

クイックルールガイド



勝利条件

◆各プレイヤーはオープゾーンにカード(オープン)を7枚置いた状態でゲームを開始します。先に敵オープンをすべて破し、敵プレイヤーを攻撃したプレイヤーが勝利となります。

カードデータ CARD DATA

魔法少女



魔法少女の魂が込められたカードです。レストする(横向きにする)ことで、その魔法少女と同じ属性の魔力(オド)を生み出します。能力のコストに がある場合、そのカードを横向きにしてレスト状態にします。

怪異



プレイヤーが操る使い魔です。戦場に現れ、敵を攻撃したり、攻撃から魔法少女を守ります。

詠唱



戦況を変える使い捨ての魔法です。使用後は戦場ではなく墓地に置かれます。

結界



発動後戦場に残り続け、全体に影響を与える魔法です。

カードのコストの見方



カードを使用するには、そのカードの属性のオドを含むコスト分のオドを支払う必要があります。

カードの情報

- ① カード名 カードの名称です。
- ② 属性 カードの属性です。
- ③ レベル 魔法少女のレベル。生み出せるオドの数を表します。
- ④ テキスト カードが持っている能力です。
- ⑤ コスト カードを使用するために必要な魔力(オド)の数です。詳しくは「カードのコストの見方」を参照してください。
- ⑥ タイプと種族/特徴 カードの種類と、その種類の中での種族と特徴です。
- ⑦ ATK(攻撃力) このカードの攻撃力です。
- ⑧ DEF(防御力) このカードの防御力です。



カードの状態

戦場の怪異や魔法少女はリカバー状態(未使用)、レスト状態(使用済)、リバー状態(防御状態)を持ちます。※リバー状態になるのは、怪異のみです。



ゲームの準備

- ① 各プレイヤーは、ちょうど50枚のデッキを準備します。
- ② 各自のデッキをシャッフルし、デッキゾーンに置きます。
- ③ じゃんけん等で勝ったプレイヤーは先攻となり、もう一方のプレイヤーは後攻となります。
- ④ 各プレイヤーはカードを7枚引いて手札にします。
- ⑤ 各プレイヤーはデッキからカード7枚をオープゾーンに裏向きで置きます。
- ⑥ 各プレイヤーは1回だけ、自分の手札の不要なカードを好きな枚数選んでデッキの一番下に返し、その後その枚数と同じ枚数のカードを引きます。
- ⑦ 先攻プレイヤーをターンプレイヤーとしてゲームを開始します。後攻になったプレイヤーは、ゲーム中1度だけ無属性のオドを生み出すコインを持ってゲームを開始します。

ターン進行

1 リカバーフェイズ

◆自分のレスト状態のカードををリカバー状態にします。

2 ドローフェイズ

◆先攻のプレイヤーは、1ターン目にカードを引くことはできません。
◆デッキからカード1枚を引いて、手札に加え。この時点でカードを引けなかった場合、そのプレイヤーはゲームに敗北します。

3 コールフェイズ

◆手札から魔法少女カード1枚を魔法少女ゾーンに出すことができます。
※右の「コールフェイズ」の項目を参照してください。

4 メインフェイズ

◆ターンプレイヤーは様々な行動を、好きな順番で望む回数行えます。
※右の「メインフェイズ」の項目を参照してください。

5 バトルフェイズ

◆先攻のプレイヤーは、1ターン目のバトルフェイズで攻撃ができません。
◆リカバー状態の怪異で攻撃を行います。
◆怪異は可能な限り攻撃を行う必要があります。
※右の「バトルフェイズ」の項目を参照してください。

6 エンドフェイズ

◆「ターン終了時まで」の効果を終了させます。
◆この時点で残っている、お互いのオドを消滅させます。
◆ターンプレイヤーを交代し、新たなターンを開始してゲームを続けます。

◆コールフェイズ

コールフェイズでターンプレイヤーは、以下から一つまで選んで実行できます。

- 1: 手札からレベル1の魔法少女を表向きで出します。すでに戦場にいる魔法少女と同じ名前のカードは出せません。
- 2: 手札から好きなカードを裏向きで無属性のレベル1魔法少女として出します。この魔法少女が生み出せるのは無属性のオドです。
- 3: 手札の魔法少女カードを、それよりレベルが1つ下の、同じ名前の魔法少女が裏向きの魔法少女を重ねて出します。すでに同じ名前の魔法少女が戦場にいるなら、その上にしか重ねられません。(魔法少女のレベルアップ)

◆メインフェイズ

メインフェイズでターンプレイヤーは以下の行動を任意の順番で実行できます。

- 1: コストを支払って手札の怪異カードを戦場に出します。このとき、その怪異は戦場にリカバー状態か、リバー状態かを選択します。
- 2: コストを支払って手札の詠唱カードを使用します。
- 3: コストを支払って手札の結界カードを使用します。
- 4: リカバー状態の怪異を、リバー状態にします。
- 5: リバー状態の怪異を、リカバー状態にします。
※4,5: 戦場に出た怪異は、そのターンに4や5を実行できません。それぞれの怪異は4か5を各ターンに1度実行できます。



◆バトルフェイズ

リカバー状態の味方怪異は、可能な限り攻撃を行わなければいけません。

- 1: ターンプレイヤーは、リカバー状態の攻撃可能な味方怪異を1体選んで攻撃を宣言します。それができないのなら、バトルフェイズを終了します。
- 2: 敵怪異1体が敵プレイヤーを選んで攻撃します。ただし、リバー状態の敵怪異が存在する場合、敵プレイヤーには攻撃できません。
- 3: 攻撃を行う怪異をレストします。
- 4: バトル処理を行います。
 1. 怪異を攻撃しているなら、以下に従って数値を比較します。比較して攻撃している怪異のATKの方が大きいなら、攻撃目標の怪異を破壊します。それ以外は何も起きません。
 1. 攻撃目標がリバー状態以外なら、攻撃している怪異のATKと攻撃目標のATKを比較します。
 2. 攻撃目標がリバー状態なら、攻撃している怪異のATKと攻撃目標のDEFを比較します。
 2. 敵プレイヤーを攻撃しているなら、敵オープンを1枚選び破ります。(相手は破られたオープンを手札に加え。このとき、敵オープンがないなら、あなたの勝利です。
- 5: 1に戻ります。(※味方=あなた 敵=相手)

すべてのプレイヤーができること(チェイス)

各プレイヤーは、相手ターン中やバトル中を含め、いつでも以下の行動を行うことができます。また、相手の行動に対して、それが解決される前に別の行動を宣言することができます。後から宣言された行動は、他の行動よりも先に解決されます。

- ① コストを支払って手札の を持つカードを使用できます。
- ② 能力コストを支払って、自分のカードの条件能力の効果を使用できます。