

■勝利条件

- ・対戦相手のプレイヤーライフが0になった
- ・対戦相手のドロフェーズで相手のデッキが0枚だった

■画面の見方



○フィールド

- ・前衛エリア、後衛エリア:ユニットカードを1枚ずつ配置できる。

○召喚権



2 数値分だけユニットをフィールドに配置する必要があります。

召喚権が残った状態でターンエンドするとライフが減少します。

○デッキ



×15 デッキの残り枚数

○マナ



×1 現在の取得マナ。使用したマナは次のターンで回復します。
マナはユニットの能力かプレイヤーライフが減ったときに取得します。

○プレイヤーライフ



○手札



- ・初期手札は5枚
- ・手札上限は8枚
- ・上限を超える場合は自分のエンドフェイズにランダムに手札を捨てる。



○カード情報:カードをクリックすると詳細情報が見れます。

手前に攻撃します

レンジを押すことで対象に攻撃します

ユニットを移動させます。

○ターンエンド



相手にターンを渡します。



フェーズ名とターン数です。

■ユニットの行動権

- ・場所を指定して手札からユニットカードを配置する。
- ・ユニットは召喚したターンから使用できる。
- ・ユニットはアタック、SP、移動のいずれかを使用すると行動権を消費する。
- ・移動: 自分のエリアに空きがある場合または片方のユニットが行動していないときは移動できる。

■ターンシーケンス

(1)スタートフェイズ

- ・ターンを切り替えます。

(2)移動フェイズ

- ・前衛エリアにユニットが存在せず、後衛エリアのユニットが存在する場合は、前衛エリアに移動させます。

(3)スタンバイフェイズ

- ・消費したマナを回復させます。

(4)ドローフェイズ

- ・山札からカードを1枚を手札に加えます。

(5)メインフェイズ

以下のステップを好きな順で実行できます。

(5)-1:手札からユニットを召喚します。

- ・召喚時の効果があれば発動します。

(5)-2:手札からマジックカードを使用します。

(5)-3:バトルフェイズを実行します。

- ・アタックステップ:攻撃側から順にスキルが発動します。
- ・ダメージステップ:防御側のHPを減らす。
- ・チェックテップ:ダメージ判定後のスキル発動。攻撃側からスキルを発動する。
- ・撤退ステップ:HPがゼロになったユニットを破壊する。
HPがゼロになったことによるスキルが発動する。

(5)-4:レベルアップ

ユニットを倒した場合、ユニットの上にレベルアップボタンが表示されます。押すとレベルアップします。レベルアップには1マナ必要です。

※1ターン目と2ターン目は(5)-2以降は実行しません。

(6)エンドフェイズ

- ・エンドフェイズに発動する効果はここで発動します。
- ・ターン中に発生した一時的な効果はこのフェイズで終了になります。
- ・ターンを終了し、相手のターンに移ります。