

# バトルスピリッツの基本ルール①

## ゲームに必要なもの

- **デッキ(山札)** バトルスピリッツの「スタンダード」には3種類のカードがあります。
  - **スピリット**
  - **ネクサス**
  - **マジック**好きなカード40枚以上で、デッキ(山札)を作ってください。  
**注意!** ひとつのデッキは40枚以上同じ名前のカードは3枚までです。
- **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」として、「コア」とは違うチップを1個用意してください。

# バトルスピリッツの基本ルール③

## ゲームの進行

- 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** ボイドからリザーブにコアを1個置きましょう。  
※先攻プレイヤーの1ターン目は無し。
- ③ **ドローステップ** デッキから手札に1枚カードをドロしましょう。
- 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、トランプのコアをリザーブに戻しましょう。  
トランプのコアをリザーブに戻す

# バトルスピリッツの基本ルール⑤

## ⑤ メインステップ

- 以下の①から④を好きな順番で何度でも行うことができます。
- ① **スピリットの召喚**
  - ② **ネクサスの配置**
  - ③ **マジックの使用**
  - ④ **メインステップでの効果の使用**
  - ⑤ **コアの移動**
- ④ **メインステップでの効果の使用**  
「起動:メイン」や「メイン」と記載された効果と、ステップの制限がない「起動:フラッシュ」や「フラッシュ」と記載された効果を使うことができます。  
※右側のカードのように「メイン:効果」がフラッシュ効果で記載されているマジックカードはどちらの効果も使用することができます。
- ⑤ **コアの移動**  
スピリットやネクサスにフィールドや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増えることで、レベルアップし、BPがアップしたり新しい効果を発揮します。  
※右側のカードの場合はコアを4つ以上置くことでレベルが2にアップします。

# バトルスピリッツの基本ルール②

## ゲームの準備 次の順番にしながら、ゲームの準備をしましょう。

- ① プレイシートの外に「ボイド」となる場所を決め、コアを置く。
- ② 自分のデッキをよくシャッフルし、その後相手にシャッフルしてもらう。
- ③ 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」の所にボイドからコア5個を置く。
- ⑤ プレイシートの「リザーブ」の所にボイドからコア3個、ソウルコアを1個置く。
- ⑥ デッキからカードを4枚引いて手札にする。
- ⑦ 手札を見てからじゃんけんをして勝った方が「先攻」か「後攻」を決める。
- ⑧ 1度だけ、手札全てをデッキに戻してシャッフルし、デッキから4枚引き直すことができる。
- ⑨ 先攻プレイヤーからターンを開始する。

**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。

# バトルスピリッツの基本ルール④

⑤ **メインステップ**

以下の①から④を好きな順番で何度でも行うことができます。

- ① **スピリットの召喚**
- ② **ネクサスの配置**
- ③ **マジックの使用**
- ④ **メインステップでの効果の使用**
- ⑤ **コアの移動**

**注意!** スピリットに置かれているコアの数が0個になってしまったら、そのスピリットは消滅してしまふ。消滅する場合は、そのカードはトランプに置かれる。

**総額シンボルの確認**  
このカードのコストは7  
総額シンボルは

**召喚が完了**  
カードに記載されている最低のコストで指定された数以上のコアを置くことで召喚が完了。

**支払うコアをトランプに移動**  
自分のフィールドにはシンボルが3つあるので支払うコストは4。リザーブカフィールドのカードに置いてあるコアを4つトランプに移動。

# バトルスピリッツの基本ルール⑥

⑥ **アタックステップ** ※先攻プレイヤーの1ターン目は無し。

- 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 **スピリットの破壊**
- ⑦ **バトル終了**

**回復状態のスピリットを後攻させるとアタック宣言できます。アタックは1体ずつ行います。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を後攻させるとブロックできます。**

● **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。

● **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のシンボルの数だけ減らします。

**勝利!** BP:5000 VS **破壊!** BP:3000  
破壊されたスピリットのコアは全てリザーブに戻れます。

ライフが1個リザーブへ  
シンボルは1個

## バトルスピリッツの基本ルール⑦

### ◆フラッシュタイミング◆

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。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が使えます。

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!**

フラッシュの効果を1回使用したら、必ず相手にフラッシュの効果を返すか尋ねるようによろしく、相手がパスしたら、はじめて別の効果を連続で使用できるぞ!

フラッシュの効果が「メインステップ」「アタックステップ」で発動するが、「メイン」の発動は「メインステップ」にしか発動できないので注意しよう!

### ⑦ 第2メインステップ

※先攻プレイヤーの1ターン目は無し。

⑤のメインステップと同じステップとなっており、カードの使用やコアの移動を行うことが可能です。

### ⑧ 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

© BNP/BANDAI BANDAI MADE IN JAPAN

## バトルスピリッツの基本ルール⑨

### EXシンボル・《輪名》について

通常のシンボル



EXシンボル



バトルスピリッツには左側の画像のように通常のシンボルとEXシンボルの2種がそれぞれの色に存在しています。EXシンボルも通常のシンボルと同じようにコストの軽減で参照することができます。

### 《輪名》でキースピリットを召喚



トラッシュにあるEXシンボルを持つカードを除外することで除外したシンボルの数だけ軽減シンボルを満たしコストを軽減して召喚することが可能。

フィールドにシンボルがなくてもキースピリットを低コストで召喚可能!逆転の一手に!

© BNP/BANDAI BANDAI MADE IN JAPAN

## バトルスピリッツの基本ルール⑧



スピリットやネクサスの中には《真界放》という状態を持っているカードがあります。《真界放》を持っているスピリットやネクサスは、「ソウルコアを1つ置く」か「指定された個数のコアを置く」ことで《真界放》状態となり、L.V2として扱います。

**ソウルコア1つで強力な効果を発揮するので、ここその場で活躍すること間違いなし!**

## バトルスピリッツの基本ルール⑩

詳しいルールや最新情報は公式HPをチェックしよう!

<https://www.battlespirits.com/rule/official-rule.php>



Xリアでデッキを強化しよう!

ブースターパック発売予定!

(ゲームルールキャンペーン)(Cカードのデータ破壊など商品以外の全てに関するお問い合わせ) カードタダナビ ナビダイヤル 0570-041-955 受付11時~18時(欠曜日、当社指定休業日を除く) (商品に関するお問い合わせ) ハンダイお客様相談センター ナビダイヤル 0570-041-101 受付10時~16時(土日祝日、当社指定休業日を除く) <https://www.bandai.co.jp/support/top> 海外からのお問い合わせは受け付けておりません。 Customer service inquiries are not accepted from outside Japan.

※通信費はお客様のご負担になります。 ※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。