

カードテキストを使用しない簡単なルールです。二人で対戦して遊べます。マナ 10 枚・マジック 5 枚・キャラクター 8 枚を使い、マナを除いて、同じカードは 1 枚までとします。
じゃんけんで先攻後攻を決めて、ゲームスタート！

ENTRY RULE

エントリールールでの遊び方

ステップ 1

ヒーロー登場！

並べられた裏向きのマナカードの中から、2 枚を裏返します。同じ色のマナなら、さらに 2 枚を裏返します。トランプの「神経衰弱」と似ていますが、続けて裏返せるのは 1 回まで。

裏返したマナカードをコストに、手札の中から好きなキャラクターを 1 枚、場に出します（既に場にキャラクターがいる場合、進化させる場合を除き、ステップ 1 をスキップします）。その後、全てのマナカードを同じ位置で裏返しに戻します。

1 ターン 2 ステップ！先攻と後攻を入れ替えてターンを繰り返し、相手のキャラクターを 5 回倒したら勝利です！



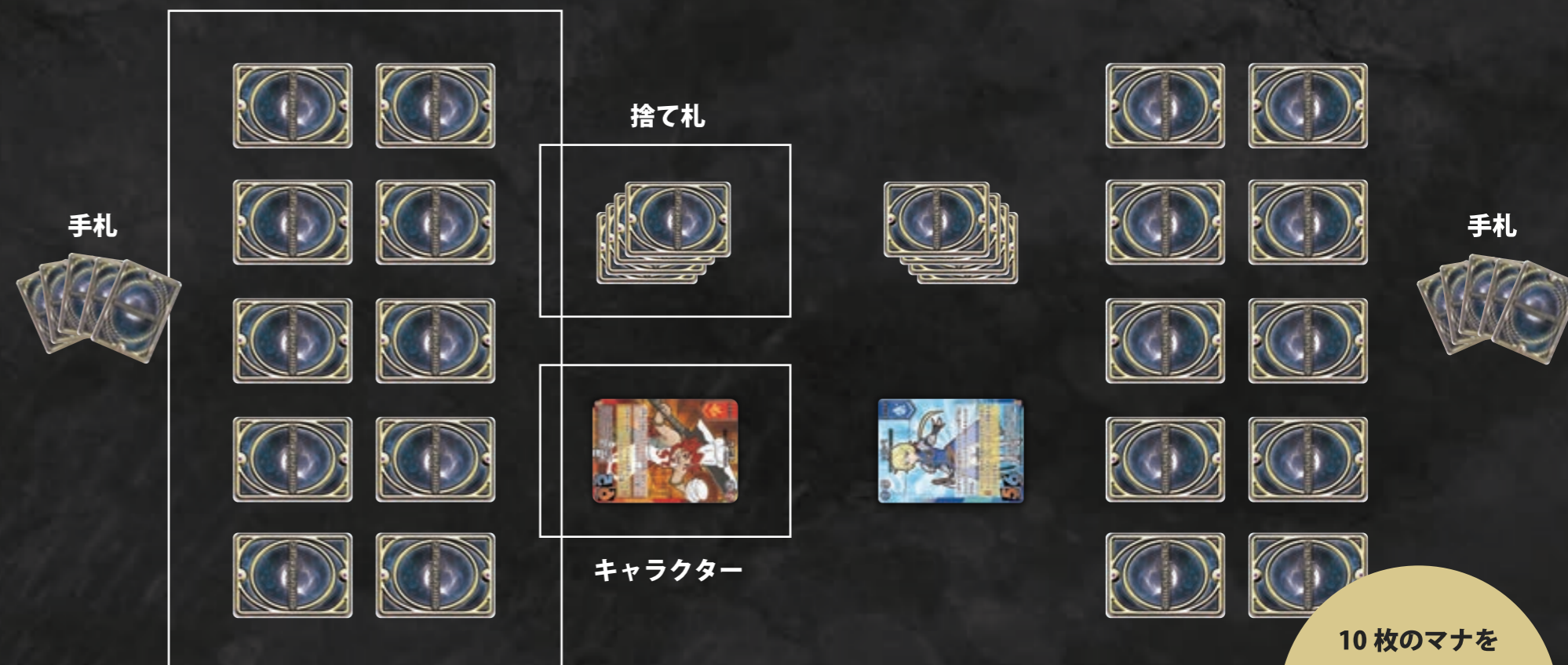
ステップ 2

ヒーローバトル！

手札から 1 枚、マジックカードの使用を宣言できます（先攻から）。ステップ 1 と同じ手順で、裏向きのマナカードの中から 2 枚ずつ裏返して（同じ色ならもう一度だけ、さらに 2 枚を裏返す）、そのマジックのコストを揃えることができればマジック成功！必要なマナを揃えられなかったら、マジックは失敗です。終わったら、全てのマナカードを同じ位置で裏返しに戻します。

マジックカードの宣言・使用が終わったら、ついにバトル！相手の「ディフェンス」から自分の「アタック」を引いてゼロにできれば、相手のキャラクターを倒せるぞ！倒されたキャラクター・使用済みのマジックは、全て捨て札に。倒れなかったキャラクターは場に残ります。

マナ置き場



10 枚のマナを裏向きに置いた後 15 枚の手札でゲームスタート

例



赤い数字がアタック、青い数字がディフェンスです。火の「モウカ」と水の「ソルベ」がバトルすると...

- ・モウカのディフェンス (5) - ソルベのアタック (5) = 0
- ・ソルベのディフェンス (6) - モウカのアタック (6) = 0

となり、両者ともに倒れます。

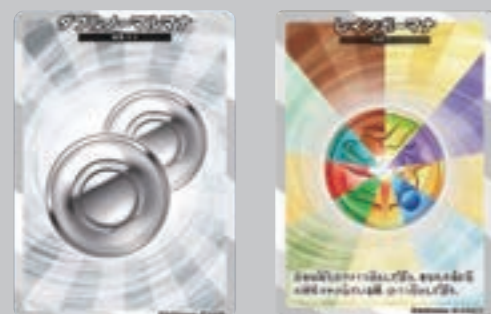
必要なマナの数について

キャラクター・マジックの使用には、マナが必要です。
必要なマナの数各カードの「コスト」に書かれています。
属性がある場合は、その属性のマナが、指定の数だけ必要です。
属性がない無属性の場合は、どんな属性でもかまいません。

例

コスト……

火ギルドのマイスター・モウカは
火属性マナが2つに加えて、
無属性マナが3つ必要です。
そのため登場のためには
下記の組み合わせのマナが必要。



2枚だけ、特別なマナがあります。
ダブルノーマルマナは無属性マナ
2つ分として働きます。
レインボーマナは、全ての属性の
マナ2つ分として働きます。

ENTRY RULE

エントリールールでの遊び方

キャラクターの進化

特定のキャラクターから進化できるキャラクター
もいます。ステップ1で、既に場に残っているキャ
ラクターの上に重ねる形で進化して登場させます。

必要な登場コストは、通常のコストの下に書かれ
ています。進化キャラクターは、通常のコストを
参照して、進化せずに直接登場させることもでき
ますが、進化する時に比べて、より多くのコスト
がかかります。

……進化する時の登場コスト

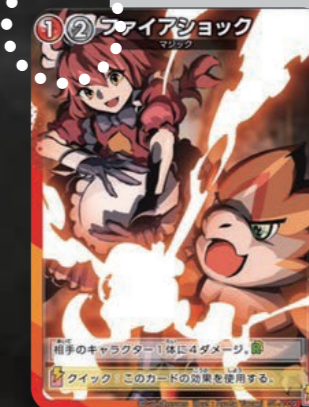


マジックの効果

キャラクターのアタックかディ
フェンスのどちらかを選んで、
その1ターンのみ、かかった
コストの合計数値の分だけ
強化できます。

例

……コスト



ファイアショックは
火属性マナが1つ、
無属性マナが2つ必要。
そのため、場のキャラクター
のアタックかディフェンスを
1+2=3 プラスできます。

ENTRY RULE

エントリールールでの遊び方

カードテキストを使用しない簡単なルールです。二人で対戦して遊びます。マナ 10 枚・マジック 5 枚・キャラクター 8 枚を使い、マナを除いて、同じカードは 1 枚までとします。
じゃんけんで先攻後攻を決めて、ゲームスタート！

ステップ

1 ヒーロー登場！

並べられた裏向きのマナカードの中から、2 枚を裏返します。同じ色のマナなら、さらに 2 枚を裏返します。トランプの「神経衰弱」と似ていますが、続けて裏返せるのは 1 回まで。

裏返したマナカードをコストに、手札の中から好きなキャラクターを 1 枚、場に出します（既に場にキャラクターがいる場合、進化させる場合を除き、ステップ 1 をスキップします）。その後、全てのマナカードを同じ位置で裏返しに戻します。

1 ターン 2 ステップ！先攻と後攻を入れ替えてターンを繰り返し、相手のキャラクターを 5 回倒したら勝利です！

ステップ

2 ヒーローバトル！

手札から 1 枚、マジックカードの使用を宣言できます（先攻から）。ステップ 1 と同じ手順で、裏向きのマナカードの中から 2 枚ずつ裏返して（同じ色ならもう一度だけ、さらに 2 枚を裏返す）、そのマジックのコストを揃えることができたならマジック成功！必要なマナを揃えられなかったら、マジックは失敗です。終わったら、全てのマナカードを同じ位置で裏返しに戻します。

マジックカードの宣言・使用が終わったら、ついにバトル！相手の「ディフェンス」から自分の「アタック」を引いてゼロにできれば、相手のキャラクターを倒せるぞ！倒されたキャラクター・使用済みのマジックは、全て捨て札に。倒れなかったキャラクターは場に残ります。



10 枚のマナを裏向きに置いた後 15 枚の手札でゲームスタート

例



赤い数字がアタック、青い数字がディフェンスです。火の「モウカ」と水の「ソルベ」がバトルすると…

- ・モウカのディフェンス (5) - ソルベのアタック (5) = 0
- ・ソルベのディフェンス (6) - モウカのアタック (6) = 0

となり、両者ともに倒れます。

必要なマナの数について

キャラクター・マジックの使用には、マナが必要です。
必要なマナの数各カードの「コスト」に書かれています。
属性がある場合は、その属性のマナが、指定の数だけ必要です。
属性がない無属性の場合は、どんな属性でもかまいません。

例

火ギルドのマイスター・モウカは
火属性マナが2つに加えて、
無属性マナが3つ必要です。
そのため登場のためには
下記の組み合わせのマナが必要。



2枚だけ、特別なマナがあります。
ダブルノーマルマナは無属性マナ
2つ分として働きます。
レインボーマナは、全ての属性の
マナ2つ分として働きます。

ENTRY RULE

エントリールールでの遊び方

キャラクターの進化

特定のキャラクターから進化できるキャラクター
もいます。ステップ1で、既に場に残っているキャ
ラクターの上に重ねる形で進化して登場させます。

必要な登場コストは、通常のコストの下に書かれ
ています。進化キャラクターは、通常のコストを
参照して、進化せずに直接登場させることもでき
ますが、進化する時に比べて、より多くのコスト
がかかります。

..... 進化する時の登場コスト



マジック効果

キャラクターのアタックか
ディフェンスのどちらかを
選んで、その1ターンのみ、
かかったコストの合計数値の
分だけ強化できます。

例

ファイアショックは
火属性マナが1つ、
無属性マナが2つ必要。
そのため、場のキャラクター
のアタックかディフェンスを
1+2=3 プラスできます。

..... コスト

