

LIFE
AREA
ライフエリア

1

2

3

4

5

6

7

FRONT LINE

フロントライン

ENERGY LINE

エナジーライン

ACTION POINT AREA

アクションポイントエリア

REMOVE
AREA

リムーブエリア

DECK

山札

ターンの流れ

1 スタート
フェイズ

2 いどう
移動
フェイズ

3 メイン
フェイズ

4 アタック
フェイズ

5 エンド
フェイズ

そして
相手の
ターンへ

キーワード効果解説

ステップ

自分の移動フェイズにフロント^{ライン}から
エナジー^{ライン}へ移動できる

ねら^う
狙い撃ち

相手のフロント^{ライン}のキャラを指定してアタックでき
指定した場合、相手はブロックできない

かい^い
2回アタック

このキャラがこのターン初めてアタックした時
アクティブにする

かい^い
2回ブロック

このキャラがこのターン初めてブロックした時
アクティブにする

インパクト①

アタックしてバトルに勝利した時
相手プレイヤーに 1 ダメージ

ダメージ②

このキャラがアタックで直接ダメージを与える時
代わりに 2 ダメージ

インパクト無効

このキャラとバトルをしたキャラはこのバトル中
インパクト^を受^けない

インパクト+1

インパクトの与えるダメージが +1 され
インパクト^を持たない場合、インパクト①^{を得る}

OUTSIDE
AREA

場外