

ゲームに必要なもの

バトルスピリッツはトレーディングカードゲームです。
このゲームを遊ぶには次のふたつが必要です。

- **デッキ(山札)** バトルスピリッツには5種類のカードがあります。
- **スピリット** ● **マジック** ● **ブレイヴ** ● **ネクサス** ● **アルティメット**



好きなカード40枚以上で、デッキ(山札)を作ってください。

- **コア**

ゲーム中、「コア」として使用するチップを1人分30個くらい用意してください。「ソウルコア」を使用する場合、「コア」とは違うチップを1個用意してください。

※ゲーム中足りなくなった場合は代替品をご用意ください。コアとして使用できるものであってもよいものでも構いません。
※本商品にはアルティメットは収録されていません。 ※ソウルコアは1人1個しか使えません。

ゲームの準備

次の順番にしたがって、ゲームの準備をしましょう。

- 1 プレイシートの外に「ポイド」となる場所を決め、用意しておいたコアを置く。
- 2 自分のデッキをよくシャッフルし、その後相手に渡してシャッフルしてもらう。
- 3 相手にシャッフルしてもらったデッキをプレイシートの「デッキ」の所に伏せて置く。
- 4 プレイシートの「ライフ」の所に、ポイドからコア5個をもってきて置く。
- 5 プレイシートの「リザーブ」の所に、ポイドからコア3個、ソウルコア1個を置く。
- 6 デッキからカードを4枚引いてきて手札にする。
- 7 ジャンケンして、勝った方が「先攻」か「後攻」かを定める。
※ソウルコアを使用しない場合、⑥で代わりにコア1個(合計4個)をリザーブに置く。
※契約カードを初手手札に持つ場合、②の前にデッキから1枚提示し、③で代わりに枚引いてあわせて4枚を手札にする。

- 勝利条件**
- 次のどちらかの条件を満たしたプレイヤーが勝利となり、その時点でゲームは終了します。
- 対戦相手のライフが0になった。
 - 対戦相手のスタートステップで、相手のデッキが0枚だった。

契約創界神ネクサスを使いこなせ!

「契約カード」はゲーム開始時に手札に1枚持つことができるカード。「創界神ネクサス」は創界神ネクサスを対象にした効果しか受けない特別なネクサス。相手によってフィールドを離れるときに「魂状態」でフィールドに置くことができ、魂状態からコストを支払って再配置できる。

トークンカードについて

「トークンカード」とはゲーム開始時にデッキとは別で用意しておくカード。トークンスピリットなら、「トークンの「○○○○」を出す」という効果でスピリットとしてフィールドに出すことができる。トークンはフィールドを離れるとき必ず元の場所に戻る。

契約カードや創界神ネクサス、トークンカードに関する詳しいルールやレギュレーションは公式ホームページをチェック!

公式ホームページ [https://www.battlespirits.com/]



ゲームの進行

先攻の人から、表の順番にしたがってゲームを進めます。
表の①から⑦までが1ターン。先攻のターンが終わったら、後攻のターンとなり、これを繰り返すことでゲームを進めていきます。
対戦相手のライフが0になった、もしくは対戦相手のスタートステップで相手のデッキが0枚だったとき勝利となります。

ターンの開始 ◆スタートステップ〜リフレッシュステップ◆

- 1 **スタートステップ**
ここからターンがスタート
- 2 **コアステップ**
※1ターン目(先攻の最初のターン)は無し
ポイドからリザーブにコアを1個置きましょう。
- 3 **ドローステップ**
デッキから手札に1枚カードをドロースましょう。
- 4 **リフレッシュステップ**
疲労状態(横向き)のカードを回復(縦向き)して、トラッシュのコアをリザーブに戻しましょう。

- 6 **アタックステップ ◆アタックとバトル◆** ※1ターン目(先攻の最初のターン)は無し
自分のフィールドにいる回復状態のスピリットやアルティメットの中から1体選んで、アタックを宣言できます。アタックに対して、相手のプレイヤーは回復状態のスピリットやアルティメットの中から1体を選んでブロックできます。

- **ブロックされなかった場合**
相手のライフを、アタックしたスピリット/アルティメットのシンボルの数だけ減らします。
- **ブロックされた場合**
BPを比べ、低い方が破壊されます。BPが同じ場合は、両方とも破壊されます。

◆ **フラッシュのタイミング** ◆

アタックステップには、「フラッシュタイミング」が2回あります。この「フラッシュタイミング」では、メインステップと同じようにコストを支払うことで、フラッシュと書いてあるカードの効果を使用できます。

フラッシュの使用は、防御側のプレイヤーから先になり、防御側→攻撃側→防御側→……と、交互に実行できます。効果は即時に解決され、防御側：パス→攻撃側：パスと、2回パスが続いたらフラッシュタイミングは終了します。

- 1 **スタートステップ**
- 2 **コアステップ** ※
- 3 **ドローステップ**
- 4 **リフレッシュステップ**

- 5 **メインステップ**
 - スピリット/アルティメット/ブレイヴの召喚
 - ブレイヴの合体/分離/交換
 - ネクサスの配置
 - マジックの使用
 - メインステップでの効果の使用
 - コアの移動
 - バーストのセット(ターンに1回)
 - ミラージュのセット(ターンに1回)

- 6 **アタックステップ** ※
 - 1: アタック宣言
 - 2: フラッシュタイミング
 - 3: ブロック宣言
 - 4: フラッシュタイミング
 - 5: バトル解決
 - 6: スピリット/アルティメットの破壊
 - 7: バトル終了

- 7 **エンドステップ**

5 メインステップ ◆戦力を整えてバトルの準備◆

ここでは、スピリットやアルティメットの召喚やマジックの使用など、8つの行動を好きな順番で何回でも行う事ができます。

◆ **手札/手元の使い方・コストの支払い方** ◆

手札/手元にあるカードは、コアでコストを支払うことでスピリット/アルティメットとして召喚したり、ネクサスとして配置したり、マジックとして使用したりできます。コストの支払い方は、全カード共通です。
※フィールドに置くカードの枚数には制限はありません。

- 1 使用するカードを提示しコストの確認
コストはカードの左上の数値で、このスピリットは7、ネクサスは2になる。
※アルティメットは「召喚条件」を満たしていないと召喚できません。

- 2 軽減シンボルを確認
スピリットは、ネクサスは
- 3 自分のフィールドのシンボルの数を確認
フィールドには、赤シンボル3つと赤の神シンボル1つがある。

- 6 **カードの召喚や使用が完了**
スピリットやネクサスなどは、リザーブやフィールドのカードからコアを移動して、最低LvのLvコストで指定された数以上のコアを置くことで召喚や配置が完了する。ただし、創界神/創界石ネクサスにはここでコアは置けない。
マジックは使用したタイミングに発揮する効果を発揮し、その効果を解決したら、トラッシュに置かれる。

◆ **コアの移動** ◆

スピリットやアルティメット、ネクサスにフィールド/リザーブからコアを自由に移動できます。置いてあるコアの数が減ることによって、レベルアップし、BPがアップしたり新しい効果が発揮したりします。ただし、創界神/創界石ネクサスに対しては効果でなければコアを移動できません。

7 エンドステップ ◆そのターン中発生した、すべての一時的な効果が無効になります◆

相手のターンへ

公式ホームページ [https://www.battlespirits.com/] で詳しいルールをチェックしてみよう!
※通信費はお客様のご負担となります。

※この簡易マニュアルは、バトルスピリッツHPで公開されているルールマニュアルver.16.0をもとに作られています。
※掲載しているカードには本商品に収録されていないものもございます。