

CRDASS
MASTERS G
カードマスターズG



(カードゲームのルールに関するお問い合わせ)

カードマスターズ ルールナビ

☎ 03-3847-0955

●受付時間 10時～17時(土、日、祝日、夏季・冬季休業日を除く)

(その他のお問い合わせ)

バンダイお客様相談センター | 〒277-8511 柏市豊四季241-22

ナビダイヤル 0570-041-101

●受付時間 10時～17時(祝日、夏季・冬季休業日を除く)

PHS、IP電話等をご利用の方は04-7146-0371におかけください。



機動戦士ガンダムトレーディングカードゲーム

GUNDAM WAR
NEX-A MOBILE SUIT GUNDAM
THE CARD GAME NEXT AGE

OFFICIAL RULE BOOK

—オフィシャルルールブック—

ガンダムウォー ネグザに関する情報はここでチェック!!

◆ GUNDAM WAR NEX-A OFFICIAL WEB

<http://www.carddas.com/cdmasters/nexa/>

©創造・サンライズ
©創造・サンライズ・MBS
BANDAI 2012 MADE IN JAPAN

Ver.1.2

CONTENTS

●基本ルール

1.はじめに	P4
2.ゲームに必要なもの	P5
3.場の説明	P6
4.カード紹介	P8
5.カードの色と特徴	P14
6.ゲームの進行	P16
7.リローフェイス/ドロフェイス	P19
8.配備フェイス/カードのプレイ	P20
Gのプレイ	P21
コストの支払い	P23
ユニットのプレイ	P25
キャラのプレイ	P26
オベのプレイ	P27
ACEのプレイ	P28
グラフィックのプレイ	P29
コマンドのプレイ	P30
9.戦闘フェイズ	P31
攻撃ステップ	P32
防御ステップ	P34
ダメージ判定ステップ	P35
破壊と廃棄	P39
帰還ステップ	P40
10.ターン終了時	P41
11.場のカードのテキスト	P42
12.カットとカットイン	P46

●詳細なルール

カードの用語	P52
効果の発生	P54
プレイとコスト	P55
プレイと対象	P56
効果の解決	P57
規定の効果	P58
プレイのタイミング	P59
場と場所	P61
手札とハンガー	P62
自軍と敵軍	P63
カードの記述	P65
セット	P66
コインとチップ	P67
自動型の効果	P68
出撃と部隊	P70
戦闘ダメージの解決	P71
破壊と廃棄	P72
特殊効果	P74
その他のルール	P77
「ガンダムウォー」のカードの扱い	P78

—基本ルール—

1.はじめに

ガンダムウォー ネグザによろこそ!

「ガンダムウォー ネグザ」は、長い歴史を持つ「ガンダム」の世界を舞台にした、対戦型トレーディングカードゲームです。「ガンダム」世界のさまざまなモビルスーツやパイロットたちをあらわしたカードでデッキを構築し、あなたが指揮官となって、それらのカードを駆使し、戦いを繰り広げます!

「ガンダムウォー ネグザ」は、1999年に発売された「ガンダムウォー」がさらに進化し、「NEXT AGE」(次世代)へ踏み出したトレーディングカードゲームです。

ゲームの目的

デッキが「本国」だ!

自分のデッキを「本国」として、お互いの「本国」に攻め込め!先に相手の「本国」のカードを、0枚にしたプレイヤーが勝利するぞ!



自分の戦力を使いこなせ!



モビルスーツなどの兵器は、「ユニット」としてカードになっている。自分だけの部隊を編成して相手の「本国」に攻撃だ!

熱いMS戦を体感しろ!

もちろん相手も自分の「ユニット」で「本国」を防御してくるぞ。そこで「ユニット」同士の戦闘が発生!この戦闘こそが勝利のカギだ。



2.ゲームに必要なもの

用意するもの

●デッキ

それぞれのプレイヤーが、以下のルールに従って作ったカードの組みを用意します。このカードの組みを、「デッキ」と呼びます。

デッキの作り方

- ・カード50枚ちょうどで作ります。49枚以下や51枚以上はいけません。
- ・グラフィック(P13)以外のカードは、同じ名称のカードをそれぞれ3枚までしか入れる事ができません。(ユニットの名称には「型番」を含みません)
- ・グラフィックは何枚でも入れる事ができます。

●プレイシート

専用のプレイシートを使用すると、スムーズなゲーム進行をすることができます。無い場合は、P6の図をイメージしながらゲームをしましょう。

●コイン、チップ

コインやチップ(P67)が必要なカードをデッキに入れているプレイヤーは、自分が使うコインやチップを必要なだけ用意します。通貨以外の、数が数えられるものを使用します。



●自軍と敵軍

それぞれのプレイヤーから見て、自分を「自軍」、相手を「敵軍」と呼びます。「自軍配備エリア」といったら、自分の配備エリアを指します。また、自分が管理するカードを「自軍カード」などと呼びます。

●場

配備エリアと戦闘エリアを合わせて「場」と呼びます。

①本国

デッキです。全て裏向きで置かれ、表を見たり順番を変える事はできません。枚数を確認する事はできます。

②捨て山

本国がダメージを受けた場合にカードを移動させる場所です。全て裏向きで置かれ、表を見たり順番を変える事はできません。枚数を確認する事はできます。

③戦闘エリア

先攻プレイヤーから見て、右側を「宇宙エリア」、左側を「地球エリア」と呼びます。

④配備エリア

場に出されたカードが表向きに置かれます。

⑤Gゾーン

Gを配備する場所です。Gゾーンは配備エリアに含まれます。

⑥ジャンクヤード

使用済みのカードが表向きに置かれる場所です。内容や枚数を確認する事ができます。

⑦手札

対戦相手に裏を向けて持ちます。自分の手札を見る事はできますが、相手の手札は見る事ができません。枚数を確認する事はできます。

⑧ハンガー

効果によってカードが表向きに置かれる場所です。ハンガーにあるカードは、そのハンガーを管理するプレイヤーが、手札にあるかのように使用する事ができます。

⑨取り除かれたカード

ゲームから除外されたカードです。ゲーム中、一切使用する事ができません。表向きに置かれ、内容や枚数を確認する事ができます。

ユニット

ユニットは、ガンダム世界に登場したモビルスーツやモビルアーマー、艦船などの戦力をあらわすカードです。戦闘に出撃して、攻撃を仕掛けたり、相手のユニットと戦闘をします。



⑤地形適性

出撃可能な戦闘エリアを示します。

⑥テキスト

カードが持つ効果です。

⑦戦闘力

ユニットの一般的な戦闘力です。左から「格闘力」「射撃力」「防御力」の3種類があります。

①種類

カードの種類です。

②コスト

このカードをプレイするために必要なコストです。左から「合計国力」、「ロールコスト」の2種類があります。

③名称

カードの名称です。「型番」は含まれません。デッキ構築時にも「型番」は参照しません。

④特徴

カードの特徴です。

⑧Gサイン

このカードをGIにした時に使用します。このカードとゆかりの深い作品を表す「属性」ごとに種類があります。

⑨フレーバー

⑩カードナンバー

キャラクター

キャラは、ガンダム世界に登場したパイロットなどの登場人物をあらわすカードです。主にユニットを重ねて場に出し、そのユニットを強化します。このルールブックやゲーム中では略して「キャラ」と呼びます。



①種類

カードの種類です。

②コスト

このカードをプレイするために必要なコストです。左から「合計国力」、「ロールコスト」の2種類があります。

③名称

カードの名称です。

④特徴

カードの特徴です。

⑤テキスト

カードが持つ効果です。

⑦Gサイン

このカードをGIにした時に使用します。このカードとゆかりの深い作品を表す「属性」ごとに種類があります。

⑧フレーバー

⑨カードナンバー

⑥戦闘修正

キャラのパイロットとしての能力です。左から「格闘力修正」「射撃力修正」「防御力修正」の3種類があり、それぞれの戦闘修正が重ねたユニットの戦闘力に加えられます。

コマンド

コマンドは、劇中のドラマやイベントなどをあらわすカードです。手札から直接使用する使い捨てのカードです。



⑥Gサイン

このカードをGにした時に使用します。
このカードとゆかりの深い作品を表す「属性」ごとに種類があります。

①種類

カードの種類です。

②コスト

このカードをプレイするために必要なコストです。左から「合計国力」、「ロールコスト」の2種類があります。

③名称

カードの名称です。

④特徴

カードの特徴です。

⑤テキスト

カードが持つ効果です。

⑦フレーバー

⑧カードナンバー

オペレーション

オペは、事件や作戦などをあらわすカードです。場に出す事でさまざまな効果を発揮します。ユニットなどに重ねて場に出すものもあります。このルールブックやゲーム中では略して「オペ」と呼びます。



⑥Gサイン

このカードをGにした時に使用します。
このカードとゆかりの深い作品を表す「属性」ごとに種類があります。

①種類

カードの種類です。

②コスト

このカードをプレイするために必要なコストです。左から「合計国力」、「ロールコスト」の2種類があります。

③名称

カードの名称です。

④特徴

カードの特徴です。

⑤テキスト

カードが持つ効果です。

⑦フレーバー

⑧カードナンバー

ACE

ACEは、ガンダム世界で優秀な戦果をおさめたエースパイロットとその乗機をあらわすカードです。ゲーム中、1枚しか場に出せませんが、ユニットとオベの両方の性格を兼ね備えた優秀なカードです。



⑤ 戦闘力

ユニットとして使用する際の戦闘力です。左から「格闘力」「射撃力」「防御力」の3種類があります。

① 種類

カードの種類です。

② コスト

このカードをプレイするために必要なコストです。左から「合計国力」、「ロールコスト」の2種類があります。

③ 名称

カードの名称です。

④ テキスト

カードが持つ効果です。ACEは3つのテキストを持っています。

⑥ Gサイン

このカードをGにした時に使えます。

⑦ カードナンバー

グラフィック

グラフィックは、ガンダム世界の印象的な場面や、イラストを全面に配した特殊なカードです。Gとして使用する他、「ガードシステム」や「ゲイン」に有利な効果など、独自の働きをします。



① 種類

カードの種類です。

② Gサイン

このカードをGにした時に使えます。このカードとゆかりの深い作品を表す「属性」ごとに種類があります。

③ ガードレベル

このカードがGの場合、このガードレベルの値だけ、部隊の戦闘力を増減することができます。

⑤ カードナンバー

④ ゲインレベル

ゲイン (P75) を使用した場合、このカードが表になると、通常より大きな効果が得られます。

5.カードの色と特徴

カードの色と特徴

青

防御を得意とする色です。
回復や破壊に対する耐性が特色です。
・主な所属勢力
「機動戦士ガンダム」の地球連邦など



茶

カードの再利用を得意とした色です。
捨て山やジャンクヤードのカードを利用する事が得意です。
・主な所属勢力
「マガンダム」「機動武闘伝Gガンダム」



緑

攻撃を得意とする色です。
ダメージを与えたり、カードを移動する事が得意です。
・主な所属勢力
「機動戦士ガンダム」のジオン公国など



白

強力なMSを擁する色です。
コマンドの効果の多彩さも特徴です。
・主な所属勢力
「新機動戦記ガンダムW」
「機動戦士ガンダムSEED」



黒

破壊を得意とする色です。
場のカードや手札の破壊が特色です。
・主な所属勢力
「機動戦士Zガンダム」のティターンズ
「機動戦士Vガンダム」のザンスカール帝国



紫

全ての色が利用できる色です。
ロールコストを支払う場合、紫以外の色のGを使用する事ができます。
・主な所属勢力
「機動戦士ガンダムAGE」



赤

相手の妨害を得意とする色です。
カードを引いたり、相手の行動を封じる事が得意です。
・主な所属勢力
「機動戦士ガンダムZZ」のネオ・ジオンなど



デュアル

2色のロールコストを持っており、それぞれの特徴を兼ね備えています。
・主な所属勢力
「機動戦士ガンダム00」



ターンの流れ

先攻のプレイヤーと後攻のプレイヤーを交互に繰り返してゲームが進行します。ターンを受け持つプレイヤーを「攻撃側」、そうでないプレイヤーを「防御側」と呼びます。



自分が攻撃側のターンを「自軍ターン」、防御側のターンを「敵軍ターン」と呼びます。同様に、フェイズやステップも、「自軍配備フェイズ」「自軍攻撃ステップ」など呼びます。

攻撃側プレイヤーは、自軍カードを全てリロール状態にします。 → P19

攻撃側プレイヤーは、本国からカードを1枚引きます。 → P19

攻撃側プレイヤーが、G、ユニット、キャラ、オベ、ACEをプレイできます。防御側プレイヤーはACEをプレイできます。 → P20

戦闘フェイズは、さらに細かな段階(ステップ)に分かれています。

攻撃側プレイヤーが部隊を出撃させます。 → P32

防御側プレイヤーが部隊を出撃させます。 → P34

出撃した部隊のダメージを判定します。 → P35

出撃した部隊が配備エリアに戻ります。 → P40

帰還ステップの終了と同時に、手札の調整や、ダメージのリセットなど、ターン終了時の処理を行います。 → P41

●ゲームの勝敗

「カードやテキストをプレイした直後」「効果の解決時」に本国が0枚になったプレイヤーは敗北します。双方のプレイヤーが同時に0枚になった場合、引き分けになります。

●ゲームの準備

以下の手順でゲームの準備をします。

①デッキの準備

自分のデッキをシャッフル(良く切る事)します。その後、相手のデッキも軽くシャッフルしましょう。デッキを自分の「本国」置き場に置きます。以後、ゲーム中では、デッキを「本国」と呼びます。

②先攻・後攻を決める

先攻・後攻を決めます。ジャンケンやコイントスで決めるといいでしょう。

③手札を引く

自分の本国から6枚を引いて、手札とします。この手札が気に入らない場合、ゲームの開始時に1度だけ、「引き直し」をする事ができます。

引き直しの仕方

- ・自分の手札を本国に戻し、シャッフルします。
- ・本国から新たに6枚のカードを引いて、手札とします。
- ・プレイヤーごとに、1ゲームに1度しかできません。

準備ができたらゲーム開始!

7.リロールフェイズ/ドロフェイズ

●リロールフェイズ

攻撃側は、場にあるロール状態(横向き)の全てのカードをリロール状態(縦向き)にします。最初のターンは場にカードが無いので、何も行わずに先に進みます。

●リロールとロール

場のカードは、「リロール状態」と「ロール状態」のどちらかの状態で場に置かれています。ロール状態のカードも、テキストなどは通常通り使用できます。



リロール状態

- ・カードを縦向きに置く
- ・カードが未行動の状態
- ・戦闘フェイズに出撃ができる
- ・格闘力/射撃力はそのまま

ロール状態

- ・カードを横向きに置く
- ・カードが行動済みの状態
- ・戦闘フェイズに出撃ができない
- ・(部隊戦闘力の計算で)格闘力/射撃力を「*」として扱う

●ドロフェイズ

攻撃側は、自軍本国の上のカード1枚を引きます。ただし、先攻プレイヤーの第1ターンのみは、カードを引けません。

配備フェイズ

配備フェイズでは、攻撃側は、G、ユニット、キャラ、オペ、ACEをプレイする事ができます。防御側は、ACEをプレイする事ができます。プレイする順番は自由で、プレイしなくてもかまいません。

配備フェイズは、このゲームの主力となるユニットや、カードを使うために必要なGをプレイして、戦力を整える大事なフェイズだぞ。的確にカードをプレイして戦闘フェイズに臨もう！

カードのプレイ

カードを手札から使用して、その効果を発生させる事を「カードのプレイ」と呼びます。発生する効果や解決の仕方は、カード種類によって異なりますが、基本的な部分では共通です。

カードのプレイの基本ルール

以下の順番で行います。

①プレイの宣言

プレイしたい自軍手札のカードを表にし、プレイの宣言をします。

②「対象」の指定

「対象」(P56)が必要なカードの場合、それを指定します。指定できない場合、プレイできません。

③コストの支払い

「コストの支払い」(P23)を行います。コストが支払えない場合、プレイできません。

④効果の発生

「プレイされたカード」(P54)になり、効果が発生します。

Gのプレイ

G以外のカードをプレイするためには、そのカードの「コスト」を支払わなければなりません。そのためにはまず「G」が必要です。まずはGをプレイしましょう。

Gのプレイのルール

- ・自軍手札、自軍ハンガーにある、「Gサイン」(P22)を持つカードを選んで、Gとしてプレイします。
- ・コストの支払いをせずにプレイできます。
- ・自軍配備フェイズに1枚だけプレイできます。
- ・Gとしてプレイを宣言したカードは、宣言した瞬間に、Gサイン以外の全ての記述を失い、カード種類も本来の種類ではなく、Gとして扱います。以後、場にあるかぎりGとしてのみ扱います。
- ・プレイされて解決されると、カードの上下を逆向きにして、自軍配備エリアのGゾーンにリロール状態で出ます。
- ・上記以外は、カードのプレイの基本ルールに従ってプレイします。
- ・グラフィック(P29)をGとしてプレイする場合、特殊なルールに従います。

Gサイン



Gサインを持つ
カードを逆向きで
場に出そう!



Gサイン

Gサインを持つカードは、Gとしてプレイし、逆向きで場に出す事ができます。Gサインを持たないカードは、基本的にGとしてプレイする事ができません。

また、Gサインは「色」と「属性」の2つの要素を持ちます。

Gサイン



Gサインと国力

Gは、リロール状態の場合、そのGが持つGサインの「色」と同じ種類の国力を1発生します。ロール状態の場合は、国力を発生しません。

国力には、「青」「緑」「黒」「赤」「茶」「白」「紫」の7種類があり、それぞれ「青国力」などといいます。

青国力
1青国力
1

国力2が発生

ロール
状態は国力を
発生しない

●Gサインの色



青 緑 黒 赤 茶 白 紫

コストの支払い

コストの支払いは、以下の処理を順番に行います。

①合計国力の支払い

発生している自軍国力の合計値が、「合計国力」で指定されている値を満たしていなければなりません。



②ロールコストの支払い

ロールコストで指定されている「色」の国力を発生している、リロール状態の自軍Gを、指定されている値の枚数だけロールしなければなりません。



●ロールコストの色



青 緑 黒 赤 茶 白 紫

●紫のロールコスト

「紫」のロールコストは、以下の2つの方法でコストを支払う事ができます。

- ・紫国力を発生している自軍Gを指定された値の枚数をロールする。
- ・紫国力以外の国力を発生している自軍Gを、指定された値の倍の枚数ロールする。

紫のロールコスト

どちらでもOK!

紫国力を発生しているGを1枚ロールする。

種類を問わずにGを2枚ロールする。

●デュアルカラーのロールコスト

ロールコストを2つ以上持つカードは、指定されているロールコストを両方とも支払う事で、支払いが完了します。

青のロールコスト2と黒のロールコスト1

青国力を発生しているG2枚と黒国力を発生しているG1枚をロールする。

●Gサインの属性

Gサインに記載されているアイコンを「Gサインの属性」といいます。

「属性」は「そのカードとゆかりの深い作品」に準じています。Gサインのマークが同じである場合、色が異なっても、「同じ属性のGサイン」として扱います。



「色」は違うが同じ「属性」

「Gサインの属性」例

●ユニットのプレイ

ユニットは、P20の「カードのプレイの基本ルール」に加えて、以下のルールに従ってプレイします。

●ユニットのプレイのルール

- ・自軍配備フェイズにしかプレイできません。
- ・コストが支払える限り1ターンに何枚でもプレイできます。
- ・「プレイされたカード」になると「場に出る効果」(P54)を発生します。
- ・効果が解決されると、ロール状態で自軍配備エリアに出ます。
- ・上記以外は基本ルールに従います。

ユニットはこのゲームの主力となるカードだ。Gのプレイの次は、ユニットのプレイを目指そう。「プレイしたいユニット」を決めて、そのユニットをプレイできるGを揃えるようにすれば、Gのプレイも分かりやすいぞ!

ユニットは、プレイされて場に出る場合ロール状態で出る。戦闘に出撃できるのはリロール状態のユニットだけなので、出してしまうユニットは、攻撃にも防御にも参加できないぞ! 覚えておこう。

キャラのプレイ

キャラは、P20の「カードのプレイの基本ルール」に加えて、以下のルールに従ってプレイします。

キャラのプレイのルール

- ・自軍配備フェイズにしかプレイできません。
- ・コストが支払える限り1ターンに何枚でもプレイできます。
- ・「プレイされたカード」になると「場に出る効果」(P54)を発生します。
- ・「対象」としてキャラを「セット」(P66)する自軍ユニットを指定します。
- ・1枚のユニットには1枚のキャラしか「セット」できません。
- ・効果が解決されると、指定したユニットに「セット」され、そのユニットの下に重ねて置きます。リロール/ロール状態は、セットしたユニットのリロール/ロール状態に合わせます。
- ・既に場にいる自軍キャラと同名のキャラはプレイできず場に出せません。
- ・上記以外は基本ルールに従います。



下に重ねて置こう!

キャラがセットされているユニットは、キャラの戦闘修正の値がそれぞれの戦闘力に加えられるぞ。



ロール状態のユニットにセットされたら、ロール状態になるぞ!

オベのプレイ

オベは、「通常のオベ」と「セットカードのオベ」の2種類があります。それぞれ、P20の「カードのプレイの基本ルール」に加えて、以下のルールに従ってプレイします。



—セット先

通常のオベのプレイのルール

- ・自軍配備フェイズにしかプレイできません。
- ・コストが支払える限り1ターンに何枚でもプレイできます。
- ・「プレイされたカード」になると「場に出る効果」(P54)を発生します。
- ・効果が解決されると、リロール状態で自軍配備エリアに出ます。
- ・上記以外は基本ルールに従います。

セットカードのオベのプレイのルール

- ・自軍配備フェイズにしかプレイできません。
- ・コストが支払える限り1ターンに何枚でもプレイできます。
- ・「プレイされたカード」になると「場に出る効果」(P54)を発生します。
- ・「対象」としてオベを「セット」(P66)するカードを指定します。「セット先」の種類で指定されたカードにのみセットできます。セット先は、自軍カードでなくてもかまいません。
- ・1枚のカードに何枚でも「セット」できます。
- ・効果が解決されると、指定したカードに「セット」され、そのカードの下に重ねて置きます。リロール/ロール状態はセットしたカードのリロール/ロール状態に合わせます。
- ・上記以外は基本ルールに従います。

ACEのプレイ

ACEは、以下のテキストを持つカードとして扱います。

【**常駐**】：このカードはキャラがセットされているユニットとしても扱う
つまり、ACEは場にいる間、ユニットとしても扱います。さらに、キャラが
セットされているものとして扱うので、キャラをセットする事はできません。

ACEのプレイのルール

- ・配備フェイズにしかプレイできません。ただし、自軍/敵軍どちらの配備フェイズにもプレイできます。
- ・1ターン中にプレイヤーごとに1枚しかプレイできません。
- ・「プレイされたカード」になると「場に出る効果」(P54)を発生します。
- ・効果が解決されると、リロール状態で自軍配備エリアに出ます。
- ・既に自軍ACEが場にある状態で、別の自軍ACEが場に出る場合、そのACEが場に出る直前に、既に場にあったACEは持ち主のハンガーに移ります。
- ・上記以外は基本ルールに従います。



ACEがある状態で
新たにプレイすると...

ハンガー

場のACEは
ハンガーに移るぞ

グラフィックのプレイ

グラフィックは、Gとしてのみプレイできる特殊なカードです。

基本的にGとしてプレイする以外に場に出す方法はありません。

グラフィックをGとしてプレイする場合、P21のGのプレイのルールに加えて、以下のルールに従ってプレイします。

グラフィックのプレイのルール

- ・Gとしてプレイを宣言した瞬間に、カード種類はGとして扱います。以後、場にあるかぎりGとしてのみ扱います。尚、記述は無効になりません。
- ・プレイされて解決されると、自軍配備エリアのGゾーンにリロール状態が出ます。カードの向きを上下逆にする必要はありません。
- ・上記以外は、通常のGのプレイのルールに従います。

●ガードシステム

ガードレベルを持つカードは、以下のテキストを持つものとして扱います。

ダメージ判定ステップ **①**：このカードをロールする。その場合、部隊解散まで、交戦中の自軍部隊1つの部隊戦闘力を+X、または、非交戦中の敵軍部隊1つの部隊戦闘力を-Xする。Xの値は、このカードのガードレベルの値と同じとする。この記述の効果は、プレイヤー毎に1ターン中に1回だけ使用できる。

●ゲインレベル

「ゲイン」を使用する際に参照する値です。ゲインレベルを持つカードは、「ゲイン」の効果において、ゲインレベルの値を、ロールコストの値の代わりに参照します。(詳細はP75の「ゲイン」を参照して下さい)

コマンドのプレイ

コマンドは、P20の「カードのプレイの基本ルール」に加えて、以下のルールに従ってプレイします。

コマンドのプレイのルール

- ・コマンドごとに指定されたタイミングにしかプレイできません。指定された範囲であれば、全てのフリータイミング(P59)でプレイできます。
- ・コストが支払える限り1ターンに何枚でもプレイできます。
- ・「プレイされたカード」になると、テキストに書かれた効果が発生します。
- ・効果が解決されると持ち主のジャンクヤードに移ります。
- ・上記以外は基本ルールに従います。

●コマンドのテキストとタイミング

ダメージ判定ステップ：戦闘エリアにいる敵軍ユニット1枚に、4ダメージを与える。

タイミング

指定されたタイミングでプレイできる。このカードはダメージ判定ステップ中なら、自軍/敵軍どちらのターンでもプレイできるぞ。

効果

ここに書かれた効果が発生する。効果が解決されるとプレイしたコマンドはジャンクヤードに移るぞ。

9.戦闘フェイズ

戦闘フェイズ

戦闘フェイズは以下の4つのステップに分かれています。

攻撃ステップ

⇒ P32

攻撃側がユニットを部隊に編成し、戦闘エリアに攻撃に出撃させます。

防御ステップ

⇒ P34

防御側がユニットを部隊に編成し、戦闘エリアに防御に出撃させます。

ダメージ判定ステップ

⇒ P35

それぞれの部隊が与えるダメージを判定します。部隊同士がダメージを与えあったり、攻撃側の部隊が防御側の本国にダメージを与えます。

帰還ステップ

⇒ P40

戦闘エリアにいる全ての部隊を、それぞれの配備エリアに移します。部隊が解散し、出撃したユニットはロールします。

戦闘フェイズ開始時と攻撃ステップ開始時は同時です。また、戦闘フェイズ終了時/ターン終了時と、帰還ステップ終了時は同時です。

戦闘フェイズの4つのステップは、攻撃ステップや防御ステップにユニットが出撃していなくても、必ず存在する。戦闘が発生しなくてもカードやテキストをプレイする事ができるぞ。

攻撃ステップ

攻撃ステップでは、攻撃側が自軍ユニットを「部隊」に編成し、戦闘エリアに出撃させる事ができます。この行為を、攻撃側、防御側ともに「出撃」と呼びます。

●出撃の手順

①出撃させるユニットを選ぶ

自軍ユニットの中から、以下のルールに従って出撃させるユニットと戦闘エリアを選びます。出撃させなくてもかまいません。

・リロール状態のユニットのみ出撃できます。



・可能な限り何枚でも出撃させる事ができます。両方の戦闘エリアに同時に出撃させる事もできます。



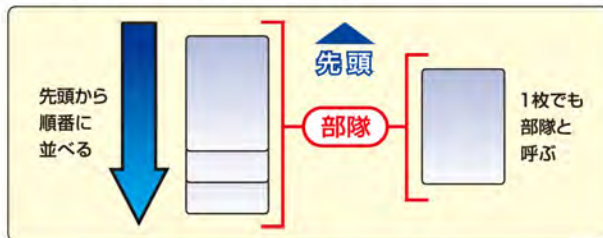
・「宇宙エリア」と「地球エリア」にはそれぞれの地形適性を持つユニットしか出撃できません。



②部隊を編成する

それぞれの戦闘エリアに出撃させるユニットを、エリアごとにまとめて「部隊」と呼びます。部隊の編成は以下のルールに従って行います。

- ・部隊の順番を決めます。先頭のユニットから順に、縦に並べます。
- ・ユニット1枚のみで出撃する場合も「部隊」と呼びます。
- ・部隊ごとのユニットの上限はありません。



③部隊を出撃させる

編成した部隊を、それぞれの戦闘エリアに移します。



防御ステップ

防御ステップでは、防御側が自軍ユニットを「部隊」に編成し、戦闘エリアに出撃させる事ができます。出撃の手順は、P32、33の「出撃の手順」と同様に行います。攻撃側が部隊を出撃させない場合でも、防御側は部隊を出撃させる事ができます。また、攻撃側の部隊がいない戦闘エリアにも部隊を出撃させる事ができます。

●交戦中と非交戦中

出撃が行われた場合や、各ステップの開始時には、それぞれのエリアと部隊に対して交戦中か、そうでないかのチェックが行われます。

○攻撃側、防御側の両方の部隊がいる戦闘エリア

その戦闘エリアと、その戦闘エリアにいる全ての部隊とその部隊のカードは、「交戦中」となります。

○攻撃側、または防御側の部隊のみがいる戦闘エリア

その戦闘エリアと、その戦闘エリアにいる全ての部隊とその部隊のカードは、「非交戦中」となります。



ダメージ判定ステップ

ダメージ判定ステップでは、それぞれの部隊の「部隊戦闘力」の値を計算し、戦闘ダメージの解決を行います。戦闘ダメージの解決は、部隊の状態によって処理が異なります。

○交戦中の部隊

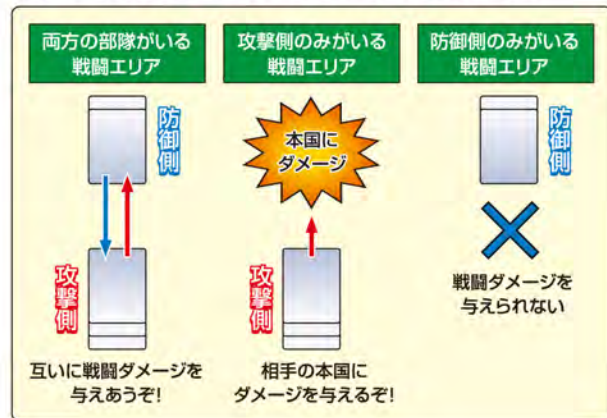
両方の部隊が互いに戦闘ダメージを与えあいます。

○非交戦中の攻撃側の部隊

防御側の本国に戦闘ダメージを与えます。

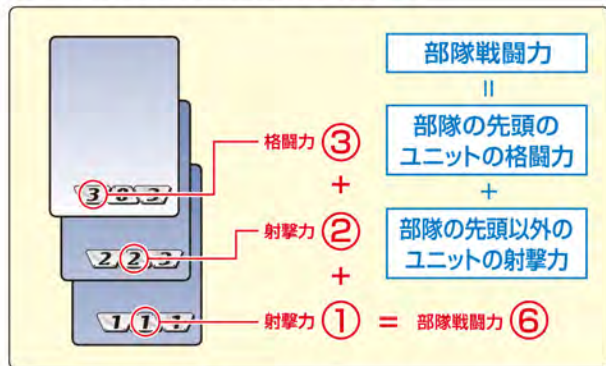
○非交戦中の防御側の部隊

戦闘ダメージを与える事ができず、戦闘ダメージは解決されません。



●部隊戦闘力の計算

部隊が与える戦闘ダメージの値は、それぞれの部隊の「部隊戦闘力」の値です。「部隊戦闘力」の値の計算は、以下のように行います。



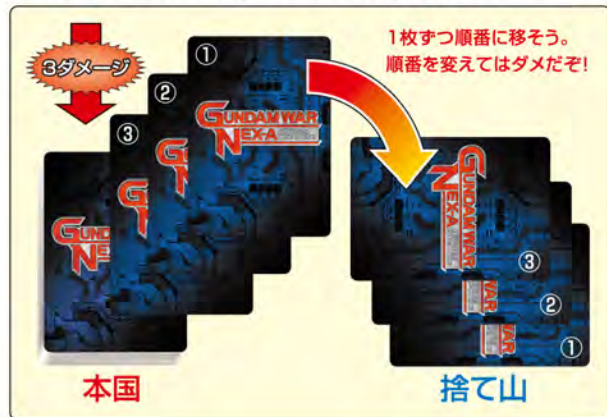
ただし、部隊戦闘力の計算において、ロール状態のユニットや、破壊状態のユニットの格闘力と射撃力は「*」として扱います。「*」は0を表し、「*」が加えられた戦闘力や戦闘修正は、どんな修正を受けても0のままです。

●非交戦中の部隊の戦闘ダメージの解決

非交戦中の攻撃側の部隊は、部隊戦闘力と同じ値の戦闘ダメージを、防御側の本国に与えます。

●本国へのダメージ

自軍本国にダメージを受けたプレイヤーは、そのダメージの値と同じ枚数だけ、自軍本国のカードを自軍捨て山に移します。この際、1枚ずつ順番に、裏向きでカードを移します。カードの表を見たり、順番を変えてはいけません。



●交戦中の部隊の戦闘ダメージの解決

交戦中の部隊は、それぞれ部隊戦闘力と同じ値の戦闘ダメージを互いに与え合っています。攻撃側と防御側それぞれが、同時に戦闘ダメージを解決します。

●部隊へのダメージ

部隊への戦闘ダメージは、以下のルールで解決されます。

- ・部隊の前の順番のユニットから、順番にダメージを与えられる。
- ・前の順番のユニットに、その防御力の値までダメージを与えられ、それを超えた分のダメージが、次の順番のユニットに与えられる。
- 以降、同様の手順が次の順番のユニットに適用されます。
- ・部隊の全てのユニットにダメージが与えられて、まだダメージが残っている場合、超過分のダメージは無効になります。
- ・防御力以上のダメージを受けたユニットは、破壊されます。



破壊と廃棄

●ユニットの破壊

ユニットは、以下の場合に破壊されます。

- ・防御力以上のダメージを受けた場合
- ・マイナスの戦闘修正などで防御力が0になった場合
- ・「破壊する」という効果が適用された場合

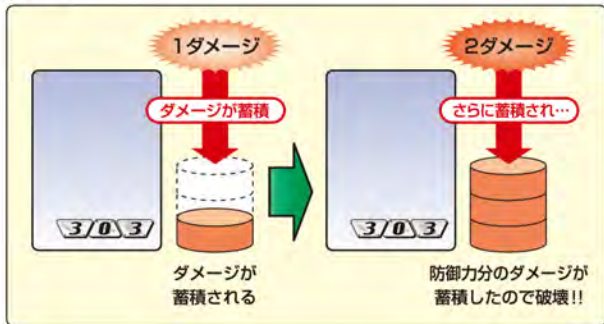
●ユニット以外の破壊

ユニット以外の場のカードは、以下の場合に破壊されます。

- ・「破壊する」という効果が適用された場合

●ダメージの蓄積

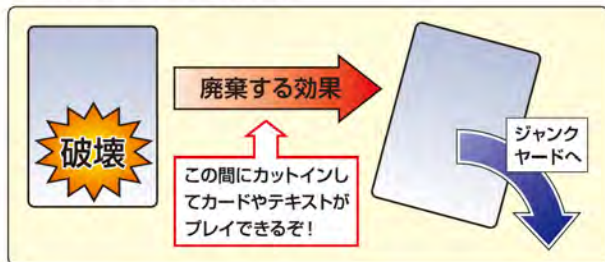
ユニットに与えられたダメージは、そのターンの終了時まで蓄積されます。ダメージが防御力の値まで蓄積された場合、その時点でそのユニットは破壊されます。



●廃棄

破壊されたカードは、その破壊を無効にしない限り「廃棄」されます。破壊されたカードは、「(自身を)廃棄する」という効果が発生し、その効果が解決されると、持ち主のジャンクヤードに移ります。

この「廃棄する」効果には、通常の効果と同様に「カットイン」(P46)する事ができます。「廃棄する」効果にカットインする事で、破壊されたカードがジャンクヤードに移るまでの間に、カードやテキストをプレイする事ができます。ジャンクヤードに移ったカードは、テキストが無効になり、それまでに受けていた効果やダメージも無効になります。



● 帰還ステップ

帰還ステップでは、戦闘エリアにいる全ての部隊を解散し、そのユニットをロール状態でそれぞれの配備エリアに移します。帰還ステップの終了と同時に戦闘フェイズが終了し、ターン終了となります。

10. ターン終了

● ターン終了時

ターン終了時には、以下の処理を順番に行います。全ての処理を終えたら、攻撃側はターン終了を宣言して、攻撃側と防御側を交代し、新たなターンを開始します。

● ターン終了時の処理

1・ダメージのリセット

ユニットに蓄積されている全てダメージが0になります。戦闘エリアにユニットがいる場合、そのユニットは取り除かれます。この処理は、カードの効果などで無効にする事ができません。

2・ターン終了時に起動する効果の適用

ターン終了時に起動する効果を適用します。複数発生している場合は、攻撃側が適用する順番を決定します。

3・手札の調整

攻撃側は、「手札の調整」を行います。手札の上限枚数を超過している分の自軍手札を選んで廃棄します。通常、手札の上限枚数は6枚です。防御側は「手札の調整」を行いません。

4・ターン終了時まで有効な効果の終了

「ターン終了時まで～する」など、ターン終了時まで有効な効果が終了します。

場のカードのテキストの種類

●自動型

◀常駐 ◯恒常 ▶起動 のアイコンを持つテキストは、プレイヤーの意思とは関係なく、自動的に効果を発生し、解決されるテキストです。以下の3種類があります。

- ◀常駐 場にある限り、常に適用される効果
- ◯恒常 場以外の場所でも発生し、適用される効果
- ▶起動 特定のタイミングで発生する効果

●使用型

ダメージ判定ステップ など、プレイのタイミングを示すアイコンを持つテキストは、プレイヤーがプレイする事で効果を発生するテキストです。「テキストのプレイ」(P43)の手順に従ってプレイします。

●特殊効果

記述が省略された効果です。特殊なルールを伴う効果もあります。
(詳細はP74～76を参照してください)

使用型テキストのプレイ

使用型テキストを使用して、その効果を発生させる事を「テキストのプレイ」と呼びます。

- ・テキストごとに指定されたタイミングにしかプレイできません。指定された範囲であれば、全てのフリータイミング (P59) でプレイできます。
- ・1つのテキストは、基本的に1ターンに1回しかプレイできません。ただし、コストや記述によっては、複数回プレイできるものもあります。
- ・プレイされると、テキストに書かれた効果を発生します。

テキストのプレイのルール

以下の順番で行います。

①プレイの宣言

プレイしたいテキストを指定し、プレイの宣言をします。

②「対象」の指定

「対象」(P56)が必要なテキストの場合、それを指定します。
指定できない場合、プレイできません。

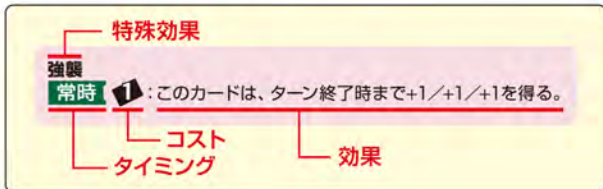
③コストの支払い

「コストの支払い」(P55)を行います。
コストが支払えない場合、プレイできません。

④効果の発生

効果を発生します。

テキストの記号



●タイミング

・常時

このアイコンを持つ効果は、全てのフリータイミング (P59) でプレイできます。

・自軍ターン 敵軍戦闘フェイズ ダメージ判定ステップ など

このアイコンを持つ効果は、指定されたターン/フェイズ/ステップ内の、フリータイミングでプレイできます。それ以外のタイミングではプレイできません。

・常駐 恒常 起動

特定の条件で自動的に適用する効果です。

●コスト

テキストを使用する場合、「テキストのコストの支払い」をしなければなりません。以下のコストのアイコンごとのルールに従って、「テキストのコストの支払い」を行います。これらの効果は①等のコストを持つテキストを除き、プレイヤー毎に1ターン1回しか使用できません。

・R

コストとして、このテキストを持つカードをロールします。

・0

コスト0を指します。宣言のみでプレイできます。

・1

コストとして、指定されたロールコストを支払います。支払うロールコストは、どの色のロールコストでもかまいません。

・R

コストとして、指定された色のロールコストを支払います。

・R / R

／で区切られた、どちらか一方のロールコストを支払います。

・R + R

+で区切られた、両方のロールコストを支払います。

・0、1

指定されたロールコストを支払えば、1ターン中に何回でもプレイできます。ただし、1つの「カット」(P47)中に、1回しかプレイできません。

● カットイン

発生した1つの効果が解決される前に、追加で別の効果を発生させる割り込みの事を「カットイン」と呼びます。割り込まれた効果は、割り込んだ効果が解決されるまで、解決されなくなります。

●効果の発生と解決

コストの支払いが完了したカードは、「プレイされたカード」となり、「効果」を発生します。この「効果」は、解決される事で適用されますが、「カットイン」の処理が発生する可能性があるため、すぐには解決されません。同様に、コストの支払いが完了したテキストが発生した「効果」も「カットイン」の処理の間、待機状態となります。

「プレイされたカード」やテキストが発生した「効果」は、解決されるまで、「未解決の効果」と呼ばれ、カットインの処理を待ちます。

「効果」が解決されると、ただちにその内容に従って適用されます。



●カット

1つの効果が発生して、それが解決されるまでの間を「カット」と呼びます。「カットイン」されずに1つの効果だけが発生している場合も「カット」と呼びます。

●カットインの方法

①プレイヤーがプレイを宣言する

両方のプレイヤーが同時にプレイの宣言をした場合、攻撃側の宣言が優先されます。

例) プレイヤーBの「ガンダム」に対してプレイヤーAが「赤い彗星」をプレイした。

②カットインをすらかどうか決める

「カットイン」はすべてのプレイヤーが行う事ができます。自分でプレイした効果に対して自分自身で「カットイン」をする事もできます。両方のプレイヤーが同時に宣言した場合、①の効果を実行したプレイヤーの相手プレイヤーの宣言が優先されます。その後、「カットイン」の権利が交互に移ります。

例) プレイヤーAの「赤い彗星」に「カットイン」をして、プレイヤーBが「インテンション・オートマチック・システム」をプレイした。

③カットインを続けるかどうか決める

カットインは可能な限り何回でもできます。両方のプレイヤーが連続してカットインの権利を放棄し、カットインをしない事を宣言したら、そのカットに含まれるすべての効果を解決します。片方のプレイヤーがカットインをしない事を宣言した場合、もう一方のプレイヤーが連続してカットインをする権利を得ます。両方のプレイヤーが権利を放棄しない限り、その連鎖に新たなカットインが行われるごとに、一度権利を放棄したプレイヤーも、再度カットインの権利を得ます。

次ページへ続く

前ページの続き

④カットを解決する

カットインが行われた場合、そのカットの中のすべての効果を、それぞれの効果が発生した順番と逆の順番、つまり一番最後に発生した効果から順に、解決していきます。カットの解決を始めたら、それ以上そのカットにカットインできません。

例) カットインしたプレイヤーBの「インテンション・オートマチック・システム」から先に解決する。これにより「ガンダム」の防御力に+3の修正が与えられ、「ガンダム」の防御力は7になった。その後、プレイヤーAの「赤い彗星」を解決し、「ガンダム」に4ダメージを与えた。カットインがなければガンダムは破壊されていたが、カットインによって防御力7になっているので破壊されなかった。

①プレイヤーAのプレイ

プレイヤーAがプレイヤーBの「ガンダム」に対して「赤い彗星」をプレイした!
通常なら「ガンダム」は破壊されてしまうが...

プレイヤーA
「赤い彗星」を
プレイします!

4ダメージ



防御力
4

②プレイヤーBのカットイン

プレイヤーBが「インテンション・オートマチック・システム」をプレイした!!



③カットの解決1

「インテンション・オートマチック・システム」を先に解決。「ガンダム」の戦闘力は7/4/7にアップした!!



+3/+3/+3

4ダメージ



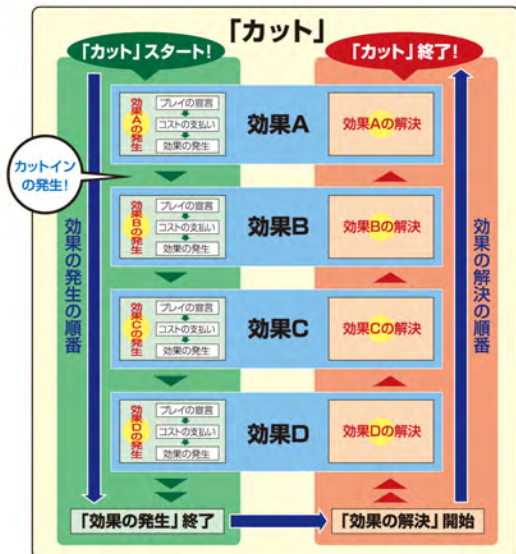
解決する順番
↑
発生した順番
↓



④カットを解決2

その後「赤い彗星」を解決。「ガンダム」は防御力7になっているので破壊されなかった!

●効果の発生と解決



— 詳細なルール —

カットに入る効果

- ユニット、キャラ等のプレイによる「場に出る効果」
- コマンドのプレイによる「コマンドのテキストの効果」
- 場のカードのテキストのプレイによる「場のカードのテキストの効果」

発生した場合、必ずカットの開始時に入る効果

- 破壊されたカードが発生する「喪失する」効果

通常のカット処理とは異なる効果

- 「規定の効果」
- 「 」の効果
- 「(ターン終了時など)フリータイミング以外で発生した効果」

ゲームの用語

●このカード

この記述があるカードを指します。

●カードを見る

指定されたカードの表を見る事です。敵軍に見せる必要はありません。特に記述がない場合、表にしたカードはその効果の適用終了後、元の場所に元の順番で戻ります。

●カード表にする

指定されたカードの表を全てのプレイヤーに見せる事です。特に記述がない場合、表にしたカードはその効果の適用終了後、元の場所に元の順番で戻ります。

●～を得る/失う

テキストや効果などが追加、または失われる事です。

●シャッフルする

指定されている場所のカードをよく切る事です。この時、敵軍にも必ずシャッフルしてもらう必要があります。

●本来の

追加や修正が行われていない状態の記述を指します。

●ゲーム内における

そのゲーム中の全ての場所、全てのカードを指します。

●無作為に

カードを裏向きにして、そのカードを敵軍に選んでもらう事です。この時、順番に影響のない場所のカードであるならば、裏向きにしたカードをシャッフルしてもかまいません。選ぶカードが表向きの場合、一時的に裏向きにして選びます。

●とばす

指定されたフェイスなどを行わず、そのまま次のタイミングに移行する事です。飛ばされたフェイスやステップなどの「規定の効果」は適用されません。また、既に進行中のフェイスやステップなどは、とばす事ができません。

●～の部隊

対象のカードが含まれている部隊の事です。

●部隊の先頭/先頭以外の順番

「部隊の先頭」は、その部隊の1番前の順番を指します。2番目以降は「部隊の先頭以外の順番」になります。

●～と交戦中

指定されたカードが含まれている部隊と交戦中である事を指します。

●非交戦中の

戦闘エリアにいる、交戦中ではないカードを指します。

●ダメージのリセット

ユニットに蓄積されたダメージを0にする事です。ターン終了時にダメージのリセットが行われない場合、蓄積されたダメージは次のターンに持ち越されます。

●戦闘修正

ユニットの戦闘力、キャラの戦闘修正に加えられる修正の事です。キャラの右下に記述された値や、効果による修正などがこれにあたります。キャラの戦闘修正は、効果による戦闘修正と区別して「キャラの戦闘修正」などと呼ぶ事があります。戦闘修正は、個別に「格闘力修正」「射撃力修正」「防御力修正」と呼ぶ事もあります。戦闘修正に上限・下限はありません。マイナスの戦闘修正もあります。

●±X/±Y/±Z

戦闘修正の値を示す記述です。左から「格闘力修正」「射撃力修正」「防御力修正」となります。

●戦闘力(戦闘修正)の合計値

格闘力(修正)、射撃力(修正)、防御力(修正)のそれぞれの値の合計値です。

●抜き出す

指定されたカードを、一時的に他所に移す事です。この時、その他のカードの順番を変更してはいけません。抜き出したカードが、その「抜き出す」効果の解決後に、何らかの原因で移動できなかったり、抜き出されたままの場合、原則的にゲームから取り除かれます。

●Gにする

指定されたカードを、逆向きにしてGゾーンに移す事です。そのカードは、以後場にある限りGとしてのみ扱います。

効果の発生

●効果の発生

コストの支払いが完了したカードは、「プレイされたカード」となり「効果」を発生します。コストの支払いを完了したテキストも、同様に「効果」を発生します。

●プレイされたカードと未解決の効果

プレイされたカードやテキストが発生している効果は、カットインの処理をする間、待機状態となります。待機状態の効果は「未解決の効果」と呼びます。「プレイされたカード」は、その効果が解決された場合、カード種類に応じて場やジャンクヤードに移ります。

●効果の解決

効果は、解決されるとその内容に従ってただちに適用されます。

●場に出る効果

ユニット、キャラ、オペ、ACE、G（としてプレイしたカード）がプレイされると、「場に出る効果」を発生します。「場に出る効果」は、そのカード自身を、自軍配備エリアなどに出すという効果です。カード種類によって出す場所は決まっていますが、基本的には配備エリアに出ます。

●場に出る

効果によって、セットカード以外のカードや、カードとして扱うチップが場に出る場合、特に指定がない限り、その種類が通常のプレイで出る場所（自軍配備エリア）にリロール状態が出ます。ただし、出る場所やセット先、リロール/ロール状態に関する記述がある場合、この限りではありません。自軍配備エリア以外の場所に出す事ができる効果の場合、「対象の指定」の際に出す場所を指定する必要があります。

プレイとコスト

●プレイ宣言

カードやテキストのプレイ宣言をする場合、決められたタイミングや条件を満たしていない場合、プレイ宣言をする事ができません。また、「コストの支払い」や「対象の指定」が正しく行えない事が、あらかじめ分かっている場合もプレイを宣言できません。

●プレイの処理

「プレイ」は「効果の発生」とは異なり、発生と解決のタイミングが分かれていないため、プレイされた瞬間に処理されます。同様に、「コストの支払い」も即時処理されるため、カットインや効果によって妨害する事はできません。

●コストが増減する効果

プレイするカードのコストの増減などに関する効果が適用される場合、通常のコストの支払いの手順に加えて以下の順に効果の適用をします。

1) コストを加算する効果の適用

「合計国力+1する」など、プレイするカードのコストを本来の値より加算する効果を通して適用します。コストにXの値が含まれている場合、このタイミングで決定します。

2) コストを減算する効果の適用

「合計国力-1する」「ロールコスト0としてプレイする」など、プレイするカードのコストを本来の値より減算する効果を通して適用します。（「旧カードのコストの読みかえ」はこのタイミングで、減算の処理をした後に行います）

3) コストの支払い

コストを加算/減算する効果を使用した状態で、コストの支払いを行います。通常は、この項目だけを処理します。

4) 特殊なコストの支払い

「コストとして自軍手札1枚を廃棄する」など、特殊なコストの支払いが指定されている場合、このタイミングで適用します。（「旧カードのコストの読みかえ」による、Gや手札の取り除きはこのタイミングで行います）

●通常のコストの支払い

「通常のコスト」とは、カード右上の「コスト」の記述のみを指します。「カードのプレイ」以外で「通常のコスト」を支払う場合、効果による値の増減は適用されません。

●プレイの無効

「カードのプレイ」が無効にされた場合、そのプレイされていたカードが発生していた効果も無効となります。また、プレイのために支払ったコストは戻ってきません。

プレイと対象

●対象

テキスト中で、赤字になっている部分は、その効果の「対象」です。「**自軍ユニット1枚**」や「**全てのユニット**」などの、対象を指定している効果は、プレイ時に対象を指定しなければなりません。対象を指定する場合、記述されている種類、条件、枚数などを満たすようにカードを選ぶ必要があります。対象となるべきカードが1枚もない場合、その効果はプレイできず、また解決もできません。特に記述がない限り、ゲーム中に発生する効果は場のカードのみを対象としています。また、複数の対象を持つ効果では「対象1」「対象2」のように指定される場合があります。これは文中に出てきた順番を表し、最初にでてきた対象が「対象1」、2番目が「対象2」となります。

●対象の指定

対象を持つ効果をプレイする場合、対象を指定しなければなりません。指定できない場合、プレイの宣言自体を行えません。また、一度指定した対象は変更する事ができません。

●対象の喪失

効果の解決時に、その効果で指定した対象が場から離れたり、対象としての条件を満たせなくなっていた場合、その効果は解決に失敗します。(詳細は、P57を参照してください)

●「全ての」という対象を持つ効果

「全ての」という対象を持つ効果は、プレイ時と解決時、待機中の効果の起動時にそれぞれ個別に対象の指定と再指定を行います。つまり、プレイ時に存在しなかったカードが、解決時や待機中の効果の起動時に現れた場合、新たな対象として指定され、効果が適用されます。

●解決時に対象を指定する効果

カードが裏向きで管理される場所を対象とした効果や、「選んで」等の記述がある効果は、プレイ時ではなく、効果の解決時に対象を指定します。ただし、プレイ時に対象が存在しない場合、プレイできません。

●「対象にならない」効果について

「対象にならない」効果が適用されているカードは、対象として指定することができません。効果の解決時に対象として指定したカードが「対象にならない」カードになった場合、対象が喪失し、効果の解決に失敗します。

ただし、「全ての」という対象を持つカードの場合、「対象にならない」カードを対象から除外した状態で、1枚以上適切な対象が存在していれば、対象の指定を満たす事ができます。これは、効果の解決時や待機中の効果の起動時も同様です。

また、「対象を持たない」効果は、「対象にならない」効果が適用されているカードにも効果の影響を及ぼす事ができます。

●オレンジ色の記述

テキスト中でオレンジ色の字になっている部分は、効果や対象を変更した場合において、「対象」として扱う記述です。変更が適用された場合、オレンジ色の字は赤字と同様に扱います。

効果の解決

●効果の解決

発生した効果は「解決」される事でその効果が適用されます。ただし、**常駐**の効果やそれと同等の一部の効果は、通常の解決の処理を行わず、効果が適用されます。

●効果の解決の失敗

効果の解決時に対象が喪失していた場合や、効果の条件を満たす事ができない場合、その効果は解決に失敗し、適用する事ができません。

「プレイされたカード」が発生していた効果が解決に失敗した場合、そのカードは持ち主のジャンクヤードに移ります。

解決に失敗した場合、その効果をプレイするために支払ったコストは戻ってきません。

●待機中の効果

「ターン終了時に～する」など、効果の解決後に一定のタイミングで起動する効果があります。この「効果が解決されて、その効果の起動を待っている状態」の効果は「待機中の効果」と呼びます。

「待機中の効果」は既に解決済みであるため、通常の方法では無効にできません。また、「全ての」という対象を持つ効果においては、「待機中の効果」の起動時にも対象の指定を行います。

●同じタイミングで発生、適用される効果

同じタイミングで複数の効果が発生した場合、それらが発生する順番は攻撃側が任意で決定します。

●相反する効果の優位性

常駐などの、常に適用される効果に関して、互いに相反する効果が2つ以上ある場合、原則的に効果の適用されたタイミングが後の効果が優先されますが、同様の事柄に関して、「得る」と「失う」という意図の効果が互いに相反した場合、適用したタイミングにかかわらず、「失う」という意図の効果が優先されます。また、「失う」という意図の効果が常に適用されているカードは、同様の事柄に関して「得る」という意図の効果は適用する事ができません。

●特定の条件が指定されている効果

「～の場合」や「～の状態」など、特定の状況が指定されている効果は、その状況を満たしていない場合、プレイする事ができません。また、効果の解決時にその状況が満たせなくなっている場合、解決に失敗します。

●「ターン終了時まで」と「このターン」

「ターン終了時まで」などの記述を持つ効果は、特に指定されていない場合、解決時のみ効果を適用し、以後、状況が変化してもその効果は変動しません。

「このターン」などの記述を持つ効果は、効果の期間中にその対象が不適切になった場合や、新たな対象が生まれた場合などに、再度対象のチェックが行われ、対象への効果が喪失したり、新たに適用されたりします。

●規定の効果

●規定の効果

各フェイズ・ステップには、ターンの進行に従って適用される特殊な効果である「規定の効果」が存在します。この「規定の効果」はカードやテキストのプレイと関係なく、必ず適用しなければなりません。「規定の効果」にカットインする事はできません。また、ターンやステップの開始や終了と同様に、「規定の効果」の解決を行うには、敵軍の同意が必要です。

○リロールフェイズの規定の効果

攻撃側は、全ての自軍カードをリロールする。

○ドローフェイズの規定の効果

攻撃側は、カード1枚を引く。

○配備フェイズの規定の効果

規定の効果はありません。

○攻撃ステップの規定の効果

攻撃側は、自軍ユニットを攻撃に出撃させる事ができる。

○防御ステップの規定の効果

防御側は、自軍ユニットを防御に出撃させる事ができる。

○ダメージ判定ステップの規定の効果

全ての部隊の戦闘ダメージを解決する。

○補遺ステップの規定の効果

戦闘エリアにいる全てのユニットを、コントローラーの配備エリアに移し、ロールする。

●プレイのタイミング

●フリータイミング

フェイズやステップ中で、カードやテキストをプレイできるタイミングを「フリータイミング」と呼びます。フリータイミングでは、全てのプレイヤーがカードやテキストを、可能な限り何度でもプレイできます。フリータイミング以外では、カードやテキストはプレイできません。次ページの「タイミングチャート」を参照してください。

●プレイのタイミング

カードやテキストのプレイは、プレイできるタイミングがカードによって決められています。また、効果ごとにプレイできるタイミングが指定されている場合もあります。

○ユニット、キャラ、オベ、Gのプレイ

自軍配備フェイズのフリータイミングにのみプレイできます。

○ACEのプレイ

配備フェイズのフリータイミングにのみプレイできます。

○コマンド、テキストのプレイ

テキストの緑のアイコンで指定されたタイミングでプレイできます。

・**常時**

全てのフリータイミングでプレイできます。

・**自軍ターン** **戦闘フェイズ** **敵軍防衛ステップ** など

書かれているターン、フェイズ、ステップのフリータイミングでのみプレイできます。

●効果の有効期間

(Ver.1.2追加)

「次のターン～」「次のドローフェイズ～」等の指定がない限り、発生した効果は原則的にその効果が発生したターン中のみ有効です。これは「次の～」という指定を持たないフェイズやステップを指定した「待機中の効果」も同様です。また特定の条件で起動する効果は、そのターン中で成立した条件に対してのみ、効果が起動します。

タイミングチャート

自軍 リロールフェイズ	フェイズ開始	敵軍 リロールフェイズ	フェイズ開始		
	規定の効果		規定の効果		
	フリータイミング		フリータイミング		
自軍 ドローフェイズ	フェイズ終了	敵軍 ドローフェイズ	フェイズ終了		
	フェイズ開始		フェイズ開始		
	フリータイミング		フリータイミング		
自軍 配備フェイズ	規定の効果	敵軍 配備フェイズ	規定の効果		
	フリータイミング		フリータイミング		
	フェイズ終了		フェイズ終了		
自軍 戦闘フェイズ	フェイズ開始	敵軍 戦闘フェイズ	フェイズ開始		
	フリータイミング		フリータイミング		
	フェイズ終了		フェイズ終了		
	自軍 攻撃 ステップ		ステップ開始	敵軍 攻撃 ステップ	ステップ開始
			フリータイミング		フリータイミング
			規定の効果		規定の効果
	自軍 防御 ステップ		フリータイミング	敵軍 防御 ステップ	フリータイミング
			ステップ終了		ステップ終了
			ステップ開始		ステップ開始
	自軍 ダメージ 判定 ステップ		フリータイミング	敵軍 ダメージ 判定 ステップ	フリータイミング
			規定の効果		規定の効果
			フリータイミング		フリータイミング
自軍 掃蕩 ステップ	ステップ終了	敵軍 掃蕩 ステップ	ステップ終了		
	ステップ開始		ステップ開始		
	フリータイミング		フリータイミング		
ターン 終了時 (掃蕩 ステップ 終了時)	フリータイミング	ターン 終了時 (掃蕩 ステップ 終了時)	フリータイミング		
	規定の効果		規定の効果		
	フリータイミング		フリータイミング		
自軍 ダメージ リセット ステップ	フリータイミング	ダメージ リセット ステップ	フリータイミング		
	規定の効果		規定の効果		
	フリータイミング		フリータイミング		
ターン 終了時 (掃蕩 ステップ 終了時)	フリータイミング	ターン 終了時 (掃蕩 ステップ 終了時)	フリータイミング		
	規定の効果		規定の効果		
	フリータイミング		フリータイミング		
自軍 ダメージ リセット ステップ	フリータイミング	ダメージ リセット ステップ	フリータイミング		
	規定の効果		規定の効果		
	フリータイミング		フリータイミング		
ターン 終了時 (掃蕩 ステップ 終了時)	フリータイミング	ターン 終了時 (掃蕩 ステップ 終了時)	フリータイミング		
	規定の効果		規定の効果		
	フリータイミング		フリータイミング		

※ 色の部分で、カードやテキストのプレイを行うことができません。

場と場所

●場と場所

「本国」「捨て山」「ジャンクヤード」「手札」「ハンガー」「場」は、それぞれ「場所」と呼びます。「取り除かれたカード」が取り除かれる場所も「場所」として扱います。また、「プレイされたカード」は、一時的に上記以外の「場所」にあるカードとして扱います。「配備エリア」と「戦闘エリア」を合わせて「場」と呼びます。それ以外の場所は「場以外の場所」と呼びます。

●各場所の管理方法

(Ver.1.2追加)

ゲーム内の本国、捨て山、手札以外のカードは、「裏向きで」のように効果で指定されている状況を除き、原則的に公開情報です。また、効果によって「(ゲームから)取り除かれたカード」も公開情報です。

●カードが裏向きで管理される場所

「本国」「捨て山」「手札」などの、本来カードが裏向きで管理される場所にあるカードを対象とした効果は、カードそのものではなく、その場所を対象とします。ただし、対象となる場所に1枚以上のカードがなければなりません。

●複数の場所を対象とする効果

「全ての手札」など、複数の場所にあるカードを対象とした効果の場合、指定された場所のいずれかに1枚以上のカードがあれば、対象として適切であるとみなします。

●カードの移動

カードの移動とは、原則的に以下の3つの行為を指します。

- 「場所」から別の「場所」への移動
場から手札、手札からハンガーへなど。廃棄やゲームから取り除く行為なども含みます。
- 「エリア」から別の「エリア」への移動
配備エリアから戦闘エリア、自軍配備エリアから敵軍配備エリアなど。出撃も含みます。
- 「セットグループ」から別の「セットグループ」への移動
キャラを別のユニットにセットするなど。

カードが「場」や「ハンガー」以外の場所に移動する場合、そのカードは、必ず持ち主の場所に移動します。カードが「ハンガー」に移動する場合、持ち主にかかわらず、指定されたハンガーに移動します。その際、そのカードにセットされているカードも、セット先のカードと同じハンガーに移動します。また、全てのカードは「場」から離れて場以外の場所に移動する場合、本来のカード種類として移動して、移動後のカードは、その場所のルール(表向き・裏向きなど)に従います。

手札とハンガー

●カードを引く

本国、または捨て山の上のカードを手札に移す事を指します。特に指定されていない場合、自軍プレイヤーが自軍本国の上のカードを引きます。引く枚数が複数枚の場合、上から順に枚数分を移します。

●ハンガー

ハンガーは、効果によってカードが置かれる場所です。ハンガーには、持ち主が敵軍であるカードが置かれる事もあります。ハンガーにあるカードは表向きで置かれ、そのハンガーを管理するプレイヤーが手札と同じようにプレイする事ができます。ハンガーにあるカードは、ハンガーを対象とした効果以外の効果の対象になりません。

●ハンガーにあるカードのプレイ

ハンガーにあるカードが場に出る場合、通常、そのカードの持ち主に関係なく、プレイしたプレイヤーの配備エリアに出ます。また、ハンガーにあるコマンドをプレイした場合や、ハンガーにあるカードが、場とハンガー以外の場所に移動する場合、そのカードは必ず持ち主の場所に移ります。

●ハンガーと手札の相違

ハンガーにあるカードは、手札とは異なり、手札を利用する効果や手札にある場合に有効な効果を使用する事ができません。

自軍と敵軍

●自軍と敵軍

それぞれのプレイヤーから見て、自分を「自軍」、相手を「敵軍」と呼びます。ゲームの場所やカード、ターンなどを管理するプレイヤーを区分するため、それぞれの用語は「自軍」「敵軍」を付けて区別します。また、効果によっては、「自分の」「相手の」等の指定がされている場合もあります。

●コントロールとコントローラー

各カードを使用する(テキストのプレイ、出撃など)権利を「コントロール」と呼び、その「コントロール」を持つプレイヤーを「コントローラー」と呼びます。「コントローラー」は以下のルールに従って決定されます。

○場のカード

そのカードが置かれている「配備エリア」または「部隊」を管理するプレイヤーがコントロールを持ちます。

○手札、ハンガーのカード

コントロールはどのプレイヤーも持ちません。ただし、その手札、ハンガーを管理するプレイヤーが「プレイする権利」を持ちます。

○本国、捨て山、ジャンクヤードのカード

どのプレイヤーもコントロールを持ちません。ルールや効果の内容に従ってカードが移動します。

●コントロールを失った状態

なんらかの効果でコントロールを失ったカードは、以下のルールに従って扱います。

- ・いかなるプレイヤーも、そのカードを使用する(テキストのプレイ、出撃など)権利を持ちません。
- ・自軍/敵軍の区別も無いため、自軍/敵軍を指定した対象として選ぶ事ができません。「ユニット」など、自軍/敵軍を指定していない対象としては、通常通り選ぶ事ができます。
- ・コントロールを失ったカードから見た、自軍/敵軍の区別も失われます。
- ・セットカードがセットされているカードがコントロールを失った場合、そのカードのセットグループの全てのカードがコントロールを失います。
- ・戦闘エリアに移動する事ができません。戦闘エリアにいるカードが、コントロールを失った場合、ただちに持ち主の配備エリアに移ります。

●自軍と敵軍の区別

○プレイヤー

自分の事を「自軍」、相手の事を「敵軍」と呼びます。

○ターン、フェイス、ステップ

自分が攻撃側の時のターンを「自軍ターン」、防御側の時のターンを「敵軍ターン」と呼びます。各フェイスやステップも同様です。

○場所(場)

その場所を管理するプレイヤーごとに「自軍(敵軍)本国」「自軍(敵軍)配備エリア」などと呼びます。また、戦闘エリアを管理するプレイヤーはいません。

○場のカード

そのカードのコントローラーごとに「自軍(敵軍)ユニット」などと呼びます。

○場以外の場所にあるカード

場以外の場所にあるカードは「自軍(敵軍)カード」とは呼びません。「プレイされたカード」はそのカードをプレイしたプレイヤーに応じて「自軍(敵軍)カード」などと呼びます。

○部隊

自軍(敵軍)ユニットで編成されている部隊を「自軍(敵軍)部隊」と呼びます。

○効果

効果が発生させたカードのコントローラーにかかわらず、効果をプレイ(能動的に起動)したプレイヤーごとに「自軍(敵軍)効果」と呼びます。ただし、能動的に起動できない自動型の効果は、その効果が発生したカードのコントローラーに準じます。

○コイン、チップ

そのコイン(チップ)を管理しているプレイヤーごとに「自軍(敵軍)コイン(チップ)」と呼びます。

●持ち主

そのカードをデッキに入れていたプレイヤーを「持ち主」と呼びます。「持ち主の本国」などと指定されている場合、コントロールにかかわらずそのカードの持ち主が管理する本国を指します。

カードの記述

●「特徴:A」を持つ

「A」という記述の特徴を持つ事を指します。

●「特徴:A」「特徴:B」を持つ

「A」という特徴と「B」という特徴の両方、またはどちらかを持つ事を指します。

●「特徴:A」と「特徴:B」を持つ

「A」という特徴と「B」という特徴の両方を持つ事を指します。

●別名

特徴に「別名「A」」を持つカードは、ゲーム内において名称が「A」であるカードとしても扱います。

●戦闘力/戦闘修正の上限、下限

戦闘力の上限はありません。下限は0です。戦闘修正の上限や下限はありません。マイナスの戦闘修正もありえます。

●変数

X(Y、Z)で指定される値は、状況によって変動する変数です。Xの値を決定する場合、指定された数値を参照したり、指定された範囲内で、効果をプレイするプレイヤーが決定します。特に指定がない場合は、プレイするプレイヤーの任意で決める事ができます。ただし、0の値にする事はできません。またXの値は、通常、そのプレイ時に決定します。ここで決定された値は、その効果の解決時に、参照した値が変動したとしても(▶**常駐**などの効果を除き)変動しません。別のカードの効果でXの値を参照する場合、0として扱います。

●重複しない

「重複しない」という記述を持つ効果は、本来の名称が同一のカードの効果、または同一の特殊効果が複数発生した場合でも、1つしか適用できません。

セッ

●セッ

キャラやセッカードであるオペなどをカードの下に重ねて置く事を「セッ」と呼びます。セッするカードを「セッカード」、セッ先のカードを「セッされているカード」と呼びます。

●セッカードのプレ

セッカードをプレする場合、セッ先として配備エリアのカードを指定しなければなりません。セッカードの「場に出る効果」の解決前に指定したセッ先のカードが、配備エリア以外の場所に移動した場合、そのセッカードの「場に出る効果」は解決に失敗します。

●セッグループ

セッカードとそれがセッされているカードの組を「セッグループ」と呼びます。セッカードがセッされていないカードも、セッグループとして扱います。セッグループは、出撃やリロール/ロールなどにおいて、1枚のカードのように扱います。

●セッグループのリロール/ロール

セッグループ内のカードがリロール/ロールする場合、セッグループの全てのカードをリロール/ロールします。

●セッグループの破壊や移動

セッされているカードが破壊される場合、セッカードも同時に破壊されます。セッカードが破壊される場合、セッカードのみが破壊されます。

セッされているカードが移動する場合、セッされているカードの移動先と同じ場所に、セッカードも移動します。セッカードが移動する場合、セッカードのみが移動します。本国や捨て山などに移動する際は、移す順番をそのカードの持ち主が決めます。

●セッグループ内のカードの指定

「カード2枚を廃棄する」などの複数のカードに同時に適用される効果において、同じセッグループ内の「セッカード」と「セッされているカード」を個別のカードとして指定する事はできません。

●セッが外れる条件

(Ver.1.2追加)

セッカードは以下の条件で「セッ」が解消されます。

- ・場から離れた場合
- ・「セッされているカード」のカード種類が変更された際に、条件が不適となった場合
- ・例外的なセッを認める自動型の効果を持った場合（キャラを2枚までセッできる等）

●Gへのセッ

Gには、いかなるセッカードもセッできません。

コインとチップ

●コインとチップ

「コイン」は、数を数える目印として、「チップ」はカードの代わりとしてゲーム内で使用します。個別の名称を持つコインやチップは、効果の発生元にかかわらず、同名のコイン・チップが全て同じ種類として扱われます。コインやチップを出す効果以外でコインやチップを指定している場合、名称にかかわらず全てのコイン・チップを指します。コインやチップが場から離れる場合、その移動先にかかわらずただちに取除かれます。

●カードの上に置くコイン、チップ

効果における目印としてカードの上に置きます。セッカードとして扱われるチップはこれに含まれません。特に記述がない限り、コイン自体は効果を持ちませんが、「[速攻]コイン」などのように、テキストや特徴を持つコインの場合、そのコインが上にあるユニットやキャラがそのテキストや特徴を得ます。「±X/±Y/±Zコイン」のように、戦闘修正を持つコインはそのコインが上にあるユニットやキャラがその戦闘修正を得ます。

●プレイヤーが管理するコイン、チップ

効果における目印として、プレイヤーが管理するコインです。ゲーム中の「場所」「場」には含まれません。そのコインを管理するプレイヤーがコインに関する権利を得ます。

●チップの扱い

場のカードの代わりとして扱うコインの1種です。コインを対象とする効果は、チップも対象にする事ができます。チップを出した効果において | | 内でカードの種類や戦闘力などが記述されている場合、その記述を持つカードとして扱います。それ以外にもチップに関する記述がある場合、その記述に従います。チップの名称は、カードの「名称」とは扱いません。そのチップが出たエリアや部隊を管理するプレイヤーが管理し、コントロールを得ます。

チップは、以下のルールを持ちます。

- ・チップのコントローラーが、そのチップの「持ち主」として扱われる。
- ・セッカードのセッや、コインを乗せる事ができない。
- ・記述やテキストの追加、変更ができない。ただし戦闘修正を得る事は可能。
- ・合計国力0、ロールコスト0として扱う。
- ・チップが持つ記述は本来の記述、値として扱わない。
- ・チップが場に出た場合、その種類のカードが場に出たとして扱う。

自動型の効果

●自動型

自動型の効果とは、プレイヤーの意思に関係なく、自動的に発生、適用される効果です。通常の効果とは異なり、「効果の発生・解決」の処理を行わないため、カットインできません。以下の3つの種類があります。

・**常駐**

この効果を持ったカードが場にあるかぎり、常に影響を与える効果です。この効果は、この効果を持つカードが場に出た場合ただちに適用され、そのカードが場から離れた場合、ただちに効果が失われます。ゲーム中で、この効果に関連する事が起きた場合、ただちに効果の再適用が行われます。同じタイミングで適用される**常駐**の効果が複数ある場合、ゲーム中で先に適用されていた効果を先に処理します。

・**恒常**

場にある場合のみならず、場以外の場所でも適用される効果です。例外的に、デッキの構築などに影響のある効果もあります。

・**起動**

特定のタイミングで発生する効果です。

●**常駐**と**起動**の違い

常駐が常に最新の状況に合わせて効果を更新するのに対して、**起動**は効果が適用された場合、指定された期間の間はその効果の発元が場から離れたとしても効果が持続します。**常駐**の場合、その効果を持つカードが場から離れたり、条件が満たせなくなった場合、ただちに効果が失われます。

また、**常駐**の効果と**起動**の効果が同じタイミングで適用される場合、**常駐**の効果が先に適用されます。

●特定のタイミングで起動する**恒常**や**起動**の効果

「～した場合」などの特定の条件やタイミングで起動する効果は、1ターン中に1回しか起動しません。「～する毎に」などの記述を持つ効果は、その条件やタイミング毎に、何度でも起動します。

●カット中の適用

自動型の効果がカットの最中で適用される場合、カットの処理には組み込まれます。ただちに効果を適用する処理を行います。つまりカットの処理を一時的に止め、自動型の効果を適用した後に、改めてカットの処理を再開する事になります。

また、1つのカット内で「効果1」の解決中に自動型の「効果2」が起動した場合、「効果1」を全て適用した直後に「効果2」を適用し、その後のカットの処理を再開します。効果の解決の処理中に自動型の効果を適用する事はありません。ただし、**常駐**や**恒常**の効果のうち、「効果の置き換え」を行うものなど、例外的に効果の解決中にも適用されるものもあります。



出撃と部隊

●出撃の手順

攻撃ステップ、防御ステップの規定の効果で出撃を行う場合、以下の手順で行います。

①出撃の宣言

出撃するユニットと出撃させる戦闘エリアを指定します。

指定したユニットを部隊として編成し、部隊の順番を決めます。

・「地球エリア」と「宇宙エリア」はそれぞれの地形適性を持つユニットしか出撃宣言を行えません。

・ロール状態のユニットは出撃宣言を行えません。

・同じエリアに出撃宣言したユニットは1つの部隊に編成されます。

②出撃に関する効果の発生と解決A

「出撃する場合」などと記述されている効果が適用されます。

③出撃条件のチェック、出撃の成功と失敗

現状で出撃可能かどうかなどのチェックを行います。「高機動」など、出撃の条件のチェックを行い、条件を満たせないユニットは出撃失敗となり、順番から外れて元の配備エリアに戻ります。

条件を満たしたユニットは、抜けたユニットの順番をつめて部隊を再編成し、戦闘エリアに移ります。

④出撃に関する効果の発生と解決B

「出撃した場合」などと記述されている効果が適用されます。

⑤交戦中のチェック

交戦中かどうかのチェックを行います。

●部隊の順番・交戦中が決まるタイミング

各部隊の順番と、交戦中かどうかは、以下のタイミングで決定・更新されます。

・攻撃/防御ステップの出撃時 ・各ステップの開始時

先頭のユニットが部隊から外れた場合、次のタイミングで更新されるまで、部隊の順番は変更されず先頭は不在となります。また、ダメージ判定ステップに交戦中の敵軍ユニットがいなくなったとしても、次のタイミングで更新されるまでは交戦中のままです。

自軍部隊のいない戦闘エリアに何らかの効果で自軍ユニットが移動した場合、例外的にその時点で部隊の編成と交戦中のチェックが行われます。

●部隊への編入

出撃以外で、ユニットが新たに戦闘エリアに移動した場合や、その戦闘エリアから離れた場合、ただちに部隊の再編成が行われます。

仮に、ユニットAが新たに部隊に組み込まれた場合、ただちにその部隊は「Aの部隊」となります。また部隊にいたカードBが、部隊から外れた場合、ただちにその部隊は「Bの部隊」ではなくなりません。

新たに部隊に組み込まれるユニットは、特に指定がない限り部隊の1番後ろに組み込まれます。既に自軍ユニットがいる戦闘エリアに出撃が行われる場合も同様です。

戦闘ダメージの解決

●戦闘ダメージ

ダメージ判定ステップの規定の効果でユニットが与えるダメージを、「戦闘ダメージ」と呼びます。

「戦闘ダメージ」は「規定の効果によるダメージ」であり、カードの効果などによるダメージと区別されます。敵軍部隊によって与えられた戦闘ダメージは、「敵軍効果によるダメージ」にはなりません。

●戦闘ダメージの処理


各部隊のユニットに与えられる戦闘ダメージは、それぞれのユニットに同時に与えられます。戦闘ダメージの解決以前にダメージを受けていたユニットは、防御力からダメージを差し引いた値を用いて、ダメージの割り当てが計算されます。

●*の値の計算

*は「0」を表し、*が加えられた戦闘力や戦闘修正はいかなる修正を加えても「0」となります。

部隊戦闘力の計算や、その他の効果で*の値を参照する場合、*の値は0として計算されます。

●複数の部隊の処理

複数の部隊の戦闘ダメージの解決を行う場合、それらの部隊が与える戦闘ダメージは、全て同時に処理されます。この処理によって  の効果が起動する場合、規定の効果の終了後に適用されます。

また、戦闘ダメージによって破壊された全てのユニットは、規定の効果の終了直後の最初のカードで、同時に「廃棄する」効果が発生します。「廃棄する」効果の解決順は、攻撃側が決定します。

破壊と廃棄

●破壊

場のカードは、以下の条件が満たされた場合、「破壊」されます。

- ・防衛力以上のダメージを受ける（ユニットのみ）
- ・防衛力が0になる（ユニットのみ）
- ・「破壊する」効果の適用

●破壊の無効

破壊によって発生した「廃棄する」効果にも、通常の効果同様にかットインをすることができます。この「廃棄する」効果にかットインして、そのカードの破壊を無効にする事ができれば、そのカードの「廃棄する」効果と、そのカードが受けていたダメージが無効になります。また、破壊されているカードも、「廃棄する」効果の解決までは、場のカードとしてテキストも有効なので、「廃棄する」効果にかットインして、そのテキストを使用する事も可能です。

●廃棄

「廃棄」とは、「その場所から取り除く」事を指します。「廃棄」によって取り除かれたカードは、次にジャンクヤードに移ります。この手順は、「廃棄する」効果の解決時に行われるため、かットインできません。場から場以外の場所に移動したカードは、破壊状態やダメージ、それまでに受けていた効果全てが無効になります。

●防衛力0のユニット

ユニットの防衛力が0になった事による破壊は、そのユニットの防衛力が0である限り、無効にする事ができません。この破壊を無効にするためには、防衛力を1以上にしてから、破壊を無効にしなければなりません。

また、防衛力が0になった場合や防衛力が減少した事による破壊は、「破壊されない」などの効果でも防ぐ事ができません。

●破壊による「廃棄する」効果

破壊されたカードが発生する「廃棄する」効果は、その破壊を無効にしないかぎり、「移動しない」などの効果でも防ぐ事ができません。

●破壊状態の戦闘ダメージの計算

破壊状態のユニットは、部隊戦闘力の計算において、戦闘力が*/*/*/*であるとして扱います。その為、「速攻」などの効果によって先に戦闘ダメージが与えられ、破壊されているユニットは部隊戦闘力に加える事ができません。

●地形適性の有無による破壊

戦闘ステップの規定の効果の解決時に、地形適性を持っていない戦闘エリアにいるユニットは破壊されます。また、ユニットのセットグループ以外のカードが戦闘エリアにいる場合も、同様に破壊されます。このルールによって破壊されたカードは、規定の効果で解決されて配備エリアに移動した直後に、「廃棄する」効果が発生します。

●効果による破壊

ユニットなどが、「ダメージを与える」「破壊する」「マイナスの戦闘修正」などの効果によって破壊された場合、その効果が発生させたプレイヤーが発生した効果によって破壊されたとして認識します。廃棄の場合も同様です。

●戦闘ダメージと通常ダメージ

ダメージ判定ステップの「規定の効果」(P58)でユニットが与えるダメージを「戦闘ダメージ」と呼びます。それ以外の方法で与えられるダメージを「通常ダメージ」と呼びます。

●貫通ダメージ

ユニットではなく、部隊に与えられる通常ダメージです。貫通ダメージは部隊への戦闘ダメージと同様、部隊の先頭に与えられた後、残ったダメージが後ろに繰り越されます。また、ユニットを対象にした効果ではない為、ユニット自身が「対象にならない」効果を得ている場合でも防ぐ事ができません。

●ゲームから取り除く

「(ゲームから)取り除く」とは、そのカードを、ゲーム中から除外する事を指します。「取り除かれたカード」は、ゲーム内のカードと混ぜないように表向きに置きます。このカードは、内容や枚数をいつでも確認する事ができます。

「取り除かれたカード」は、次のゲームでは元通りにデッキに戻して使用してください。

特殊効果

●高機動

常駐：このカードの部隊が、攻撃側の「高機動」部隊である場合、**敵軍**は、その部隊がいる戦闘エリアに、「高機動」を持つユニットがない自軍部隊を出撃させる事ができない。

●速攻

常駐：このカードの部隊が、「速攻」部隊である場合、その部隊が与える戦闘ダメージは、「速度1」のタイミングで解決される。

○戦闘ダメージの速度

「速度1」のタイミングは、ダメージ判定ステップの規定の効果内で発生する特殊なタイミングです。戦闘ダメージを「速度1」で解決可能な部隊がいる場合、以下の順番に戦闘ダメージを解決します。

速度1：「速攻」部隊の戦闘ダメージの解決

速度2：通常の部隊の戦闘ダメージの解決

「速度1」で破壊されたユニットは戦闘力が*/*/*/*として扱われます。

「速度1」で起動する**起動**の効果も、ダメージ判定ステップの規定の効果の解決後に適用されます。

●強襲

常駐：このカードの部隊が、攻撃側の「強襲」部隊である場合、その部隊が与える戦闘ダメージは、その部隊と交戦中の敵軍部隊に与えられた後、(あるならば) 残りのダメージが敵軍本国に与えられる。

○「A」部隊

部隊の全てのユニットが「A」という特殊効果や特徴を持つ部隊を、「A」部隊と呼びます。たとえば、部隊の全てのユニットが「高機動」を持つなら「高機動」部隊となります。1枚でもその特殊効果や特徴を持たないユニットがいる部隊は、これに該当しません。

○セットカードが持つ特殊効果

セットカードが「高機動」「速攻」「強襲」を持つ場合、そのセットカードがセットされているユニットが、それらの特殊効果と同じ特殊効果を得ます。

●サイコミュ(X)

防衛ステップ **①**：交戦中の敵軍ユニット1枚に、Xダメージを与える。

この効果は、このカードと同じエリアに、「特徴：NT」を持つ自軍キャラがいる場合のみ使用できる。

●範囲兵器(X)

ダメージ判定ステップ **①**：このカードと交戦中の、X以下の防衛力を持つ敵軍ユニット1枚を破壊する。

●ゲイン

ダメージ判定ステップ **①**：このカードが戦闘エリアにいる場合、自軍本国の上のカード1枚を表にする。表にしたカードが、このカードと同じ属性のサインを持つカードである場合、このカードは、ターン終了時まで、+X/+X/+Xを得る。Xの値は、表にしたカードのロールコストの合計値と同じとする。この記述の効果は、プレイヤー毎に1ターンに1回のみ使用できる。

●改装[A]

(Ver.1.2修正)

戦闘フェイズ **①**：コストとして、自軍手札、または自軍ハンガーにある、「特徴：A」とX以下の合計国力を持つユニット1枚を指定、または表にする。その場合、指定、または表にしたユニットと、このカードをリロール状態で置き換える。その後、(置き換えた後の)このカードを廃棄する。Xの値は、自軍Gの枚数と同じとする。

●共有[A]

常時 **①**：自軍本国のカードを全て見て、その中にある、「特徴：A」を持つカード1枚を自軍ハンガーに移す事ができる。その後、自軍本国をシャッフルする。この効果は、このカードがプレイされて場に出たターンにのみ使用できる。

●供給

自軍攻撃ステップ **①**：このカード以外の自軍ユニット1枚をリロールする。

●クロスウェポン[A]

(Ver.1.2追加)

戦闘フェイズ **①**：「特徴：A」を持つ自軍ユニット1枚は、ターン終了時まで、「クロスウェポン」以外の、このカードの本来のテキスト1つと同じテキストを得る。ただし既に持っているテキストと、同じ記述のテキストは得られない。

○特殊効果のタイミングとコスト

特殊効果のタイミングや、コスト、対象などは、基本的に特殊効果の内容に従いますが、テキスト内でタイミングやコストなどが指定されている場合、そちらの記述が優先されます。

●PS装甲

- ▶ **起動**：このカードはプレイされて場に出る場合、リロール状態になる。
- ▶ **起動**：このカードは、戦闘エリアに出る場合、次のターン開始時に持ち主の手札に移る。この効果は、このカードが「補給」「供給」を持つカードと同じ部隊となった次のターン開始時には、起動しない。

●クイック

- ∞ **恒常**：このカードは、全てのフリータイミングでプレイできる。

●戦闘配備

- ▶ **起動**：このカードはプレイされて場に出る場合、リロール状態になる。

●ステイ

- ∞ **恒常**：このカードは、自軍配備エリアにセットできる。

●ユニーク

- ∞ **恒常**：この特殊効果を持つカードは、デッキに3枚までしか入れられない。

●★（1枚制限）

名称にこのアイコンを持つカードは、同名の自軍カードが既にある場合、プレイする事ができず、場に出せない。（注：アイコンは名称に含まれません）

●【 】

【 】内に記述されている効果や、その未解決の効果は、この記述を持つカードがGではない場合、無効にしたり変更されません。また効果によって、別のカードが【 】を含めたその記述と、同一のテキストを得る事ができません。

●〈 〉

〈 〉内に記述されている効果や、その未解決の効果は、この記述を持つカードがGとしてプレイされる場合、または、Gである間、無効にしたり変更されません。また効果によって、別のカードが〈 〉を含めたその記述と、同一のテキストを得る事ができません。

●専用機のセット

特徴に「専用[A]」を持つユニットに、名称が[A]であるキャラがセットされている状態を、「専用機のセット」が成立している状態と呼びます。「専用機のセット」自体に効果はありません。

尚、「専用[A/B]」のように「/」で区切られている場合、「A」と「B」のどちらの名称のキャラでも「専用機のセット」が成立します。

※★、【 】、〈 〉、専用機のセットは特殊効果としては扱いません。

※ガードシステムはP29に解説があります。

その他のルール

●基本ルールとテキストの優先順位

テキストの効果で特に指定されていない事は、基本ルールに従って処理します。基本ルールと相反する事がテキストで指定されている場合、テキストの効果が優先されます。

●場に置けないカード

同名の2枚目の自軍キャラなど、場に出せないカードが場に出てしまった場合、後から出たカードがただちに廃棄されます。同様に★を持つ自軍ユニットと、同名の★を持つ自軍ユニットのコントロールを得た場合、後からコントロールを得たカードを廃棄します。

もし、これらのカードが同時に場に出たり、同時にコントロールを得てしまった場合、そのコントローラーが廃棄するカードを選びます。

●置き換え

(Ver.1.2修正)

- 「カードの置き換え」の効果では、以下の引き継ぎを行います。
- ・「リロール/ロール」「破壊」「蓄積したダメージ」などの引き継ぎ。
 - ・効果による戦闘修正や、状態などの引き継ぎ。
 - ・セットカードの引き継ぎ。
 - ・戦闘修正を持つコインの引き継ぎ。
 - ・「このターン」等の常駐型の解決済み効果と、未解決の効果・待機中の効果の対象の引き継ぎ。

●その場合

この記述が含まれたテキストは、「その場合」の前述、及び後述の効果全てが適用できる場合に限り、効果全体の適用を行う事ができます。効果の一部でも適用できない場合、効果全体の解決に失敗し、適用する事ができません。前述と後述の効果の間に、カットインはできません。ただし、後述の効果が裏向きのカードに対する効果である場合のみ、後述部分のみ解決に失敗する事があります。

●空撃ち禁止の原則

全てのカード/テキストのプレイは、プレイ時にその効果を解決できない事がわかっている場合、その効果をプレイする事自体ができません。この原則は、本国/捨て山/敵軍手札など、自身では見ることができない場所のカードに対する効果、未解決の効果に対する効果、待機中の効果となる効果などを除き、基本的に全てのプレイに適用されます。

『ガンダムウォー』のカードの扱い

「ガンダムウォー ネグザ」では、「ガンダムウォー」のカードを、以下のルールに基づいて使用する事ができます。

- ・裏面が半透明のスリーブを装着して使用してください。
- ・GとACE以外のカードは、コストに関する以下の『読み替えルール』を適用します。
- カードをプレイする場合、またはプレイ以外の方法で場に出た場合、コストとして、
 - 1: そのカードが持つ、本来の指定国力と同じ色のローコストを、本来の合計国力の値と同じだけ、支払います。指定国力が2つある場合、どちらか1つの色を指定して支払います。
 - 2: その後、自軍手札、自軍Gを合計X枚ゲームから取り除きます。Xの値は、そのカードが持つ本来の指定国力の合計値と同じとします。ただし、このコストでは、X=0を、1として扱います。
- ・テキストや特殊効果などは、『ガンダムウォー』のルールに準拠して処理してください。
- ・ルールの変更に伴い、使用禁止や変更となったカードや、特殊効果などがあります。
- ・より詳しいルールは、「ガンダムウォー ネグザ オフィシャルウェブ」を参照してください。



●Ver.1.1からの追加・修正点

- 59P 効果の有効期間
- 61P 各場所の管理方法
- 66P セットが外れる条件
- 75P 改装
- 75P クロスウェポン
- 77P 置き換える



このたびは、バンダイのカードゲームマスターズG『ガンダムウォー ネグザ』をお買い上げいただき誠にありがとうございます。より楽しく遊んでいただくため、ぜひこの「ルールブック」をお読みください。なお、この「ルールブック」は大切に保管してください。

STAFF LIST

Game Design & Direction	(有) 2D6G	Hidenari Masui
Card Graphic Design	(有) タスクフォース	Yasuhiro Ishii
Rule Book Graphic Design	(有) タスクフォース	Masaaki Nakamura
Special Thanks	冒険企画局	Riki Ikegami
BANDAI Staff	(株) バンダイ	Kazuhiro Warashina Takahiro Inoue Hideto Kotani