

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)

●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個ぐ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。

※ゲームが足りなくなった場合は代用品をご用意ください。コアとして使用できるものであればどのようなものでも構いません。
※本商品にはブレイヴ、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「ボイド」となる場所を決め、用意しておいたコアを置く。



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」であり「創界神ネクサス」である「契約創界神ネクサス」が登場。「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。「契約創界神ネクサス」で勝負を有利に進めよう。

契約カードや創界神ネクサスに関するルールの詳細はHPをチェック!

オフィシャルホームページ [https://www.battlespirits.com/]

Battle Spirits

バトルスピリッツ trading card game

◆ゲームの進行◆

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

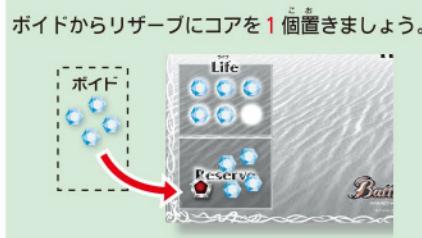
③ ドローステップ

デッキから手札に1枚カードをドローしましょう。



② コアステップ

※1ターン目(先攻の最初のターン)は無し



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◆

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。



●プ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。



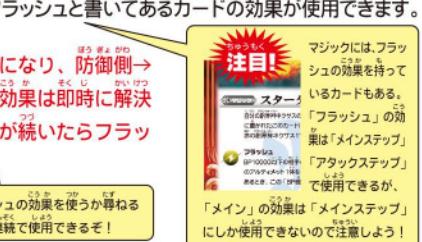
●プロックされた場合

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が使用できます。



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→…と、交互に実行できます。効果は即時に解決され、防御側：バス→攻撃側：バスと、2回バスが続いたらフラッシュタイミングは終了します。

フラッシュの効果を1回使うしたら、必ず相手にフラッシュの効果を使うか尋ねるようにしよう。相手がバスしたら、はじめて別の効果を連続で使用できるぞ!

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 : プロック宣言

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

1ターン目(先攻の最初のターン)のみ、②と

⑥は存在しない!飛ばしてプレイしよう!

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き、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、マジックとして使ったりできます。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数に制限はありません。

④「コスト」-「軽減シンボル」で、実際に支払うコストを計算

このスピリットは赤シンボルが3つと神1つあって、フィールドには赤シンボルが3つと赤の神シンボルが1つあるので

8(コスト)-4(軽減シンボル)=赤3+神1=4

このネクサスは黒シンボルが赤1つあるので

2(コスト)-1(軽減シンボル)=赤1=1



※軽減シンボルの数まで必ずコストを軽減する

※軽減シンボルは6色のシンボルならどれでも軽減できますが、究極シンボルや神シンボルでは軽減できません。



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。



※ライフとカウントエリアと創造界石/創造界神/創造界ネクサスのコアは使用できない。

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。

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たりします。

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

オフィシャルホームページ[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、バトルスピリッツ公式HPで公開されているルールマニュアルver.15.0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。