

ゲームの進め方

1ターンの流れは以下になっており、交互にターンを進めていく。

●ゲーム前の準備●

① デッキを用意する

プレイヤーはそれぞれ、50枚ちょうどのデッキを用意する。そのうち、同じカードは3枚までしか入れられない（同じカード名でも通し番号が違うものは同じカードとして扱わない）。対戦前にデッキをよくシャッフルし、相手にも軽くシャッフルしてもらうとよい。



② 先攻後攻を決める

じゃんけんやサイコロの出目勝負などに勝ったプレイヤーが、先攻と後攻のどちらか好きなほうを選ぶ。先攻プレイヤーは1ターン目のドロフェイズに引ける枚数が1枚少ないことに注意。

③ 手札を5枚引く

お互いに、デッキの上から5枚のカードを引いて最初の手札にする。もしもその手札が気に入らなかったら、1回だけマリガン（引き直し）ができる。その場合、最初の手札の5枚を好きな順番でデッキの一番下に入れ、上から5枚引き直す。

その後、先攻プレイヤーからターンを開始し、交互にターンを進めていく。

アクティブフェイズ

ダル状態（横向き）になっているキャラクターのカードがあれば、すべてアクティブ状態（縦向き）にする。



ドロフェイズ

デッキの上からカードを2枚引いて手札に加える。ただし、先攻プレイヤーの1ターン目だけは2枚ではなく1枚引く。カードを引く際にデッキが1枚もなかったら、その瞬間にゲームに負けとなる。

カードを引く時に
デッキがなかったら負け



第1メインフェイズ★

以下の4つを、好きな順に好きなだけ行なえる。

● キャラクターカードを出す

必要なコストを支払ってキャラクターをフィールドに出す。フォワードとバックアップは、フィールドに出た次の自分のターンまでアイコンを含むアビリティは使えず、さらにフォワードはアタックできない。



フォワード

アクティブ状態でフィールドに出るが、すぐにはアタックできない。

バックアップ

ダル状態でフィールドに出る。何らかの方法でアクティブにしたなら、すぐにCPを出せる。



● アイテムを出す

キャラクターと同じようにコストを払いフィールドに出すが、装備できるキャラクターがいないと出すことはできない。『はずす』コストを支払うことでいつでも手札に戻すことができる。

● 召喚獣を召喚する

キャラクターと同様にコストを支払って使用し、効果が解決し終わったらブレイクゾーンに置く。また、召喚獣は相手の召喚獣やアビリティに割り込んで使うこともできる。

● キャラクターのアビリティを使う

アクションアビリティとスペシャルアビリティは、それぞれテキストの「し」の左側に書かれているコストを支払って使用する。相手のアビリティや召喚獣に割り込んで使うこともできる。