



カードファイト！！ ヴァンガード クイックマニュアル

どうしたら勝ち？

相手のヴァンガードに攻撃をヒットさせ、ダメージを与えよう。6ダメージ与えたら勝ちだ。ただし、自分の山札がなくなったら負けだ。どんどん攻撃して決着をつけよう！

ゲームの準備 デッキ（対戦用のカードセット）を用意したら、さっそくゲームを始めよう！

- 自分の分身となるヴァンガードを選ぶぞ！自分のデッキの中からグレード0のユニットを選び、裏向きでヴァンガードサークルに置こう。
- 自分の残りのカードをシャッフルして、裏向きで山札に置こう。
- ジャンケンして勝った方が先攻だ！
- 山札からカードを5枚引いて手札にしよう。手札は自分だけに見えるように持っておこう。
- 1回だけ手札の入れ替えができるぞ。まず、好きなだけ手札を山札に戻す。その山札をシャッフルして、また5枚になるまで引き直そう。（グレード1から3のカードをそろえるようにしよう）
- 「スタンドアップ！！」と宣言して、ヴァンガードを表にしよう！

このセットには、二人分の25枚デッキが入っているぞ！
これだけで友達とフラッシュファイトで遊べるので、早速ファイトしてみよう！

「ディナス」FFデッキ



「ジョーカー」FFデッキ



ターンの流れ カードファイトスタート！先攻から↓のターンの流れに従ってゲームを進めよう！

I スタンドフェイズ

●アタックやブーストをしたユニットを元気にしよう！

☐レスト（横向き）しているユニットを□スタンド（縦向き）にしよう。

II ドローフェイズ

●バトルに備えて、ユニットを集めるぞ！

山札からカードを1枚引いて、手札にしよう。

III ライドフェイズ

●ヴァンガードをライドしてグレードアップだ！

「ライド」を宣言して、ヴァンガードよりグレードが同じか1大きいユニットを手札からヴァンガードに重ねよう！

ライドは自分のターンの1度までだ！



IV メインフェイズ

●アタックの準備をしよう！

下の行動を好きなだけ、何回でもできるぞ！

◆【リアガードを「コール」！】

手札からヴァンガードのグレードまでのグレードのユニットを1枚選び、リアガードサークルに登場！

◆【リアガードを移動する！】

リアガードを前か後ろのリアガードと入れ替えよう。（横やヴァンガードサークルには移動はできないので注意）

◆【ユニットの（起動能力）を発動させる】

（起動）で始まる能力の（ ）で囲まれた内容（コスト）を実行して能力発動！



V バトルフェイズ

●いよいよアタックだ！

- まずアタックするユニットを自分の前列から決めてレスト（横向き）！さらにアタックするターゲットを相手の前列から決めるぞ！
- アタック側は後ろのユニットと共同攻撃！アタックしたユニットを「ブースト」できるぞ！

ガード側のファイターは、ガーディアンをコールして、アタックされたユニットをパワーアップできるぞ！

- アタックしたユニットがヴァンガードなら「ドライブチェック」が発動！ドライブチェックでトリガーゾーンに置かれたカードは、手札に加えるぞ。

パワーを比べて、アタックしたユニットのパワーの方が高いか、同じなら、アタックがヒット！（アタックしたユニットがパワーで負けていても、ダメージは受けないし、退却しないぞ！）

リアガードにヒット！	そのリアガードは退却！ 退却したユニットはドロップゾーンに置かれるぞ。
ヴァンガードにヒット！	アタックしたユニットのクリティカルの数だけダメージ！（例えば、クリティカルが1なら1ダメージ）

- これで1回のアタック（これをバトルと呼ぶぞ）は終わりだ。ガード側のファイターはガーディアンを退却させよう。前列にまだアタックしたいユニットがいたら、1に戻ってアタックしよう！そうでないなら、「Ⅵ エンドフェイズ」に進もう。

VI エンドフェイズ

●アタックするユニットがいなくなったら、次は相手のターンだ。

「ターンエンド」を宣言。相手にターンを渡し、相手の「I スタンドフェイズ」に進もう。

スタンドとレスト



スタンドのユニットだけがアタックやブーストできるぞ！

ブースト



アタックしたユニットの後ろのユニットがグレード1か0なら、レストして「ブースト」（支援攻撃）だ！

後ろのユニットのパワーを、前列のユニットにプラスしてアタック！

ガーディアン

アタックされたファイターは、手札からガーディアンサークルにコールできる！ガーディアンとしてコールできるのは、ヴァンガードのグレードまでの、「シールド」を持っているカードだ。ガーディアンがいる間、ガーディアンのシールドの数だけ、アタックされたユニットをパワーアップ！（ガーディアンはアタックの度に何枚でも出せるが、そのバトルの終了時に退却してしまうので使い過ぎに注意！）



ガーディアンを2体コールして+5000と+10000パワーアップ

ヴァンガードが23000にパワーアップ

ヴァンガードのパワーは8000

トリガーのチェック

トリガーのチェックが発動したら、山札の一番上のカードをめくり、トリガーゾーンに置こう。めくったカードがトリガーユニットで、めくったユニットと同じクランのヴァンガードかリアガードがいるなら、右上にあるアイコンの効果が発揮されるぞ！

- そのターンの中、ユニット1枚のパワーを+5000し、ユニット1枚のクリティカルを+1するぞ。
- そのターンの中、ユニット1枚のパワーを+5000し、自分のダメージゾーンの枚数が相手と同じか多いなら、ダメージゾーンから1枚回復するぞ。※回復するカードは表でも裏でも選べるぞ！
- そのターンの中、ユニット1枚のパワーを+5000し、自分のリアガード1枚をスタンドするぞ。
- そのターンの中、ユニット1枚のパワーを+5000し、山札からカードを1枚引くぞ。（このデッキには入っていません）

トリガーアイコンがあってもなくても、ドライブチェックでめくったカードは手札に、ダメージチェックでめくったカードはダメージゾーンに置こう。

ダメージを受けたら？

ダメージを受けたプレイヤーは、「ダメージチェック」が発動！トリガーをチェックしよう。ダメージでトリガーゾーンに置かれたカードは、ダメージゾーンに置こう。