクターはすぐにトラッシュに移ります。

⑨特殊能力

キャラクターの持つ特殊能力です。

⑩カードNo.

カードのナンバーです。

様々なシーンを再現したキャラクター以外のカードです。
 ノーマルエフェクトとエターナルエフェクトの2種類があります。
 ノーマルエフェクトは場に残ることはなく、使ったときにすぐに効果を解決し、トラッシュに移ります。エターナルエフェクトはキャラクターと同じように場に残ります。



①カード名
カードの名前です。

②コスト
カードのコストです。

③レベル
Lv.が低いカードほど強いカードですが、扱うことが難しくなります。
Lv.の後ろのマークはカードのレアリティを示しています。

④色
キャラクターの色を表します。コストの支払いなどの際にはこの色を参照します。

⑤Type
カードのTypeです。

⑥効果/特殊能力
このカードの持つ効果です。エターナルエフェクトの場合は特殊能力といえます。

⑦カードNo.
カードのナンバーです。

マークについて カードには、いくつかのマークがあります。ここではその内容を解説します。

レアリティ



レアを示すマークです。
すべてのカードの中で最も出現率の低いカードです。



アンコモンを示すマークです。
レアに次いで2番目に出現率の低いカードです。



コモンを示すマークです。
すべてのカードの中で最も出現率の高いカードです。

Range



キャラクターの
範囲能力を示す
マークです。

Move



キャラクターの
移動力を示す
マークです。

都市カードと都市Lv.

◆都市カード

ゲーム中、奪い合うことになる都市のカードです。表にされている都市カードの枚数を都市Lv.といいます。
 ゲーム開始時には都市はすべて裏向きなので都市Lv.0です。
 都市カードは表向きのキャラクターがその都市にいる間だけ表になり、都市Lv.が上昇します。

都市Lv.0



都市Lv.1



都市Lv.2



表になった都市カードは、その都市に表向きのキャラクターが1体もいなくなれば裏に戻ります。

カードの使い方

すべてのカードは1度いずれかの都市に対して裏向きにセットしてから使います。裏向きにセットされたカードのことを「セットカード」といいます。

相手のセットカードは見ることはできませんが、自分のセットカードはいつでも確認することができます。

セットカードはゲーム中の定められたタイミングでオープンし、使うことができます。

**カードを使うときには、
次の2つの条件を満たす必要があります。**

① Lv.の制限

使いたいカードのLv.が都市Lv.以下である必要があります。例えば都市Lv.が3の場合は、使えるカードはLv.0～3までに限られます。

カードのLv.はカードの右上に表示されています。



2

コストの支払い

コストはLv.のとなりに○で示されています。

コストで指定されている色のカードを○の数だけ手札からトラッシュに移すことでコストを支払います。



……白アイコン



……緑アイコン



……黒アイコン



……赤アイコン



……マルチアイコン

※この場合はどの色のカードでもコストとして支払うことができます。
また、中の数字はコストとして支払う枚数を示しています。

コストの支払い方



この場合は緑のカードとどの色でもいいので、もう1枚手札からトラッシュに移します。

カードの状態

カードにはアンロック状態(縦向き)とロック状態(横向き)の2つの状態があります。カードはアンロック状態で場に出ます。そのあと行動を行うと、ロック状態になります。(ロック状態にせずにできる行動もあります)

アンロック状態



ロック状態



このマークは

「このカードがアンロック状態のとき、ロック状態にする」ことを示します。

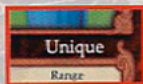
Unique (ユニーク) カード

場に残るカードの中にはUniqueを持っているカードがあります。

これは、同じカード名のカードが場に1枚しか存在することのできないカードです。

すでに同じカード名のカードが場に出ている場合、そのカードをオープンすることはできません。

相手が場に出している場合も同様です。



ゲームの遊び方

ここでは詳しいゲームのすすめ方について説明します。

ルールブックの最後のページに**簡易ルールガイド**がありますので、そちらにも目を通しておくといいでしょう。

この項を読んでもわからないことがある場合は、Q&Aや用語解説を参照してください。

ゲームの準備

①まず都市カードをよくきって裏にして横向きに並べます。

②じゃんけんなどでランダムに先攻・後攻を決めます。

③互いにデッキをよくきって場におき、カードを7枚引いて手札とします。手札の内容は自分だけが確認することができます。ただし、相手の手札でも枚数は確認することができます。

◆手札の交換

手札を引いたとき、その内容が気に入らない場合は手札を交換することができます。

その場合は引いた手札をデッキに戻し、シャッフルしてから戻した手札より1枚少ない枚数のカードを引いて手札とします。

手札の交換は何度でも行えますが、そのたびに1枚ずつカードが減っていきます。

ターンの進行

ゲームは交互に自分のターンを繰り返すことで進行します。
ターンは次の5つのフェイズで構成されています。

あなたのターン

①回復フェイズ

②ドローフェイズ

③オープンフェイズ

④メインフェイズ

⑤終了フェイズ

相手プレイヤーのターン

①回復フェイズ

すべてのロックして横向きになっている自分のカードをアンロックし、縦向きにします。

②ドローフェイズ

自分のデッキの上からカードを1枚引き、手札に加えます。
ただし、先攻第1ターンのときはこれを飛ばします。

③オープンフェイズ

自分のセットカードの中から1枚を選んでオープンすることができます。

④メインフェイズ

次の4つの行動を好きな順番で何度でも行うことができます。

(1)キャラクターの移動

アンロック状態のキャラクター1体と移動先の都市を選んで、移動を宣言します。

そのキャラクターを  し、その都市に移動します。

選ぶことができる都市は、キャラクターのMove値分までの距離にある都市です。

例えば  1のキャラクターの場合、隣の都市まで移動することができます。

(2)カードのセット

手札から好きなカードを1枚選んでいすれかの都市に裏向きにセットします。

(3)特殊能力の使用

キャラクター、エタernalエフェクトの特殊能力を使うことができます。

(4)戦闘宣言

自分が占領していない都市1つを選んで戦闘宣言を行います。
戦闘宣言は1つの都市につき1ターンに1度だけしか行えません。そのあと戦闘フェイズに移ります。
戦闘フェイズが終了したら再びメインフェイズに戻ります。

⑤終了フェイズ

すべてのキャラクターがこのターン中に受けたダメージを0にします。

自分の手札が8枚以上ある場合、7枚になるように手札からカードを選んで捨てます。

ターンが終了し、次のターンに移ります。

戦闘フェイズ

戦闘フェイズは次の5つのステップで構成されています。

メインフェイズ戦闘宣言

①先陣キャラクター指定ステップ

②戦闘オープンステップ

③戦闘キャラクター指定ステップ

④ダメージ応酬ステップ

⑤戦闘終了ステップ

メインフェイズへ戻る

①先陣キャラクター指定ステップ

この都市にいる味方キャラクターを1体指定して、します。それは先陣として戦闘参加キャラクターとなります。先陣キャラクターを指定しなかった場合、戦闘フェイズを終了しメインフェイズに戻ります。

②戦闘オープンステップ

(1) 防御側プレイヤーはこの都市にセットされている、自分のセットカードを1枚選んでオープンすることができます。(オープンはしなくても構いません)

(2) 攻撃側プレイヤーはこの都市にセットされている、自分のセットカードを1枚選んでオープンすることができます。

③戦闘キャラクター指定ステップ

この都市にいる味方キャラクターを1体指定して  することができます。

そうした場合、そのキャラクターは戦闘参加キャラクターとなります。

攻撃側プレイヤー→防御側プレイヤーの順に、この手順を繰り返します。

互いのプレイヤーが続けて指定を行わないことを選んだら、このステップを終了します。

(1度指定しなくても、その後相手プレイヤーが指定を行った場合は再び指定することができます。)

ただし、戦闘中の都市を防御側プレイヤーが占領している場合、防御側キャラクターはすべて自動的に戦闘参加キャラクターとなります。この場合はロック状態でも戦闘参加キャラクターとなります。また、アンロック状態のキャラクターがいる場合でも  する必要はありません。

④ダメージ応酬ステップ

 値の1番高いキャラクターから順番に、Power分のダメージを戦闘に参加している敵キャラクターのHPに割り振ります。

そのあと、割り振ったダメージを解決し、次に  値の高いキャラクターがダメージを割り振り、解決する……という手順を繰り返します。

 値が同じ場合は攻撃側プレイヤーから割り振りを行います。ダメージの解決は同時に行います。

⑤戦闘終了ステップ

戦闘結果がある場合それを適用し、メインフェイズに戻ります。

ダメージの割り振り



“攻め込む騎兵隊”は3点のダメージを3体の“傭兵”に1点ずつ割り振りました。“傭兵”は3体のダメージ合計3点を“攻め込む騎兵隊”に割り振りました。
 こうして割り振りのあと同時にダメージを与えあうことになり、この場合はすべてのキャラクターがトラッシュされます。

Rangeの値が高いキャラクター



この場合、“身構える弓兵隊”が“攻め込む騎兵隊”に対して先に2点ダメージを与えます。すると“攻め込む騎兵隊”はHP以上のダメージを受けたためトラッシュされます。
 トラッシュされたカードはダメージを与えることができないため、“身構える弓兵隊”は戦場に勝利し、場に残ることになります。

戦闘結果

戦闘結果には次の4つがあります

①占領

戦闘参加キャラクターの中で、攻撃側プレイヤーのキャラクターだけがその都市に残った場合、そのプレイヤーはその都市を占領したことになります。このとき占領したことを示すため、その都市カードを占領しているプレイヤーのほうに向けます。

占領した場合



占領したプレイヤーは、都市カードの効果でカードを2枚引くことができます。

また、移動や戦闘などで占領しているキャラクターがいなくなったとき、その都市は中立になります。

中立に戻る場合



占領している傭兵が移動すると...



都市は中立に戻ります。



②撃退

戦闘参加キャラクターの中で、防御側プレイヤーのキャラクターだけがその都市に残った場合、撃退となります。

自分から攻撃したわけではないので、占領したことにはなりません。

③引き分け

戦闘参加キャラクターの中で、どちらのプレイヤーにもその都市にキャラクターが残った場合、引き分けとなります。

この場合、どちらかのプレイヤーが占領していた都市ならばそのプレイヤーが継続してその都市を占領し続けます。

④全滅

戦闘参加キャラクターの中で、どちらのプレイヤーにもその都市にキャラクターが残らなかった場合、全滅となります。

キャラクター、エターナルエフェクトの特殊能力

◆エターナルエフェクトについて

エターナルとは、エフェクトカードをキャラクターと同じように永続的に場に出しておくカードタイプです。

◆特殊能力の種類

キャラクター、エターナルエフェクトの特殊能力には使用にコストがあるものと、コストのないものの2種類があります。特殊能力はそれをもつカードが場にある間だけゲームに影響を与えます。

1 コストのある特殊能力

コストのある特殊能力の効果は、コストを支払うことで解決されます。コストと効果は:で区切られており、左側がコストを示し、右側が効果の内容を示しています。

特殊能力は自分のターンのメインフェイズ中にしか使用することができません。

ただしQuickを持つ特殊能力は例外として、いつでも好きなときに使用できます。

2 コストのない特殊能力

コストのない特殊能力は、常に自動的に効果が解決されています。ただし「～とき」「～場合」などの条件がある場合は、その条件を満たすまで効果は解決されません。

それらの効果は、条件を満たしたときに自動的に解決されます。つまりコストのない特殊能力は、仮に自分に不利な場合でも解決しなければならない、ということになります。

◆Quick (クイック) について

Quickのついた特殊能力やエフェクトカードはいつでも好きなときに使用することができます。

異なるプレイヤーが同時にQuickを持つ効果を使用したいときは、基本的にターンプレイヤー（自分のターンを行っているプレイヤー）が先に使用できます。

また、Quickを持つ効果は他の効果に対して割り込みを行うことができます。

Quickをもつカードはルールが少し難しいため、ある程度ゲームに慣れたから使うようにしましょう。

また、使い始めは単に「いつでも好きなときに使うことができるカード」として使い、Quickに慣れるようにするといいいでしょう。基本的に、Quickをもつカードを何かの効果に対応して使ったときは、Quickの方を先に解決します。

Quickはカードの次の場所に付くことがあります。

キャラクターカード



《Quick》 ①
あなたはカ-

エフェクトカード



Quick

効果への割り込み

Quickを持つエフェクトカードや、特殊能力を持つキャラクターは効果に割り込みをかけることができます。

割り込みはカードの効果のほかにも、戦闘ダメージの割り振りや解決、占領などのルールの効果に対しても行うことができます。ただし、割り込みは1つの効果を処理している途中に行うことはできません。

これらの割り込みのできる効果のことを「クイック効果」といいます。クイック効果による割り込みは次の手順で処理されます。

ルール、エフェクトカード、特殊能力の効果は、1度「解決待機」になります。

効果が解決待機になったとき、まずターンプレイヤーに割り込みの「優先権」が発生します。

優先権を持つプレイヤーはそれを使って①割り込みをするか、②優先権をパスするかを選択します。

①割り込みをした場合

クイック効果を1つ使用することができます。こうした場合、その効果をはさらに解決待機になります。

複数の効果が解決待機になったときは、解決待機となった順番が効果を解決する順番に影響するので、メモをとるなどしてそれを覚えておく必要があります。

②優先権をパスした場合

その対戦相手に優先権が移ります。優先権を得たプレイヤーは同様の選択を行います。

互いのプレイヤーが続けて優先権をパスしたとき

最後に解決待機となった効果を解決し、再びターンプレイヤーは優先権を得ます。

(こうして1つ1つの効果を解決しながら好きなときに割り込みをすることができます)

効果とルール

カードの効果とルールが矛盾した場合は、カードの効果を優先します。

ただしカードの効果を改定するルールが出た場合はこの限りではありません。

効果のコントローラー

キャラクターカードやエフェクトカードは必ずそのカードをオープンし、使用したプレイヤーがコントロール権を持ちます。キャラクターやエターナルエフェクトのコストのある特殊能力は、それが場にある間だけ、そのコントロール権をもつプレイヤーが使用できます。

効果がなんらかの選択を行う場合は、コントローラーが選択します。

ターンプレイヤー優先の法則

「～とき・場合～する」などの条件を効果が複数同時に条件を満たした場合、ターンプレイヤー→非ターンプレイヤーの順に、自分のコントロールする効果を1つずつ解決特権にしていけます。他の場合でも、効果の処理の順番に疑問がある際には、上記のように処理を行います。

Q&A

基本的な質問

Q「同じ都市にセットしたセットカードやキャラクターカードなどの縦のならばに意味はありますか？」

A「ありません」

Q「Lv.3のキャラクターが登場したあとに、都市Lv.が下がって1になりました。この場合Lv.3のキャラクターはトラッシュされますか？」

A「はい、いいえ、されません」

Q「都市Lv.が2のときにLv.3のカードをオープンしたらどうなりますか？」

A「都市Lv.よりもLv.が高いカードをオープンした場合は、そのカードはただちにセットカードになります。このときコストを支払う必要はありません」

Quickに関する質問

Q「戦闘フェイズの“先陣キャラクター指定ステップ”に、先陣のキャラクターを指定するときに、相手が(Quick)による割り込みで

【群れでの襲撃】コスト総・Lv.2

「この都市にいるキャラクター1体を横的。それに2点ダメージを与える」でこちらの傭兵を横的にすると言いました。このようなタイミングで(Quick)を使用することはできますか？」

A「はい、できます。“先陣キャラクターの指定”や、ドローフェイズの“カードを引く”メインフェイズの“カードをセットする”などのルールによる効果も解決特権になりますので、(Quick)により割り込みをすることができます」

Q「ダメージ応酬ステップにキャラクターにダメージを割り振ったあと、戦闘ダメージを与える前に(Quick)による割り込みで

【結界】コスト総・Lv.2

「距離1以下の都市にいるキャラクター1体を横的。このターン中にそれに与えられるダメージを2点分軽減する」などを使用することはできますか？」

A「はい、できます」

Q「戦闘キャラクター指定ステップに行う“戦闘キャラクターの指定”に対してクイックで割り込みをすることができますか？」

A「はい、できます」

効果の解決についての質問

Q「相手のプレイヤーが、

【入国要請】コスト白・Lv.1

「あなたは自分のデッキから傭兵カードを2枚まで選んでこの都市に出す。

あなたのデッキをシャッフルする」

を使用したとき、傭兵カードを出す効果と、シャッフルする効果の間に(Quick)効果を使用することはできますか？」

A「いいえ、できません。(Quick)効果であっても、1つの効果の解決中に割り込むことはできません」

Q「キャラクターはHP分以上のダメージを受けたときトラッシュされますが、この場合の「トラッシュする」処理は解決待機になりますか？」

A「いいえ、なりません。ダメージを受けたキャラクターを「トラッシュする」処理は解決待機にはなりません」

Q「【群れの襲撃】コスト黒・Lv.2

「この都市にいるキャラクター1体を標的、それに2点ダメージを与える」を使用しようとしたら、(Quick)による割り込みで

【結界】コスト緑・Lv.2

「距離1以下の都市にいるキャラクター1体を標的、このターン中にそれに与えられるダメージを2点分軽減する」

を使用されました。

このとき、先に解決されるのは【結界】のほうなのでその効果を解決して標的を確認してから、【群れの襲撃】で違うキャラクターを標的にすることができますか？」

A「いいえ、できません。標的を指定する効果は、効果を解決待機にするときに、まずその標的を指定します。効果を解決するときに標的を指定するのではありません」

Q「～したとき、などの条件のついた、同条件のカードが複数場に出ているとき、その条件を満たした場合はどのような順番で解決することになりますか？」

A「ターンプレイヤー→非ターンプレイヤーの順に1つずつ効果を解決待機にしていきます」

Q「【闇の風】コスト赤・Lv.3

「味方占領都市が0、敵占領都市が2の場合にしか使用できない。あなたは自分のデッキの上から7枚を見て、それぞれ好きな都市にセットする」を使用したとき、相手が(Quick)による割り込みで、

【群れの襲撃】コスト黒・Lv.2

「この都市にいるキャラクター1体を標的、それに2点ダメージを与える」を都市を占領していた自分の傭兵を使用してトラッシュし、占領都市が0対1になりました。

このとき、闇の風の効果「あなたは自分のデッキの上から7枚を見て、それぞれ好きな都市にセットする」は解決されますか？」

A「はい、されます。使用に条件のある効果はその効果を解決待機にするときに条件をチェックし、解決の時には条件はチェックしません」

用語と解説

～を制御	コントローラーが定められた範囲から事柄を特定することです。
あなた	コントローラーのことです。
オープン	セットカードを裏にすることです。その際にコストを支払った場合、そのカードの効果は解決待機になります。ただし、そのカードLv.が都市Lv.より大きかったり、そのカードがUniqueで同名のカードが既に場にある場合はコストを支払うことができません。コストを支払わなかった場合、そのカードを裏にします。
カードを引く	デッキの一番上のカードを手札に加えること。
距離	このゲームでは、都市と都市の距離のことをいいます。例えば「距離1の都市」といった場合、同隣の都市のことをいいます。「距離1～2の都市」といった場合は同隣の都市と、さらにその隣ある都市までのことをいいます。
軽減する	ダメージの数値を減少させることです。
公開する	全てのプレイヤーが特定された情報を知ることをいいます。
コントロール	ゲーム中のカードや効果の支配権のことです。
コントローラー	カードや効果をコントロールするプレイヤーのことです。
探す	デッキから特定のカードを見つけることをいいます。探したカードが見つからなかったことにして構いません。見つからない場合、プレイヤーは特に何もする必要はありません。
所有者	カードの所有者のことです。
捨てる	手札からカードをトラッシュに移すことです。
セット	カードをいづれかの都市に置くことです。
セットカード	場にセットしてあるカードのことです。セットカードの情報はコントローラーだけが確認できます。
セットカードにする	カードを裏にすることです。
占領都市	いづれかのプレイヤーが占領している都市のことです。
戦闘終了時	戦闘終了ステップの最後のタイミングのことを指します。戦闘結果を適用したあと、メインフェイズに戻る前のタイミングです。
戦闘ダメージ	キャラクターが戦闘参加することによってダメージ反動ステップに発生する、そのPower値のダメージのことです。
ダメージ	キャラクターに与える傷のことです。1ターン中にHP以上のダメージを与えられたキャラクターはトラッシュします。
ターン開始時	ターンの始まった直後のタイミングのことを指します。「回復フェイズ」の始まる直前になります。
ターン終了時	ターンの最後のタイミングです。このターン中にキャラクターが受けたダメージを0にしたあと、次のターンにすすむ前のタイミングです。

ターンプレイヤー	自分のターンを進めているプレイヤーのことです。
中立都市	プレイヤーに占領されていない都市のことです。
デッキ	ゲーム中に使われる、カードの束のことを指します。それぞれのカードは非公開ですが枚数は公開情報です。
デッキに合わせる	デッキの中に入れることです。
敵	相手プレイヤーがコントロールしているカードや効果のことです。
手札	カードの状態の一つです。手札の情報はコントローラーだけが確認できます。
手札に戻す	カードをその所有者の手札にすることです。
登場	裏向きにカードが場に出ることです。
トラッシュ	使用済みカードを置いておく場所のことです。トラッシュにある全てのカードは公開情報です。
トラッシュする	トラッシュに移すことです。
場	デッキ、トラッシュを除く、フィールドのことです。
フィールド	このゲームを行う場所のことです。
敵方	あなたがコントロールしているカードや効果のことです。
見る	プレイヤーが特定されたカードの裏面を確認することです。
無効にする	特定されたものがゲームに影響を与えなくなることです。解決待機の効果が無効になった場合、解決待機状態ではなくなります。

簡易ルールガイド

ゲームの開始

デッキをよくきってから手札を7枚引きます。
手札が気に入らない場合、手札をデッキの上に戻してからき直し、前回より1枚少ない枚数を引き直すことができます。
(この手順は何回でも行うことができます)

ターンの構成

① 回復フェイズ

すべてのキャラクターをアンロックします。

② ドローフェイズ

カードを1枚引きます。(先攻第一ターンのときは引くことはできません。)

③ オープンフェイズ

セットカードを1枚だけオープンして使うことができます。

④ メインフェイズ

次の4つを行うことができます。

- (1) キャラクターの移動※1
- (2) カードのセット
- (3) 特殊能力の使用
- (4) 戦況宣言

⑤ 終了フェイズ

手札が8枚以上あるときは7枚になるように手札を選んで捨て、ターンが終了します。

戦闘フェイズ

① 先陣キャラクター指定ステップ

先陣のキャラクターを1体指定して  します。

② 戦闘オープンステップ

防御側プレイヤー→攻撃側プレイヤーの順にそれぞれ1枚だけセットカードをオープンして使うことができます。

③ 戦闘キャラクター指定ステップ

攻撃側プレイヤー→防御側プレイヤーの順に戦闘に参加させるキャラクターを1体ずつ交互に選んで  します。

④ ダメージ応酬ステップ

 値の高いキャラクターから順にPower分のダメージを敵キャラクターのHPに割り振ってダメージを与えます。※2

⑤ 戦闘終了ステップ

戦闘結果(P22~23)を適用します。※3

メインフェイズに戻ります。

※1 移動するときはキャラクターを  します。

 分、先の都市まで移動できます。

※2 1ターン中にHP分以上のダメージを受けたキャラクターはトラッシュされます。

※3 占領は自分が攻撃した場合にしか起きません。

Quickのついたカードはいつでも好きなときに使うことができます。