

メインステップ

◆戦力を整えて、バトルの準備をしよう!◆

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ができるぞ!

◆手札の使い方・コストの支払い方◆

手札にあるカードは、コストを支払うことでスピリ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できたりします。コストの支払い方は、全カード共通です。

① コストはカードの左上の数値

このスピリットは5、ネクサスは3がコストだ。



② 軽減シンボルを確認します

スピリットは○○○○○、ネクサスは○

③ 自分のフィールドを見て、シンボルの数をかぞえます

フィールドには、赤が2つある。アルティメットはこのとき召喚条件に書かれたスピリットが存在しないと召喚できない。



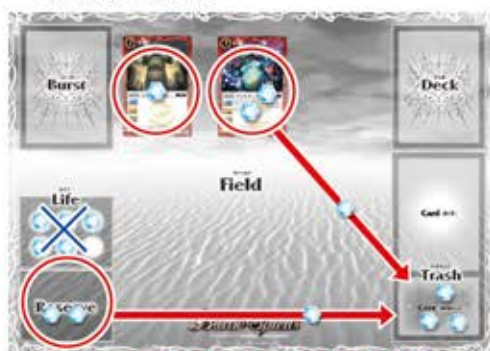
④ (コスト) - (軽減シンボル) が、実際に必要なコアの数

スピリットは軽減シンボルが3つあってフィールドには2つシンボルがあるので $5(\text{コスト}) - 2(\text{軽減シンボル}) = 3$ ネクサスは軽減シンボルの数以上のシンボルがフィールドにあったので $3(\text{コスト}) - 1(\text{軽減シンボル}) = 2$



⑤ 手順4で指定された数だけコアをトラッシュに置く

コアは、リザーブか、フィールドにあるカードの上に置かれたものから支払おう。



※コストはリザーブとフィールドにあるカード上のコア両方から使える!

◆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置くことができます。置いてあるコアの数が増えることで、それらはレベルアップし、BPがアップしたり新しい効果が発揮されたりします。逆にコアを取り除き他のスピリットやリザーブに置くことも可能です。

アタックステップ

◆さあいざバトルだ!◆ ※発動1ターン目はありません

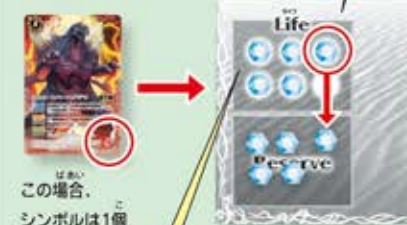
自分のフィールドにいる回復状態のスピリットやアルティメットの中から1体選んで、アタックを宣言できます。アタックに対して、相手のプレイヤーは回復状態のスピリットやアルティメットの中から1体を選んでブロックできます。

※アタックステップの詳細手順は、ルールマニュアルの12ページへ!

【注目!】 受けたダメージ分だけ、ライフのコアはリザーブに移動する!

●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。



この場合、シンボルは1個

【注目!】 ブロックしたスピリットがマジックの効果などでBPを比べる前に破壊されても、ブロックは成立! ライフは守られるぞ!

【注目!】 アタックもブロックも、回復状態のスピリット/アルティメットが実行できる! アタックやブロックを実行したら、即座に疲労(カードを横向き)させよう



アタック/ブロックできない

アタック/ブロックできる

●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。



BP:7000 勝利!

BP:3000 破壊!

破壊されたスピリット/アルティメットのコアは、すべてリザーブに置かれます。回復状態の、別のスピリット/アルティメットがいれば続けてアタックできるぞ!

◆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、フラッシュの効果を持つスピリットやマジック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。

【注目!】 フラッシュの効果は1回使用したら、必ず相手にフラッシュの効果を使うが奪われるようにしよう。相手がパスしたら、はじめて別の効果を選択して使用できるぞ!

【注目!】 マジックには、フラッシュの効果を持っているカードもある。「フラッシュ」の効果は「メインステップ」「アタックステップ」で使用できるが、「メイン」の効果は「メインステップ」にしか使用できないので注意しよう!

エンドステップ そのターン中に発生した、全ての一時的な効果が無効になります

相手のターンへ

詳しいルールを知りたいときは、公式ホームページの「ルールページ」を見てみよう!
2015年4月からは、新システム「ソウルコア」が追加されるぞ!
[http://www.battlespirits.com/]