

CARDFIGHT!!

ヴァンガード

プレイブック

PLAY BOOK

version 3.01

実際に遊んでみてわからないことがございましたら
こちらをお読みください。

AT 2015.3.13

こちらの情報は2015年3月13日現在のものです。

© bushiroad / All Rights Reserved. / illust:TMS

本書について

本書を読む前に、まず『ファーストガイド』をお読みください。それだけで十分にゲームを始めることができます。

実際に遊んでみて疑問を感じたら本書の出番です。本書には、よくある疑問を解決するための情報が書かれています。この補足ルールよりもっと詳しい情報が知りたい方は、公式ポータルサイト内、ルール・Q&Aのページをご参照ください。

また、総合ルールの更新によって、本書と総合ルールの内容に齟齬が生じた場合は、総合ルールの内容を優先してください。

マナーを守って楽しくファイトしよう!



新導クロノ

大会では見知らぬファイターと
対戦するから、このプレイブックで
詳しいルールを確認しようぜ!
友達同士でファイトするときは、
細かいルールにこだわらず
楽しく遊んでくれよ!

目次

カードの見方	4
カードやアイコン アイコンの見方	6
プレイマットの見方	8
おさらいしたい人は デッキ構築のルール	10
11 能力テキストの表記の違い	

カードファイトの流れを もっと詳しく 知りたい人は	カードファイトの流れ	12
	13 ファイトの準備	
	14 スタンド/ドロフェイズ	
	16 ライドフェイズ	
	18 メインフェイズ	
	18 バトルフェイズ・スタートステップ	
	20 アタックステップ	
	22 ガードステップ	
	24 ドライブ/ダメージステップ	
	28 クローズステップ/エンドフェイズ	

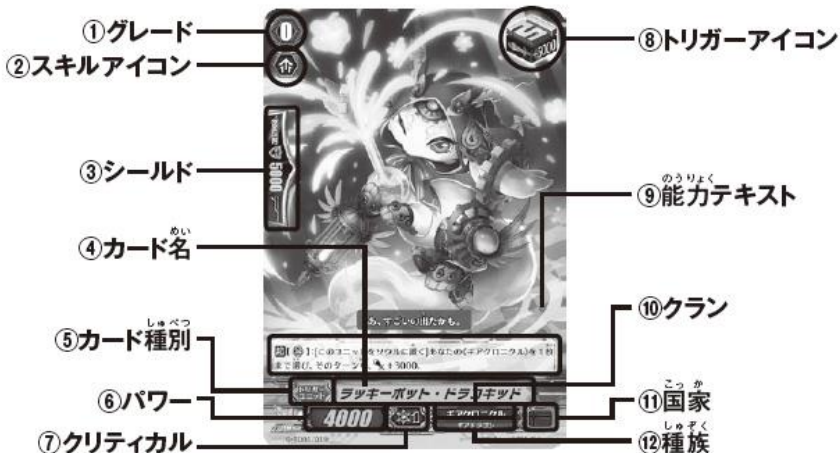
ルールの細かい部分を より深く理解したい人は	ルールの原則と定義	30
	複数のルールと能力の同時処理	32

てっとりばやく 疑問を解決したい人は	重要な用語解説	34
	よくある質問	36
	36 ルールのポイント	
	37 カード個別解説	
	38 カードファイトQ&A	

公認・公式大会に 参加したい人は	ファイターズルール	42
	42 ヴァンガードファイト用語解説	

カードの見方

「カードファイト!! ヴァンガードG」で使用するカードは、ユニットカードの1種類だけ。手元のカードと見比べながら覚えましょう。



- ① **グレード**
カードの強さの段階を表し、カードファイトのルール上の制限となる数値です。ノーマルライド時とノーマルコール時は、この数値によってフィールドに出せるカードが制限されます。
- ② **スキルアイコン** 詳しくは6ページへ
すべてのカードが共通して持っているスキルを表します。グレードごとに持つスキルが異なります。
- ③ **シールド**
ガーディアンとしての防御力を表す数値。高いほど、味方ユニットを相手のアタックから守れます。
- ④ **カード名**
このカードが持つ固有名称を表します。カード名に振られるフリガナは、ルール上は無視されます。
- ⑤ **カード種別**
通常の「ノーマルユニット」の他、トリガーを持つ「トリガーユニット」、特殊な条件で使用できる「Gユニット」があります。
- ⑥ **パワー**
このカードの戦闘能力を表す数値です。攻撃時・防御時ともに、高いほどバトルで有利になります。
- ⑦ **クリティカル**
相手ヴァンガードへのアタックがヒットしたときに、与えるダメージの基準値を表す数値です。

- ⑧ **トリガーアイコン** 詳しくは7ページへ
ドライブチェックやダメージチェックで、このカードが公開された場合の効果を示すアイコンです。
- ⑨ **能力テキスト**
このカードが持つ固有能力と、その能力の発動条件やコスト、効果などが書かれています。
- ⑩ **クラン**
このカードが属するグループを表します。能力や効果によって参照されることがあります。
- ⑪ **国家**
このユニットが属する国家を表します。能力や効果によって参照されることがあります。
- ⑫ **種族**
このカードの種族を表します。能力や効果によって参照されることがあります。

能力テキストの読み方



- 【**能力の種類**】は、能力が有効になる領域を表します。自動能力では記載されていない場合があります。複数の領域が指定されている場合は、それぞれの領域で能力の発動が可能です。
- 【**発動領域**】は、能力を使用するために払うコストを表します。「,」で区切られるなどして複数のコストが存在する場合、そのすべてを行わないと、コストを支払うことはできません。なお、○付き数字は、カウンターブラストなどの特別な行動を行う際に指定される、カードの枚数を表します。





能力テキスト内のアイコン類






アイコンの見方

カードに描かれたアイコンは、カードファイトに重要な情報を表しています。各カードの能力を把握して、有利に戦いましょう。





スキルアイコン

-  **ブースト** 前列ユニットがアタックするときに、同じ縦列の後列からブーストできます。ブーストすると、そのバトル中、アタックしているユニットにブーストしたユニットのパワーをプラスできます。グレード0とグレード1のユニットが持つスキルです。
-  **インターセプト** 前列のリアガードサークルにいるとき、相手のターンのガードステップにガーディアンサークルに移動して、アタックされている味方を守れます。レスト状態でも能力を使うことができます。グレード2のユニットが持つスキルです。
-  **ツインドライブ** ヴァンガードとしてアタックしたとき、ドライブステップでドライブチェックを2回行うことができます。その際、トリガー効果は1枚ずつ処理します。グレード3以上のユニットだけが持つ、強力なスキルです。
-  **トリプルドライブ** ヴァンガードとしてアタックしたとき、ドライブステップでドライブチェックを3回行うことができます。トリガー効果は1枚ずつ処理します。Gユニットだけが持つ、非常に強力なスキルです。






能力の種類を示すアイコン

-  **起** **起動能力** 起動能力を表します。バトルに入る前の自分のメインフェイズ中に、指定されているコストを支払うことで実行できる能力です。コストが払える限り、何回でも発動、重ねがけすることができます。
-  **自** **自動能力** 自動能力を表します。条件が満たされたときに、自動的に1度だけ発動する能力です。条件が複数回満たされれば、その都度発動します。コストを支払い、発動させるかを選択できる場合もあります。
-  **永** **永続能力** 永続能力を表します。指定がない限り、フィールドに登場している間ずっと、効果が発生し続ける能力です。発生条件が記されている場合は、条件を満たしている間、効果が有効です。

トリガーアイコン

-  **クリティカルトリガー** 自分のユニットを1体選び、そのターン中、クリティカル+1します。さらに自分のユニットを1体選び、そのターン中、パワーを+5000します。これらのトリガー効果は別々のユニットに与えることができます。
-  **ドロートリガー** 自分の山札の一番上からカードを1枚引きます。さらに自分のユニットを1体選び、そのターン中、パワーを+5000します。ドライブチェック時、ダメージチェック時ともに、確実に手札を1枚増やすことができます。
-  **スタンドトリガー** レストしている自分のリアガードを1体選び、スタンドします。さらに自分のユニットを1体選び、そのターン中、パワーを+5000します。これらのトリガー効果は別々のユニットに与えることができます。スタンドしたユニットは再度攻撃できます。
-  **ヒールトリガー** この時点で自分のダメージゾーンのカードの枚数が相手の枚数以上なら、カードを1枚選んでドロップゾーンに移動することで、ダメージを回復します。さらに自分のユニットを1体選び、そのターン中、パワーを+5000します。

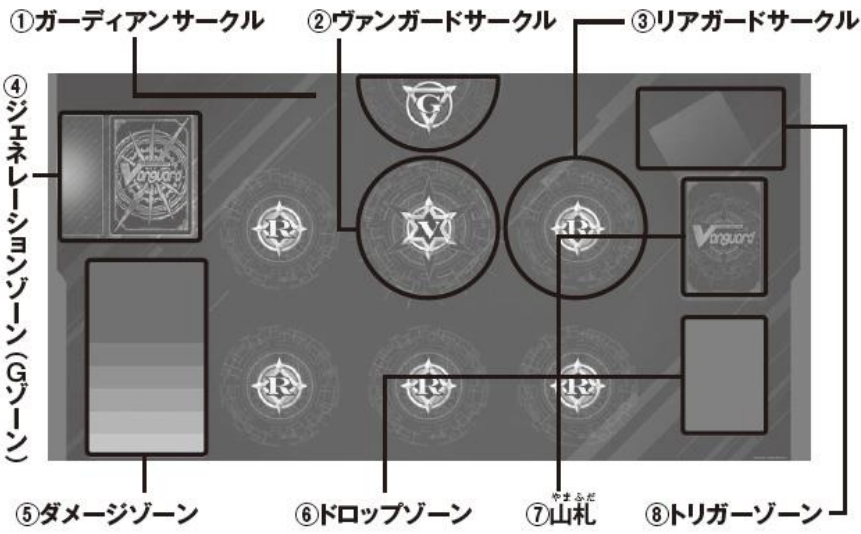
特別な行動を示すアイコン

-  **カウンターブラスト** 能力発動のために、自分のダメージゾーンの表向きのカードを裏向きにすることで、コストを支払う行動を示します。アイコン後の○付き数字の枚数分だけ、カードを裏返します。裏返すカードは原則的に自由ですが、コストに[○-条件]が示されている場合には、その条件を満たすカードのみ裏返すことができます。
-  **ソウルブラスト** 能力発動のために、自分のソウルから○付き数字で指定された枚数分だけドロップゾーンにカードを置くことで、コストを支払う行動を示します。ソウルからドロップゾーンに置くカードは原則的に自由ですが、コストに[○-条件]が示されている場合には、その条件を満たすカードのみドロップゾーンに置くことができます。
-  **ソウルチャージ** 自分の山札の上から、○付き数字で指定された枚数分だけ自分のソウルにカードを置く、特定行動を示します。ソウルを増やすことで、ソウルブラストやソウルにまつわる能力発動のための前準備となります。

プレイマットの見方

カードファイトの場となるプレイマットには、さまざまな領域が存在します。きちんと理解して、スムーズにファイトを進めましょう。

フィールド



- ① **ガーディアンサークル** 公開領域
相手のターンのガードステップに、味方を守るガーディアンを配置する領域。ガーディアンはリスト状態で置きます。複数枚のカードを置くことができます。
- ② **ヴァンガードサークル** 公開領域
自分の分身であるヴァンガードを配置する領域。ライドして強化していきますが、原則として1枚しか置かれず、下のカードはソウルとなります。
- ③ **リアガードサークル** 公開領域
味方であるリアガードを配置する領域。リアガードは1つのサークルに1体ずつ、ファイターごとに計5体まで配置することができます。

フィールド
自分のユニットを配置する、これら7つのサークルを総称して「フィールド」といいます。

④ **ジェネレーションゾーン (Gゾーン)** 非公開領域
ゲーム開始時に「Gユニット」を8枚まで置ける領域です。持ち主はいつでも、裏向きで置かれたカードを確認したり、順番を入れ替えたりできます。フィールドに登場したGユニットは、ターン終了時、Gゾーンに表向きで戻ります。

⑤ **ダメージゾーン** 公開領域
ヴァンガードがダメージを受けたときにカードが置かれる領域。この領域にカードが6枚以上置かれると、そのファイターの敗北となります。裏向きのカードも確認できます。

⑥ **ドロップゾーン** 公開領域
フィールド上から退却したカードや手札から捨てたカードなどが置かれる領域。退却やコスト支払などで、カードは表向きに重ねて置かれます。

⑦ **山札** 非公開領域
ゲーム開始時に自分のデッキを置く領域です。カードは裏向きで重ねて置かれており、複数枚が同時に移動する場合は、1枚ずつ処理を実行します。

⑧ **トリガーゾーン** 公開領域
ドライブチェック時やダメージチェック時に、山札から公開されたカードが一時的に置かれる領域。ここでトリガーを確認し、1枚ずつ処理します。

⑨ **手札** 非公開領域
各ファイターが山札から引いたカードを入れる領域です。非公開領域ですが、自分の手札については自由に確認、順番の入れ替えなどが可能です。

⑩ **ソウル** 公開領域
ゲーム中において、ヴァンガードの下に重ねられた状態で、一部のカードが置かれる場所です。ヴァンガードサークル上に置かれていますが、フィールドには含まれません。

⑪ **バインドゾーン** 公開領域
ゲームの進行中にバインドされたカードが置かれる、プレイマット外の領域です。裏向きで置かれた場合は、そのカードの持ち主以外は見ることができません。



公開領域と非公開領域については35ページへ

デッキ構築のルール

ヴァンガードファイトを遊ぶデッキには、決められた構築ルールがあります。下の6点を守って、オリジナルデッキを作りましょう。

①メインデッキのカードは50枚ちょうど

ヴァンガードファイトのメインデッキは、50枚ちょうどのカードで構成されている必要があります。過不足なく50枚ちょうどです。多くても少なくてもいけないので、よく数えましょう。

②同じカード名のカードは4枚まで

同じカード名のカードは、デッキ内にそれぞれ4枚以下である必要があります。イラストや能力などが異なる別のカードでも、同じカード名であれば、合わせて4枚までです。

③トリガーユニットは必ず16枚入れる

トリガーを持つカードは、デッキ内で合計して16枚ちょうどである必要があります。さらに上記②の「同一カードは4枚以下」のルールに従う必要があります。

④ヒールトリガーは4枚まで

ヒールトリガーを持つカードは、デッキ内で合計4枚以下である必要があります。カード名が異なる複数のヒールトリガーユニットを入れた場合でも、デッキ内で合計4枚までです。

⑤「守護者」は4枚まで

「守護者」を持つカードは、デッキ内で合計4枚以下である必要があります。カード名が異なる複数の守護者ユニットを入れた場合でも、デッキ内で合計4枚までです。

⑥「Gユニット」は8枚まで

ゲーム開始時にGゾーンに置ける「Gユニット」は8枚までです。0枚であっても構いません。こちらと同じ名前前のカードは4枚まで使用できます。配置するGユニットのことは「Gデッキ」と呼びます。

各グレードのバランスに注意

自分だけのオリジナルデッキを組むときに注意したいのが、メインデッキ50枚の中でのグレードごとのバランス=入れる枚数。安全確実にライドしていくためには、各グレードともある程度の枚数が必要となります。まずは右の基本例を参考にし、デッキを組んでみましょう。

グレードバランスの基本例

	グレード3	8枚
	グレード2	10枚
	グレード1	15枚
	グレード0	17枚

能力テキストの表記の違いによる行動・効果の違い

能力テキスト上での表記の微妙な違いと、それが示す行動や効果の違いを理解して、正しくプレイしましょう。

- 「バトル中」 バトルフェイズ内のクローズステップまでの効果です。
- 「ターン中」 エンドフェイズ(ターン終了段階)までの効果です。
- 「○○する」 指定された行動を可能な限り、実行する必要があります。実行不可なことを求められた場合、それは実行されません。
- 「○○してよい」 指定された行動を実行するかどうかは、ファイターが任意で選択できます。
- 「カードを引く」 山札の一番上のカードを手札に加えること。2枚以上引く場合は、「1枚引く」をその回数繰り返します。
- 「カードを捨てる」 手札のカードをドロップゾーンに置くこと。
- 「バインドする」 カードをバインドゾーンに置くこと。
- 「(指定)より多い」「(指定)より少ない」 いずれも指定されたものと同じ数の場合、発動しません。指定よりも多い場合、少ない場合にのみ発動します。
- 「(指定)以上」「(指定)以下」 指定と同じ数か、指定よりも多い場合、少ない場合に発動します。
- 「(指定)枚引く」 「1枚引く」行動を指定回数繰り返すことで、必ず指定された枚数を山札の一番上から引きます。
- 「(指定)枚まで引く」 「1枚引く」行動を最大で指定回数繰り返すことで、最大で指定された枚数を山札の一番上から引きます。「1枚引く」たびに、指定回数でなければ、繰り返すかどうかを決めることができます。また0回(0枚)を選択することも可能です。
- 「(指定)枚選ぶ」 選ぶ枚数が指定されている場合、可能な限り、その数になるまで選ぶ必要があります。選ぶことができる場合に、選ばないことを選択できません。
- 「(指定)枚まで選ぶ」 選ぶ枚数を、0から最大指定枚までの間で、任意で選択できます。0枚を選択することもできます。
- 「(指定)枚まで見る」 山札の上から指定枚まで見て、特に指示がない場合はそのままの順番で元に戻します。「1枚見る」たびに、指定枚数でなければ、繰り返すかどうかを決めることができます。また、0枚を選択することも可能です。

カードファイトの流れ

カードファイト全体の流れと、勝利条件、能力発動タイミングを把握したら、ルールの詳細を見ていきましょう。

ファイトの準備

- ①グレード0のユニットを裏向きでセット
- ②残りをシャッフルして山札にセット
- ③GデッキをGゾーンにセット
- ④じゃんけんして勝ったほうが先攻
- ⑤山札からカードを5枚引いて手札に
- ⑥1度だけ手札の入れ替えができる
- ⑦「スタンドアップ」でカードファイト開始

バトルフェイズの流れ

スタンドフェイズ

- 能力発動タイミング**
- ターンの開始時
 - スタンドフェイズ開始時

ドローフェイズ

- 能力発動タイミング**
- ドローフェイズ開始時

ライドフェイズ

- 能力発動タイミング**
- ライドフェイズ開始時
 - ライドした時
 - に登場した時
 - スライドした時

メインフェイズ

- 能力発動タイミング**
- に登場した時
 - メインフェイズ開始時
 - に登場した時
 - メインフェイズ中、した時

バトルフェイズ

エンドフェイズ

- 能力発動タイミング**
- エンドフェイズ開始時
 - ターンの終了時
 - カードが解呪された時

勝利条件

- 相手に先に6ダメージ与える
- ダメージゾーンにカードが6枚以上置かれたら、そのファイターの敗北。
- 相手の山札がなくなる
- 山札にカードが1枚もなくなったら、その時点で、そのファイターの敗北。

バトルフェイズの流れ

スタート

- 能力発動タイミング**
- スタートステップ開始時

アタック

- 能力発動タイミング**
- アタックステップ開始時
 - アタックした時
 - ブーストした(された)時

ガード

- 能力発動タイミング**
- ガードステップ開始時
 - インターセプトした時
 - に登場した時

ドライブ

- 能力発動タイミング**
- ドライブステップ開始時
 - ドライブチェックした時
 - ドライブチェックでがでた時

ダメージ

- 能力発動タイミング**
- ダメージステップ開始時
 - ダメージチェックした時
 - ダメージチェックでがでた時
 - ヒットした時
 - ヒットしなかった時
 - ドロップゾーンに置かれた時

クロース

- 能力発動タイミング**
- クロースステップ開始時
 - バトルの終了時

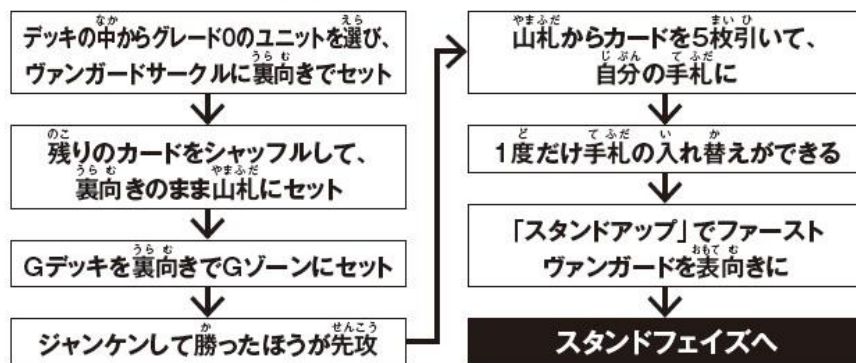
ファイトの準備

カードファイトを始める前に、手札と山札の準備をします。準備ができたら「スタンドアップ」でファイト開始です。

10ページの構築ルールを満たしているデッキを用意してください。

- [1] 自分のメインデッキから、グレード0のユニットを1枚選び、自分のヴァンガードサークルに裏向きの状態で置きます。
 - この裏向きにセットするユニットを「ファーストヴァンガード」と呼びます。
- [2] 自分のメインデッキを十分にシャッフルして、裏向きのまま山札に重ねて置きます。
- [3] 自分のGデッキ(Gユニット0~8枚まで)を、裏向きでGゾーンに置きます。
- [4] じゃんけんをして、勝ったほうが先攻となります。
- [5] ファイターはそれぞれ、山札の上から5枚引き、最初の手札とします。
- [6] 先攻ファイターから順に、1度だけ手札の入れ替えを行うことができます。
 - ①自分の手札から任意の枚数のカードを山札に戻し、シャッフルします。
 - ②戻した枚数に等しい枚数のカードを引きます。
- [7] 各ファイターは「スタンドアップ」と宣言し、自分のファーストヴァンガードを表向きにします。
- [8] 先攻ファイターのターンからスタートします。

ファイトの準備の流れ



スタンドフェイズ

能力発動
タイミング

- ターン開始時
- スタンドフェイズ開始時

- [1] 「ターン開始時」「スタンドフェイズ開始時」の自動能力が発動します。
- [2] ターンファイターは、自分のフィールドにあるすべてのユニットをスタンド状態にします。
 - レスト状態のユニットがない場合は、そのまま[3]に進みます。
- [3] ルールと能力の処理が解決したら、ドローフェイズに進みます。

ドローフェイズ

ターンファイターが自分の山札からカードを引きます。ドローステップとGアシストステップに分かれます。

ドローステップ

能力発動
タイミング

- ドローフェイズ開始時

- [1] 発動タイミングが「ドローフェイズ開始時」の自動能力が発動します。
- [2] ターンファイターは、自分の山札の一番上からカードを1枚引きます。
 - 先攻ファイターの第1ターンでもカードを引くことができます。
- [3] Gアシストステップに進みます。

Gアシストステップ

ターンファイターがGアシスト行動の3条件を満たせば、カードが引けるステップです。

- [1] 条件①自分のヴァンガードがグレード3以上でない。②手札に自分のヴァンガードより、グレードが1つ高いカードがない。③Gゾーンにカードが2枚以上ある。1つでも条件を満たしてない、Gアシストをしない場合は[2]に進みます。

Gアシスト行動の手順

- ①グレードの高いカードがないことを示すため、相手に手札を公開
- ②山札の上から5枚、カードを見る
- ③その中から自分のヴァンガードよりグ

- ④ドが1つ高いカードを1枚まで探し、相手に見せて手札に加え、山札をシャッフル
- ④③でカードを手札に加えた場合、自分の手札を2枚とGゾーンから2枚を選び、公開し、そのカードはこのファイトでは使えなくなる

- [2] ルールと能力の処理が解決したら、ライドフェイズに進みます。

スタンドフェイズの流れ

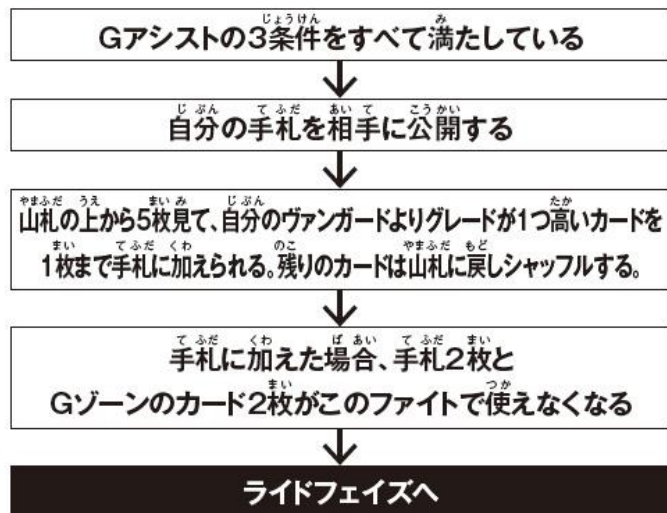


レスト状態の
ユニットがない

ドローステップの流れ



Gアシストステップの流れ



ノーマルライドする
ユニットがいる



ライドフェイス


ライドステップとストライドステップの、2ステップがあります。

ライドステップ

能力発動 タイミング

- ライドフェイス開始時
- ライドした時
- に登場した時

ターンファイターが、ヴァンガードをノーマルライドすることができるステップです。



- 発動タイミングが「ライドフェイス開始時」の自動能力が発動します。
- ターンファイターは、自分のヴァンガードをノーマルライドすることができます。
 - ノーマルライドするユニットのグレードは、自分のヴァンガードと同じか、それより1つ高い必要があります。
 - この行動は各ターンに1回しか実行できません。
 - ノーマルライドするユニットがない場合は、そのまま[4]に進みます。
- ライドしたユニットの「ライドした時」「に登場した時」の自動能力が発動します。
- ルールと能力の処理が解決したら、ストライドステップに進みます。

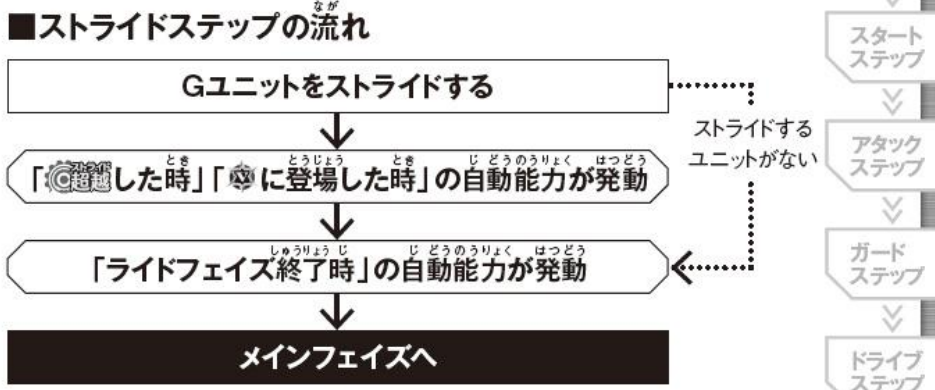
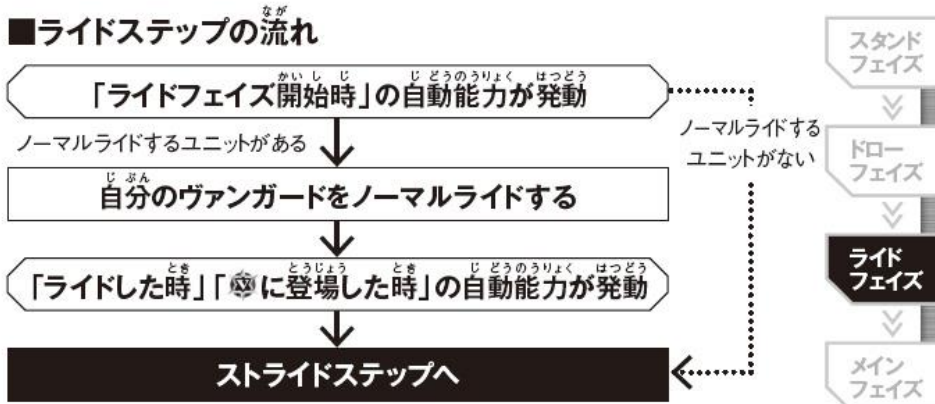
ストライドステップ

能力発動 タイミング

- ストライドした時
- に登場した時

ターンファイターが、Gユニットをストライドさせることができるステップです。

- おたがいのヴァンガードがグレード3以上のとき、ターンファイターは指定されたコストを払うことによって、自分のGゾーンから裏向きGユニット1枚を自由に選んで、ストライドすることができます。Gユニットはヴァンガードの上に重ねます。
 - 表向きのGユニットをストライドすることはできません。
 - この行動は各ターンに1回しか実行できません。
 - ストライドするユニットがない場合は、そのまま[4]に進みます。
- ストライドすると、元のヴァンガードは「ハーツ」となります。Gユニットはハーツの名を得て、ハーツユニットのパワー分、パワーが加算されます。
- 「した時」「に登場した時」の自動能力が発動します。
- ルールと能力の処理が解決したら、メインフェイズに進みます。



ストライドについて詳しくは34ページへ

メインフェイス

能力発動 タイミング ●起る起動能力 ●メインフェイス開始時 ●中に登場した時 ●メインフェイス中、〇〇した時

ターンファイターが、さまざまな行動を起こせるフェイズです。

- 発動タイミングが「メインフェイス開始時」の自動能力が発動します。
- ターンファイターは、以下の行動を好きな順番で好きな回数実行できます。
 - 自分のいずれかのリアガードサークルを指定して、手札にあるカードをノーマルコールすることができます。
 - ノーマルコールするユニットのグレードは、自分のヴァンガードのグレード以下である必要があります。
 - すでに他のユニットが置かれているリアガードサークルに、ノーマルコールすることもできます。その結果、ルール処理によって、先に置かれていたユニットはドロップゾーンに置かれます。
 - 左右のリアガードサークルの、同じ縦列上でのユニットの移動や入れ替えをすることができます。
 - 自分のユニットの持つ起動能力を発動させることができます。
 - コストが指定されている場合、コストを支払う必要があります。
 - コストを支払える限り、複数回能力を発動させることができます。
- ターンファイターがこのフェイズで行動しないことが選択され、ルールと能力の処理が解決したら、バトルフェイズに進みます。

バトルフェイズ

スタートステップからクローズステップまで、6つのステップに分かれており、ターンエンドまで繰り返します。

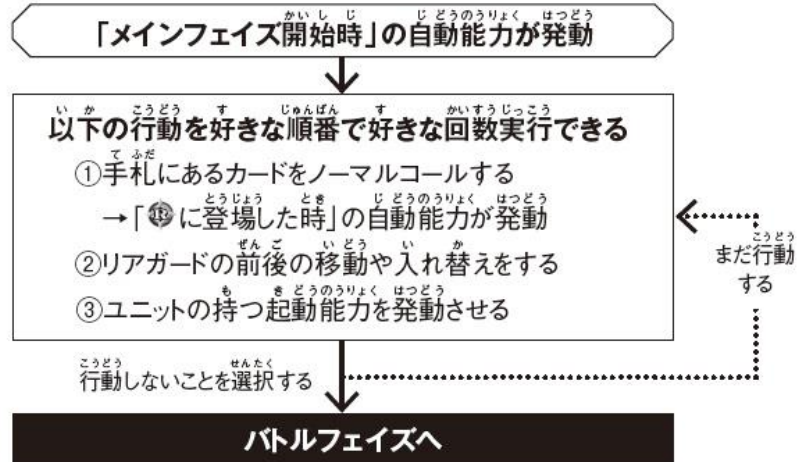
スタートステップ

能力発動 タイミング ●スタートステップ開始時

ターンファイターが、アタックを行うかどうかを選択するステップです。

- 発動タイミングが「スタートステップ開始時」の自動能力が発動します。
- ターンファイターは、「アタックする」か「アタックしない」を選択します。
 - アタックできるユニットがない場合、自動的に「アタックしない」が選択されます。
 - 先攻ファイターの第1ターンは、自動的に「アタックしない」が選択されます。
- 「アタックする」を選択した場合、ルールと能力の処理が解決したら、アタックステップに進みます。
- 「アタックしない」を選択した場合、ルールと能力の処理が解決したら、エンドフェイズに進みます。

メインフェイスフェイズの流れ



スタートステップの流れ



アタックステップ

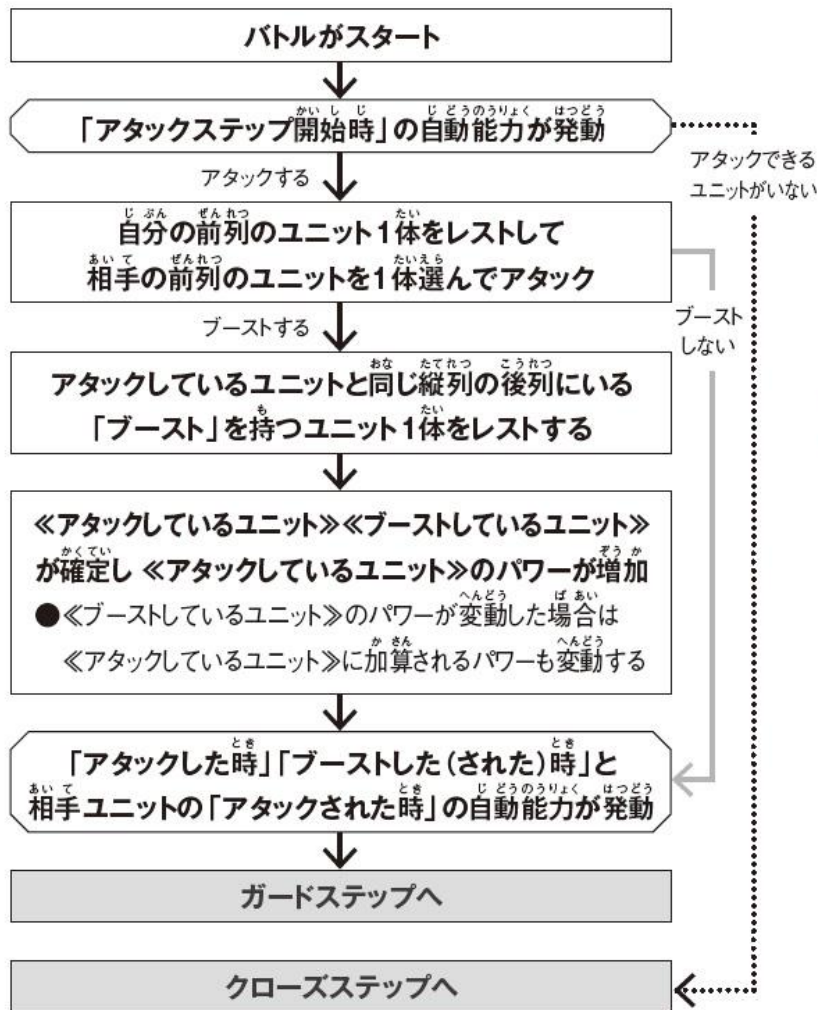
能力発動
タイミング

- アタックステップ開始時
- アタックした時
- ブーストした(された)時

ターンファイターが、どのユニットでアタックを行うかを宣言するステップです。

- [1] バトルがスタートします。
- [2] 発動タイミングが「アタックステップ開始時」の自動能力が発動します。
- [3] ターンファイターは、自分の前列にいるスタンド状態のユニットを1体レストし、相手の前列にいるユニットを1体指定することで、指定したユニットにアタックできます。
 - アタックできるのは、自分の前列にいるスタンド状態のユニットだけです。
 - アタックの対象に選べるのは、相手の前列にいるユニットだけです。
 - アタックできるユニットがない場合は、そのままクローズステップに進みます。
- [4] ターンファイターは、アタックしているユニットと同じ縦列の後列にいる「ブースト」を持つユニットを1体レストすることで、アタックしているユニットをブーストすることができます。
 - ブーストしないことも選べます。
- [5] ブーストしたユニットがいるなら、「アタックしているユニット」≪ブーストしているユニット≫が確定し、「アタックしているユニット」のパワーが増加します。
 - これより先、クローズステップまで≪ブーストしているユニット≫のパワーは、「アタックしているユニット」のパワーに常時加算された状態になります。
 - この間に≪ブーストしているユニット≫のパワーが変動した場合は、それに応じて≪アタックしているユニット≫に加算されるパワーも変動します。
 - クローズステップまでの間に、「アタックしているユニット」がなんらかの理由でスタンドした場合でも、「アタックしているユニット」にパワーを加算する状態が続きます。
 - クローズステップまでの間に、「アタックしているユニット」がなんらかの理由でサークルを移動した場合は、「アタックしているユニット」に加算されていたパワーはなくなり、元の状態に戻ります。
- [6] アタックまたはブーストしたユニットの「アタックした時」「ブーストした(された)時」と、相手ユニットの「アタックされた時」の自動能力が発動します。
- [7] ルールと能力の処理が解決したら、ガードステップに進みます。

アタックステップの流れ



ガードステップ

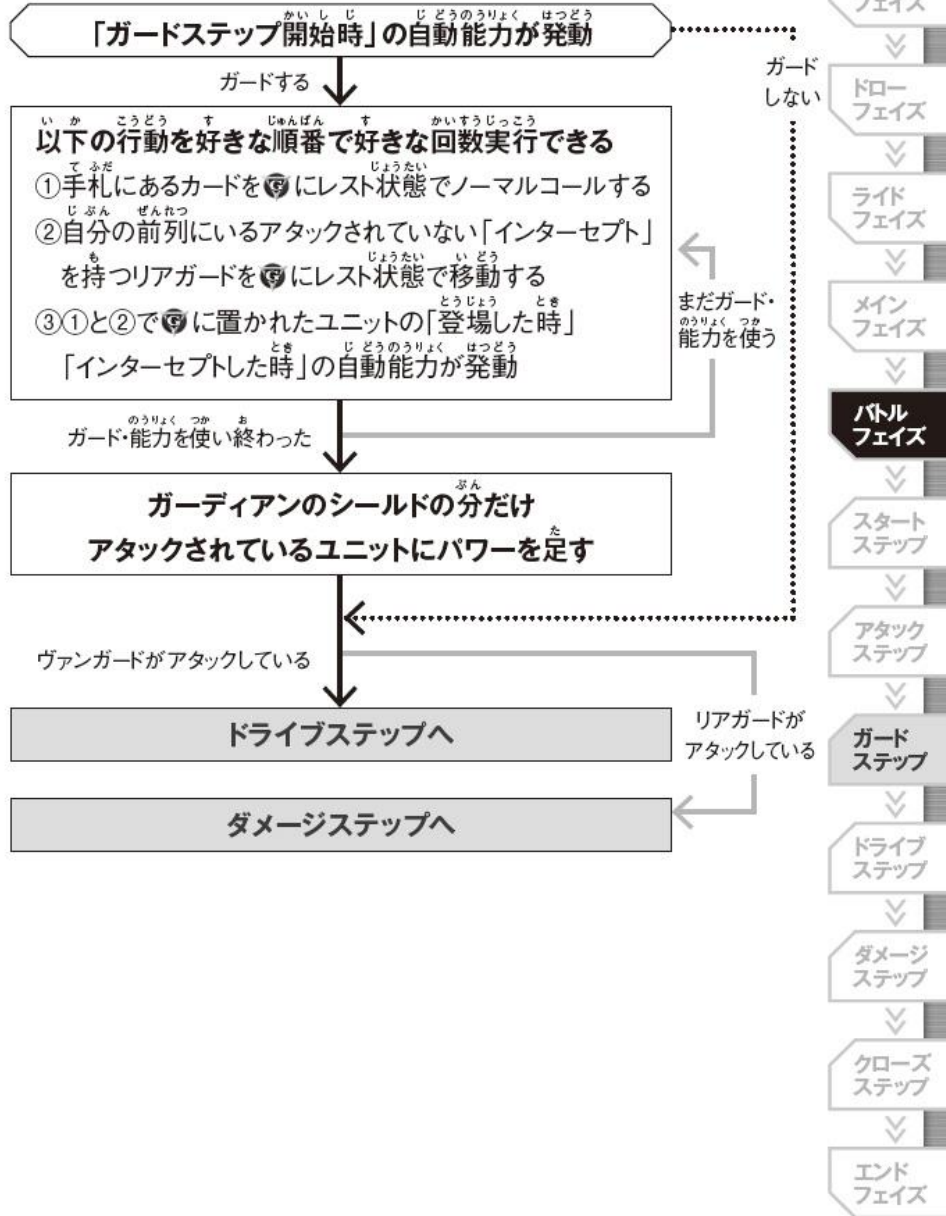
能力発動
タイミング

- ガードステップ開始時
- インターセプトした時
- ④に登場した時

アタックを受けた対戦相手(非ターンファイター)が、ガーディアンを置くことで、攻撃を防ぐことができるステップです。

- 発動タイミングが「ガードステップ開始時」の自動能力が発動します。
- 非ターンファイターは、以下の行動を好きな順番で好きな回数実行できます。
 - ガードしたい自分のユニットを1体指定して、手札にあるカードを1枚選び、ガーディアンサークルにレスト状態でノーマルコールすることができます。
 - ノーマルコールするユニットのグレードは、自分のヴァンガードのグレード以下である必要があります。
 - ガードしたい自分のユニットを1体指定して、自分の前列にいるアタックされていない「インターセプト」を持つリアガードを1体選び、ガーディアンサークルにレスト状態で移動することができます。
 - インターセプトするユニットは、自分のヴァンガードのグレードに関係なく、ガーディアンサークルに移動できます。
 - ①でコールしたユニットの「登場した時」の自動能力や、②で移動したユニットの「インターセプトした時」の自動能力が発動します。
- アタックされているユニットは、ガーディアンが置かれている間、ガーディアンサークルに置かれているすべてのカードのシールドの合計値だけパワーが増えます。
 - シールドを持たないユニットは「0」として扱います。
- ヴァンガードがアタックしている場合、非ターンファイターがこのフェイズで行動しないことを選択し、ルールと能力の処理が解決したら、ターンファイターはドライブステップに進みます。
- リアガードがアタックしている場合、非ターンファイターがこのフェイズで行動しないことを選択し、ルールと能力の処理が解決したら、ターンファイターはダメージステップに進みます。

ガードステップの流れ



ドライブステップ 能力発動 タイミング

ヴァンガードの攻撃における追加効果をチェックするステップです。この追加効果の判定を「ドライブチェック」と呼びます。

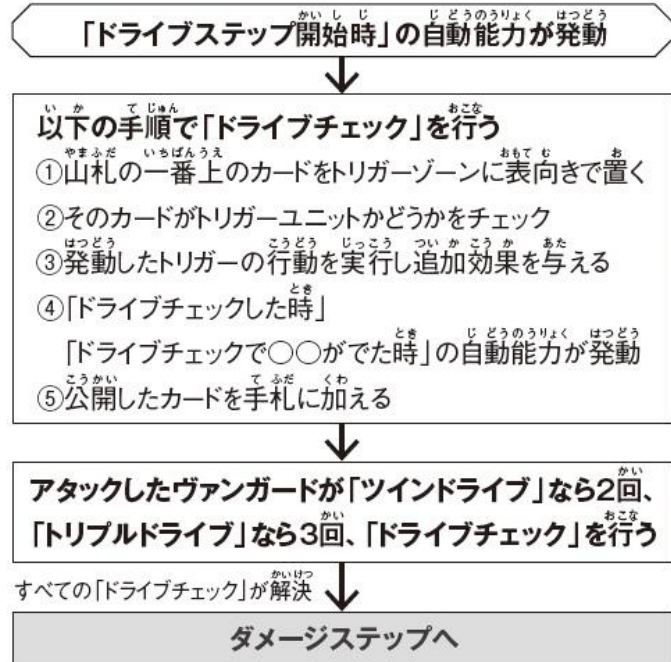
- [1] 発動タイミングが「ドライブステップ開始時」の自動能力が発動します。
- [2] ターンファイターは、以下の手順で「ドライブチェック」を行います。
 - ① 自分の山札の一番上のカードを、自分のトリガーゾーンに表向きで置きます。
 - ② そのカードがトリガーユニットかどうか、およびトリガーの発動条件を確認します。
 - トリガーユニットはトリガーアイコンを持ちます。
 - トリガーの発動には、「トリガーユニットと同じクランのユニットが、ヴァンガードサークルかリアガーサークルにいること」が条件になります。条件が満たされない場合、トリガーは発動しません。
 - トリガーユニットでない場合、またはトリガーが発動しない場合は、そのまま④に進みます。
 - ③ トリガーアイコンが示す行動を実行し、追加効果をどのユニットに与えるかを宣言します。
 - ④ 「ドライブチェックした時」「ドライブチェックで〇〇がでた時」の自動能力が発動します。
 - ⑤ 発動した効果や能力をすべて解決したら、公開したカードを手札に加えます。
- [3] 攻撃しているヴァンガードが「ツインドライブ」を持っているなら2回、「トリプルドライブ」を持っているなら3回、「ドライブチェック」を行います。
 - 「ドライブチェック」が複数回行われる場合、トリガーの効果は必ず1枚ずつ処理します。
- [4] すべての「ドライブチェック」と、ルールと能力の処理が解決したら、ダメージステップに進みます。

ダメージステップ 能力発動 タイミング

攻撃されているユニットのダメージを解決するステップです。

- [1] 発動タイミングが「ダメージステップ開始時」の自動能力が発動します。
- [2] 攻撃しているユニットと攻撃されているユニットのパワーを比較し、バトルの結果を判定します。
 - ① 攻撃している（攻撃側）のパワーが、攻撃されている（防御側）のパワー以上（同じか高い）だったとき、その攻撃はヒットしたことになります。
 - ② 攻撃している側のパワーが攻撃されている側のパワーより低かったとき、その攻撃はヒットしません。

ドライブステップの流れ



パワーの比較とバトルの判定

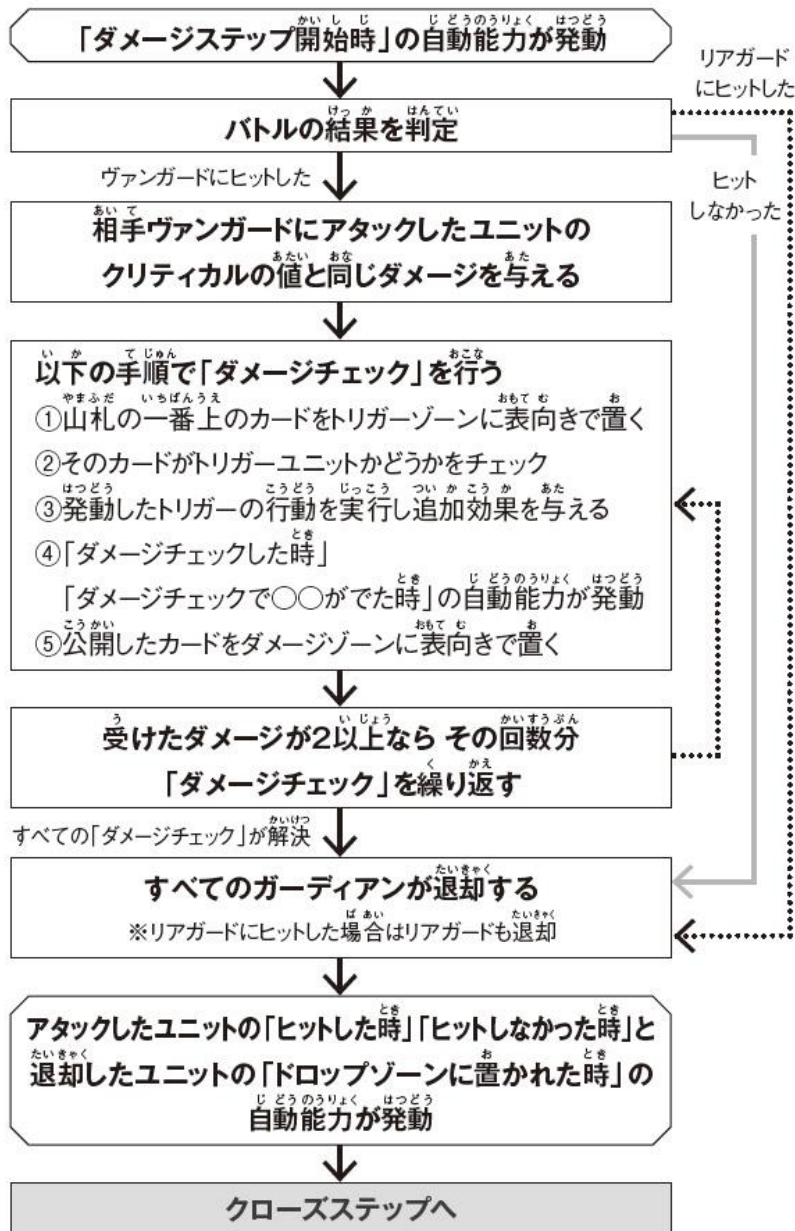


- 攻撃側のブーストや効果も含めた合計パワーと、防御側のガーディアンや効果も含めた合計パワーを比べます。
- 攻撃したユニットがヴァンガードの場合、さらにドライブチェックによる追加効果も加えたうえで、パワーを比較します。
- 攻撃やブーストしたユニットがダメージを受けたり、退却することはありません。

ダメージステップのつづき

- [3] バトルの結果やアタックされているユニットによって、その後の処理が変わります。
- ① アタックがヴァンガードにヒットした場合は、[4]に進みます。
 - ② アタックがリアガードにヒットした場合は、[8]に進みます。
 - ③ アタックがヒットしなかった場合は、[8]に進みます。
- [4] アタックしているユニットのクリティカルの数だけ、ヴァンガードにダメージを与えます。
- [5] ヴァンガードのダメージによる追加効果をチェックします。この追加効果の判定を「ダメージチェック」と呼びます。非ターンファイターは、以下の手順で「ダメージチェック」を行います。
- ① 自分の山札の一番上のカードを、自分のトリガーゾーンに表向きで置きます。
 - ② そのカードがトリガーユニットかどうか、およびトリガーの発動条件を確認します。
 - トリガーユニットはトリガーアイコンを持ちます。
 - トリガーの発動には、「トリガーユニットと同じクランのユニットが、ヴァンガードサークルかリアガードサークルにいること」が条件になります。条件が満たされない場合、トリガーは発動しません。
 - トリガーユニットでない場合、またはトリガーが発動しない場合は、そのまま④に進みます。
 - ③ トリガーアイコンが示す行動を実行し、追加効果をどのユニットに与えるかを宣言します。
 - ④ 「ダメージチェックした時」「ダメージチェックで〇〇がでた時」の自動能力が発動します。
 - ⑤ 発動した能力をすべて解決したら、公開したカードを自分のダメージゾーンに表向きで置きます。
- [6] 受けたダメージが2以上なら、その回数分「ダメージチェック」を繰り返します。
- 「ダメージチェック」が複数回行われる場合、トリガーの効果は必ず1枚ずつ処理します。
 - ダメージゾーンにカードが6枚以上置かれたら、そのファイターの敗北となります。
- [7] すべての「ダメージチェック」と、ルールと能力の処理が解決したら、[8]に進みます。
- [8] すべてのガーディアンが退却します。
- アタックがリアガードにヒットした場合は、ヒットされたリアガードも退却します。
 - アタックがヒットしなかった場合は、[10]に進みます。
- [9] アタックしたユニットの「ヒットした時」「ヒットしなかった時」と、退却したユニットの「ドロップゾーンに置かれた時」の自動能力が発動します。
- [10] すべてのルールと能力の処理が解決したら、クローズステップに進みます。

ダメージステップの流れ



クローズステップ のりひびはつどう 能力発動 タイミング

- クローズステップ開始時
- バトルの終了時

アタック終了時の処理を実行するためのステップです。

- 発動タイミングが「クローズステップ開始時」「バトルの終了時」の自動能力が発動します。
- 《アタックしているユニット》のパワーが元に戻ります。
 - ブーストによって増加したパワーが元に戻ります。
- バトルが終了し、それとともにすべての「バトル中」「そのバトル中」を期限とする効果が消滅します。
- スタートステップに進み、ターンファイターは別のユニットで、「アタックする」か「アタックしない」を選択します。
 - アタックできるユニットがない場合、自動的に「アタックしない」が選択され、エンドフェイズに進みます。

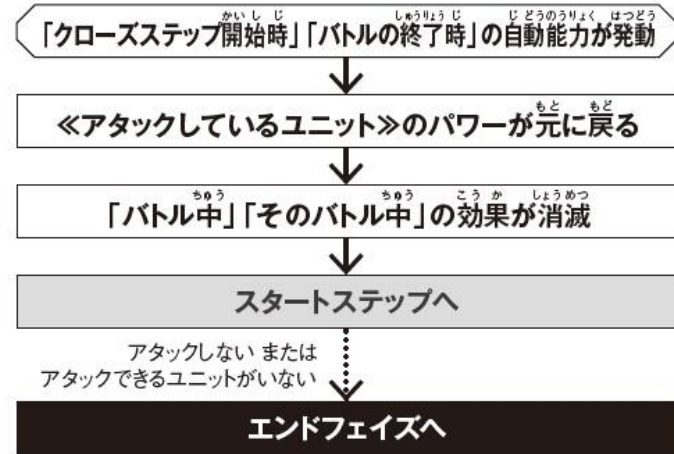
エンドフェイズ のろくやくはつどう 能力発動 タイミング

- エンドフェイズ開始時
- ターンの終了時
- 呪縛カードが解呪された時

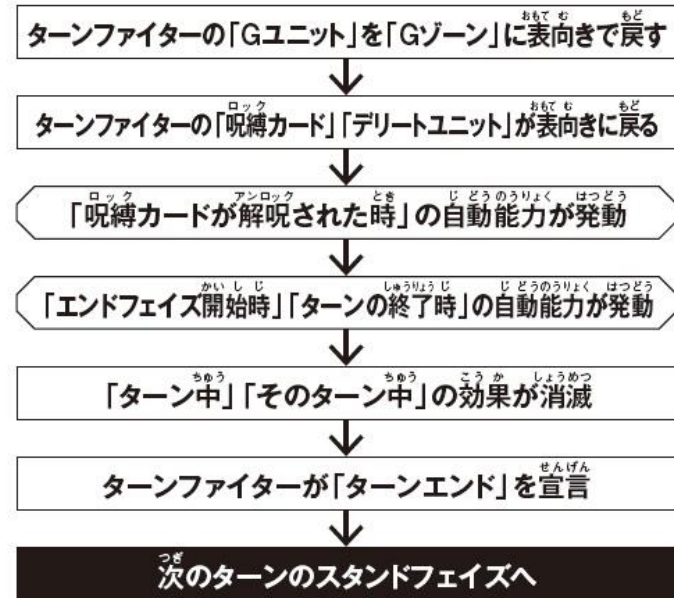
ターン終了段階でのさまざまな処理を実行するフェイズです。

- ターンファイターのヴァンガードに「Gユニット」がある場合、Gユニットのみを「Gゾーン」に表向きに戻します。
 - GユニットがGゾーンに戻ったとき、「ハーツ」がヴァンガードになります。
- ターンファイターの「呪縛カード」「デリートユニット」がある場合、表向きに戻します。
 - 呪縛カードを表にすることを「解呪」と呼びます。
- 発動タイミングが「呪縛カードが解呪された時」の自動能力が発動します。
- 発動タイミングが「エンドフェイズ開始時」「ターンの終了時」の自動能力が発動します。
- すべての「ターン中」「そのターン中」を期限とする効果が消滅します。
- 現在のターンファイターが「ターンエンド」を宣言することで、このターンを終了します。
- 対戦相手にターンが移り、次のターンのスタンドフェイズに進みます。

クローズステップの流れ



エンドフェイズの流れ



ルールの原則と定義

もしカードファイト中に迷うようなことが発生したら、このページでルールの原則と定義について確認しましょう。

ルールの大原則

- ①カードのテキストとルールが矛盾する場合、カードのテキストを優先します。
- ②ファイターが実行可能なことを求められた場合、それは実行されません。
- ③ファイターが一部だけ実行可能なことを求められた場合、できる限り実行します。
- ④ある行動を求める効果と、その行動を禁止する効果が同時に存在する場合、禁止する効果を優先し、その行動は実行されません。
- ⑤複数のファイターが同時になんらかの選択を行う必要がある場合、ターンファイター（そのターンを行っているファイター）が先に選択します。

カードのテキストと領域

カードは相手の領域に移動しません。例えば、あなたのカードの効果で、相手のユニットを手札に戻した場合でも、相手の手札に戻ります。また、テキストに書かれた以下の表現は、次の行動やタイミングを示しています。

- 「ライドする」 フィールド以外の領域から、ユニットをヴァンガードサークルに置くこと。
- 「コールする」 フィールド以外の領域から、ユニットをリアガードサークルまたはガーディアンサークルに置くこと。
- 「退却させる」 フィールドから、ユニットをドロップゾーンに置くこと。
- 「登場した時」 フィールド以外の領域から、ユニットがフィールドに置かれたタイミングのこと。
- 「回復する」 ダメージゾーンから、カードをドロップゾーンに置くこと。

ゲームの進行によるカードの移動

ゲームの進行によってカードが移動した場合、以下のように処理します。

●ヴァンガードサークルからソウル

ヴァンガードサークルにユニットが置かれたとき、先に置かれていたユニットは新しいヴァンガードの下に移動します。ヴァンガードの下にあるカードが置かれている領域を、「ソウル」と呼びます。

●リアガードサークルからドロップゾーン

- ①リアガードにヒットしたとき、ダメージステップの処理で、そのユニットはドロップゾーンに置かれます。
- ②同じリアガードサークルに複数のユニットが置かれたとき、先に置かれていたユニットはドロップゾーンに置かれます。同時に複数のユニットが置かれたときは、好きなものを1枚を選び、他のユニットはすべてドロップゾーンに置かれます。

●ガーディアンサークルからドロップゾーン

ダメージステップの処理で、ガーディアンサークルに置かれているユニットはドロップゾーンに置かれます。

カードの並び順

山札には順番があり、勝手に並び替えることはできません。ソウル、ダメージゾーン、ドロップゾーン、Gゾーンのカードは、持ち主が自由に並び替えられます。

- 山札にカードが新しく置かれる場合、特に指定がなければ、それまでのカードの上に置かれます。
- 複数のカードが山札に同時に置かれる場合、特に指定がなければ、そのカードの持ち主が並び順を決めます。
- 山札からカードを移動する場合、特に指定がなければ、上から順番に移動します。

ルールの手順によるライドやコールと カードの効果によるライドやコール

●ノーマルライド

ライドフェイズの手順で、グレード条件に沿ってライドすること。

●スベリオルライド

カードの効果でライドすること。グレード条件に縛られないので、グレードの高いヴァンガードにいち早くライドすることができます。

●ノーマルコール

メインフェイズの手順で、グレード条件に沿ってコールすること。

●スベリオルコール

カードの効果でコールすること。グレード条件に縛られないので、ヴァンガードよりもグレードの高いユニットをコールすることができます。

複数のルールと自動能力の同時処理

カードファイト中に複数のルール処理や自動能力が同時に発生した場合も、その解決順序やフローがすべて決められています。

複数のルール処理および自動能力を解決する場合、以下の順番で解決します。

[1] ルール処理を両者同時に解決します。ここでチェックされるのは、主に以下の2点です。

- ① その時点で、いずれかのファイターが敗北条件を満たしていないかを確認し、条件を満たしていれば、そのファイターの敗北となります。
- ② その時点で、いずれかのフィールド上に重複して置かれているユニットがないかを確認し、置かれていた場合、適切にカードを移動して処理します。

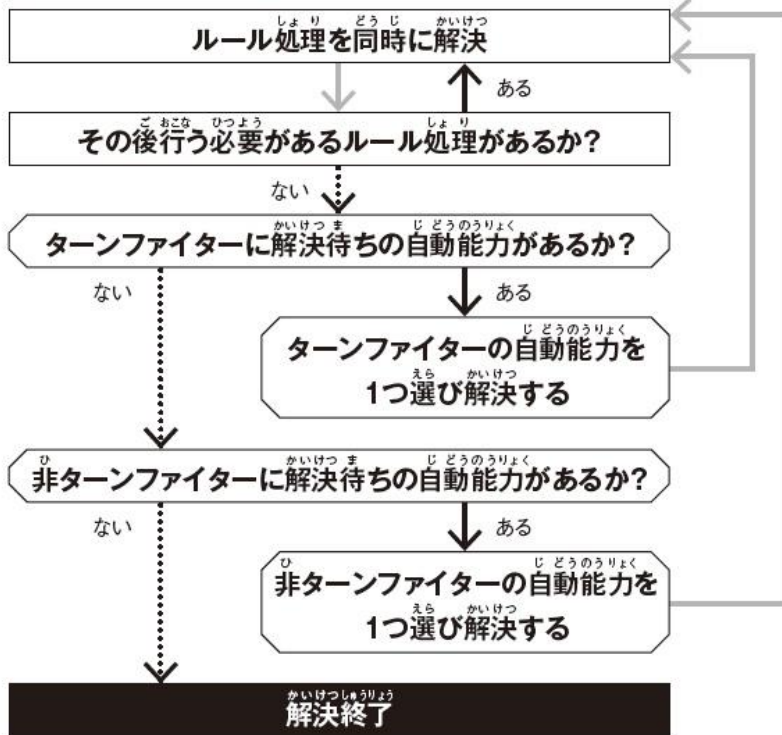
[2] ターンを行っているファイターの自動能力を、そのファイターが選んだ順番で解決します。

- 複数の自動能力が同時に誘発している場合、どの順番で解決するかを自由に選択できます。
- 同時に誘発した自動能力を解決している途中で、別の自動能力が誘発した場合、解決せずに残っている自動能力と同時に誘発したかのように扱い、解決します。
- 自動能力を1つ解決するごとに[1]に戻ります。
- 解決すべきルール処理と、ターンファイターの自動能力がなくなったら、[3]に進みます。

[3] ターンを行っていないファイターの自動能力を、そのファイターが選んだ順番で解決します。

- 解決する手順や決まりは、ターンファイターの場合と同じです。
- 自動能力を1つ解決するごとに[1]に戻ります。
- 非ターンファイターの自動能力を解決している途中で、ターンファイターの自動能力が誘発した場合、ターンファイターの自動能力から解決します。
- 解決すべきルール処理と、非ターンファイターの自動能力がなくなったら、解決終了です。

複数のルール処理や自動能力の解決手順



同時に誘発した自動能力の処理例

「希望の火 エルモ」でブーストした、ヴァンガードの「ドラゴニック・オーバーロード・ジ・エンド」の攻撃がヒットしたとき、「エルモ」と「ジ・エンド」両方に自動能力の発動タイミングが発生します。このとき、どちらから先に処理するかは、ファイター自身が選択することができます。「エルモ」の手札入替能力で手に入れた「ジ・エンド」を使い、「ジ・エンド」のベルソナブラストで自己スタンド能力を発動させることも可能です。



アタックヒット

アタックヒット時にベルソナブラストで自己スタンド可能



ブースト

ブーストしたアタックヒット時に手札入替可能

重要な用語解説

ヴァンガードのカードファイトにおいて、特に重要な用語について説明します。

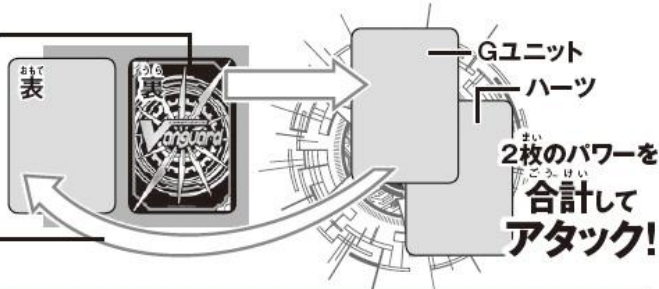
ストライドとは?



時空を超えて「Gユニット」をヴァンガードにする能力です。元のヴァンガードは「ハーツ」となり、Gユニットはその名前とパワーを得ます。ただしハーツはソウルになりません。ストライドしたユニットはターン終了時、Gゾーンに表向きで戻ります。

ゲーム開始時、8枚まで裏向きに置く。これをGデッキと呼ぶ。

ストライドしたGユニットは、ターン終了時に表向きで戻る。



デリートとは?

特定の「根絶者」ユニットが持つ、ヴァンガードを無力化する能力です。デリートされると裏向きの「デリートユニット」になり、「パワーが0」「能力テキストなし」となります。グレードやカード名などは元のままです。デリートユニットにライド、ストライドすることは可能です。他ユニットにライド、またはストライドされたとき(デリートユニットは表向きになりソウルへ)か、持ち主のターン終了時に、スタンド状態で表向きに戻ります。



レギオンとは?



ヴァンガードサークルに2体を並べて、共に闘う能力です。この能力を持つ「レギオンリーダー」はメインフェイズに1度だけ、ドロップゾーンのカードを4枚選んで山札に戻すことで、山札から指定された「レギオンメイト」1枚を探して左に並べ、レギオンできます(山札はシャッフルします)。レギオンしたユニットは同時にスタンド・レストし、そのファイト中、アタック時にパワーを合計します。レギオンに他ユニットがライドした場合、両方のユニットがソウルとなります。



呪縛とは?

リアガードの行動(アタック、ブースト、移動など)をすべて封じる能力です。呪縛されたユニットは裏向きの「呪縛カード」になり、呪縛カードが置かれたサークルは「呪縛サークル」になります。呪縛サークルには、他ユニットのコールができません。呪縛カードは持ち主のターン終了時、スタンド状態で表向きとなり、再びユニットとして扱います。これを「解呪」と呼びます。

公開領域と非公開領域

公開領域とは、カード内容が公開されている領域のことです。基本的にカードは表向きで置かれ、いずれのファイターも内容を自由に見ることができます。非公開領域とは、カード内容が公開されていない領域のことです。基本的にカードは裏向きで置かれ、いずれのファイターも内容や順番を見ることができません。枚数の確認は可能ですが、対戦相手のカードは、了解を得てから大切に扱きましょう。

よくある質問

カードファイトで戸惑いやすいルールのポイントやカードの能力をピックアップ。ファイトの流れはQ&Aでチェックしましょう。

能力ごとの効果が発生するタイミング

ルールのポイント

カードの持つ能力は、設定された能力の種類(アイコン)によって、コストの支払いや効果が発生するタイミングが異なります。混同しないようにしましょう。

起 起動能力

バトルに入る前の自分のメインフェイス中に、コストを支払うことで実行できます。コストを支払える限り、何回でも実行・重ねがけすることができますが、メインフェイス中以外には実行できません。

目 自動能力

「登場した時」や「アタックした時」など、条件が満たされたときに、自動的に1度だけ発動します。条件を満たしていなければ、能力は発動しません。また、コストも1回分しか支払えないので、複数回の実行や重ねがけはできません。ただし、条件自体を複数回満たすことで、自動能力をその都度発動させることは可能です。

永 永続能力

フィールドに登場している間ずっと、効果を発揮し続けます。条件が設定されている場合は、条件を満たせば、その時点からすぐに効果が発生します。

コストの支払い

ルールのポイント

カードの能力発動のためにコストを支払う場合、[]の中に書かれた行動すべてを行う必要があります。すべてを行い支払わないと、能力を発動できません。[④⑧]、[⑤]なども発動時にはすべて支払います。

カードの能力やQ&Aは公式ポータルサイトをチェック!!

公式ポータルサイトでは、ファイターから寄せられた質問や問い合わせを元に、よくある質問に答えるQ&Aページを随時更新中。カードの能力やプレイ中にわからないことがあったら、ここをチェックしてみましょう。

カードリスト <http://cf-vanguard.com/cardlist/>

Q&A <http://cf-vanguard.com/howto/question/>

ファイターから質問が多かったカードの解説

カード個別解説

イレイザー 抹消者 エッグヘルム・ドラコキッド



このユニットがリアガードに
いることで、ダメージが0枚
でも、[リミットブレイク4]
の能力を使うことができます。
ただし[リミットブレイク5]
には対応していません。

クロノジェット・ドラゴン



このユニットがデリートされ
ているときにストライドした
場合、「あなたのGユニット
が超越した時」の効果は
発動しません。

炎帝龍王 ルートフレア・ドラゴン



「そのターン中、この能力は
使えなくなる」という効果
は、能力を一度起動したら、
要件が満たされていなくて
も解決され、そのターン中そ
の能力は使用できません。

メチャバトラー ザザンダー



スタンドトリガーでこのユ
ニットがスタンドしたときも、
「あなたのカードの効果で、
このユニットが【スタンド】し
た時」の能力を使用できま
す。

嵐を超える者 サヴァス



「3枚選び、相手はその中
から」という能力は、相手の
リアガードが2枚以下でも
使用できます。その場合、
対象を選べるだけ選ばま
す。

マグナム・アサルト



このカードがヴァンガードに
アタックしたとき、【ターン1
回】はブーストされていなく
ても解決され、そのターン
中、その自動能力は使用で
きなくなります。

征天覇竜 コンクエスト・ドラゴン



この起動能力は、解決時に
いる前列ユニットのパワー
が上がります。能力解決
後、前列にコールされたユ
ニットや移動されたリアガー
ドのパワーは上がりません。

ドラゴニック・カイザー・クリムゾン



このユニットがレギオン時、
【リミットブレイク4】を満たせ
ば、レギオンメイト「ドラゴ
ニック・カイザー・ヴァーミリ
オン」の起動能力のコスト
は必要なくなります。

「スタンド&ドロー!!」「ライド!!」「コール!!」時 カードファイトQ&A

- Q01 先攻1ターン目もドローフェイズでカードを引きますか?**
はい、引きます。ただし、先攻1ターン目はアタックができません。
- Q02 ヴァンガードがグレード2のとき、グレード1にライドできますか?**
いいえ、できません。現在のヴァンガードよりグレードの低いユニットには、ライドできません。ただし、カードの効果によるライド(スペリオールライド)の場合は可能です。
- Q03 すでにリアガードがいるサークルに、新たにユニットをコールできますか?**
はい、できます。その場合には、新しいユニットを登場させた後、前からいたユニットは退却します。
- Q04 前列に登場しているリアガードを、同じ縦列の後列に移動できますか?**
はい、移動できます。移動した先にリアガードがいるなら、そのユニットは入れ替えて、前列に移動します。
- Q05 レストしているユニットも移動できますか?**
はい、できます。
- Q06 起<<起動能力>>は、メインフェイズ中に何度でも使うことができますか?**
はい。自分のメインフェイズ中であれば、何回でも発動できます。ただし、発動させるたびに[]で書かれたコストを支払わなければいけません。
- Q07 グレード3にライドしたライドフェイズで、ストライドすることはできますか?**
はい、できます。ノーマルライドは各ターン1回までですが、ストライドはノーマルライドではないので、条件を満たしてコストを支払えるなら、同ターン中のノーマルライド後、ストライドできます。ただストライドは、各ターンに1回までです。
- Q08 グレード3のヴァンガードとは異なるクランのGユニットに、ストライドすることはできますか?**
はい、可能です。
- Q09 ストライドのコストを払うとき、グレードを合計して払えますか?**
はい、できます。グレード2を1枚と1を1枚、グレード1を3枚など、合計が3以上になればOKです。
- Q10 レギオンしているヴァンガードにストライドしました。どうなりますか?**
2枚のユニットがハーツとなります。ただしGユニットは、レギオンしているどちらかのユニットを選んで名前を得て、そのパワー分のみ加算されることになります。
- Q11 レギオンしているヴァンガードがデリートされました。どうなりますか?**
2枚のカードを裏向きにして並べてください。両方のカードのパワーが0になり、テキストが失われます。自分のターン終了時に、両方のカードがレギオンしている状態で表に戻ります。

「アタック!!」時(バトルの結果) カードファイトQ&A

- Q12 自動能力の「アタックした時」のタイミングは、いつですか?**
アタックするユニット、ブーストするユニットを決め、それぞれを☐(レスト)させた後です。「ブーストした(された)時」も同じタイミングで発動します。
- Q13 アタックするときに、相手の☐(スタンド)のユニットも☐(レスト)のユニットも、バトルの相手に選べますか?**
はい、選べます。バトルの相手は、相手の前列のユニットであれば、どちらでも選べます。
- Q14 アタックされたユニットも☐(レスト)しますか?**
いいえ、しません。☐(レスト)するのは、アタックした側のユニットだけです。
- Q15 アタックされた側のユニットもブーストできますか?**
いいえ、できません。ブーストできるのは、アタックした側のユニットだけです。
- Q16 アタックしたユニットのパワーが8000、相手のユニットのパワーも8000のときはどうなりますか?**
パワーが同じときは、アタックはヒットします。
- Q17 リアガードにヒットしたとき、アタックしたユニットのクリティカルが2でした。そのときはどうなりますか?**
アタックしたユニットのクリティカルに関係なく、リアガードにアタックがヒットしたら、そのリアガードは退却します。ヴァンガードがダメージを受けることはありません。
- Q18 アタックしたユニットのパワーが8000、相手のユニットのパワーが10000のときはどうなりますか?**
アタックはヒットせず、バトル終了です。ただし、アタックしたユニットはパワーで負けていても、退却したり、ダメージを受けることはありません。
- Q19 呪縛カードでアタックやブーストをすることはできますか?**
いいえ、できません。呪縛カードはアタックやブーストができません。
- Q20 相手のデリートされているヴァンガードにアタックできますか?**
はい、できます。呪縛されたリアガードにはアタックできませんが、デリートされたヴァンガードにはアタックできます。
- Q21 レギオンしているレギオンメイトにアタックできますか?**
レギオンしているユニットにアタックする場合、レギオンリーダーにのみアタックでき、レギオンメイトにはアタックできません。レギオンリーダーのみのパワーを参照してください。

「ガード!!」時

カードファイトQ&A

- Q22** ガーディアンは何枚までコールできますか?
手札があれば、何枚でもコールできます。ただし、ガーディアンは1回のバトルごとに退却しますので、使い過ぎに注意してください。
- Q23** 「シールド」の書かれていないユニットも、ガーディアンになれますか?
はい。ガーディアンとしてコールできますが、シールドは「0」として扱います。
- Q24** ガーディアンによるパワーアップはいつまでですか?
そのガーディアンがいる間(バトル後に、ガーディアンが退却するまで)です。
- Q25** □(レスト)しているユニットも、インターセプトできますか?
はい、できます。
- Q26** パワー8000のユニットでアタックされ、シールド10000のガーディアンをコールしました。このときにも、ガーディアンはバトル後に退却しますか?
はい、します。バトルの結果にかかわらず、ガーディアンはバトル後に退却します。
- Q27** インターセプトでガーディアンになったユニットは、バトル後に退却しますか?
はい、退却します。手札からコールしたガーディアンと同様に、バトル後にすべて退却します。
- Q28** アタックした側のファイターは、手札からガーディアンをコールして、アタックしたユニットをパワーアップできますか?
いいえ、できません。ガーディアンをコールできるのは、アタックされた側のファイターだけです。
- Q29** アタックしたユニットが、トリガーの効果でパワーアップしました。この後、追加でガーディアンをコールできますか?
いいえ、できません。ガーディアンのコールは、ガードステップのみです。ドライブチェックの後にはガーディアンをコールできません。

「ドライブチェック!!」「ダメージチェック!!」時

カードファイトQ&A

- Q30** トリプルドライブのドライブチェックを2回で止めることはできますか?
いいえ、できません。トリプルドライブは必ず3回、ドライブチェックを行ってください。ツインドライブも必ず2回、ドライブチェックを行ってください。

- Q31** トリガーの効果によるパワーアップはいつまでですか?
そのターンの間だけです。トリガーの効果で増えたパワーやクリティカルは、エンドフェイズで元に戻ります。
- Q32** 2ダメージを受けたとき、1ダメージ目で☉(ドロートリガー)がめくれました。効果が1枚引くのと、2ダメージ目をめくるのは、どちらが先ですか?
効果が1枚引くのが先です。トリガーは1枚ずつ解決します。めくったカードの効果を解決し、そのカードをダメージゾーンに置いてから、2ダメージ目のダメージチェックを行います。「ツインドライブ!!」のときも同様に、トリガーは1枚ずつ処理します。
- Q33** 2ダメージを受けたとき、1ダメージ目で☉(ドロートリガー)がめくれました。その効果でヴァンガードのパワーを+5000すると、アタックしたユニットよりパワーが大きくなりました。この場合、2ダメージ目は無効になりますか?
いいえ、なりません。パワーアップしても、すでにダメージを受けているので、めくったカードをダメージゾーンに置き、2ダメージ目のダメージチェックを行います。
- Q34** ダメージゾーンのカードが5枚のときに、1ダメージを受け、☉(ヒールトリガー)がめくれました。この場合は負けになりますか?
いいえ、なりません。ダメージトリガーの効果は、トリガーゾーンに置かれているときに解決しますので、ダメージゾーンのカードを1枚ドロップゾーンに置いた後、このカードをダメージゾーンに置きます。

その他の質問

カードファイトQ&A

- Q35** 山札が0になったら、どうなりますか?
その時点で、そのプレイヤーの敗北です。
- Q36** 手札の枚数に上限はありますか?
いいえ、ありません。
- Q37** ストライドしているGユニットは、何枚のカードとして数えますか?
1枚のカードとして数えます。「ハーツ」はユニットとして数えず、「Gユニット」のみの枚数になります。
- Q38** デリートされたユニットが行えない行動にはどのようなものがありますか?
元のユニットが持っていた能力の発動ができません。アタック、ライドなどは可能です。元のユニットが「ツインドライブ!!」を持っていた場合、それは失われません。
- Q39** デリートされたユニットのパワーが増減した場合はどうなりますか?
デリートされたユニットは、カードに書いてあるパワーが0になります。その他の増減については通常通り処理されます。

ファイターズルール

公式・公認大会に参加する場合は、カードファイトのルールに加えて、ファイターとして守らなければならないルールがあります。

「ファイターズルール」とは、公式・公認大会に参加するファイターが守らなければならない決まりごとです。大会に参加する場合は、この内容をよく読んで、ルールを守ってご参加ください。「ファイターズルール」は、大会の状況などにより不定期に更新されます。最新の適用ルールは、下記、公式ポータルサイトの当該ページを確認してください。

公式ポータルサイト
ファイターズルール http://cf-vanguard.com/howto/fighters_rule/

ヴァンガードファイト用語解説

これまでに紹介した以外にも、ヴァンガードファイトで使われる用語があります。ぜひ覚えて、楽しくファイトしましょう。

リミットブレイク

自分のダメージゾーンに置かれたカードが、指定された枚数以上になった時点から発動可能となる能力のこと。右のようなアイコンで記載される。



拘束

通常の状態のままではアタックできない能力。なんらかのコストを払うことで、拘束を失い、アタックできるようになる。自由に動けない分、パワーが大きいなどのメリットがある。

守護者

ガーディアンサークルに置くことで、相手アタックをヒットさせ難くする能力。「守護者」を持つカードは、デッキに4枚までしか入れられない。カードの名前が違って、合計で4枚まで。

メガブラスト

能力テキスト上 [M⑧]、[M⑤] で記載される、ソウルブラスト8枚とカウンターブラスト5枚をコストとした必殺技のこと。

ジェネレーションブレイク

ヴァンガードサークルがGゾーンに、表向きのGユニットが指定枚数以上なら、発動可能となる能力のこと。右のようなアイコンで記載される。



ペルソナブラスト

手札から同名カードを捨てて発動させる能力のこと。別途カウンターブラストなどのコストを必要とする場合がある。

クロスライド

特定のグレード3ユニットの上に、そのユニットがソウルにあることでパワーアップするグレード3ユニットをライドすること。

ブレイクライド

同じクランのユニットにライドされたとき、ライドしたユニットにパワーや能力を与える能力のこと。

バインド

カードを一時的に使えなくする能力のこと。バインドされたカードはプレイマット外に置かれ、通常は使うことができない。

盟主

共通するクランに所属していない自分のユニットがいると、アタックができなくなる能力。

先駆

同じクランのユニットにライドされたときに、リアガードにコールできる能力。ファーストヴァンガードに向いている。

エススペシャルカウンターブラスト

エススペシャルソウルブラスト

カウンターブラストやソウルブラストをする際、そのカードに条件があるもの。クランや、カード名に特定のキーワードが含まれることなどが条件となる。

抵抗

この能力を持っているユニットは、相手のカードの効果によって選ばれなくなる。ただし、アタックの対象には選ばれる。

ターン1回

1つのターン中、1回だけ発動できることを示す。「そのターン中、この能力は使えなくなる」という文章と同じ意味で、右のようなアイコンで記載される。



STAFF

- 製作総指揮・原案……………木谷高明
- 原作……………伊藤彰
- 連載……………月刊ブシロード(ブシロード)
- アニメーション製作……トムス・エンタテインメント
- デザイナー……………ブシロード
……………クラスレーベルデザイン
- 協力……………工画堂スタジオ
……………クロノギアクリエイティヴ
……………ホロスエンターテインメント
- プロデューサー……………島村匡俊
- ゲームデザイン……………中村聡(遊宝洞)
- テキスト製作……………ブシロード
……………遊宝洞
- 制作……………ブシロード

ゲームの遊び方やカードの内容、大会についてなど、わからないことがあった場合は、こちらまで。ルールに詳しく、親切なスタッフが対応するので、安心してご連絡ください。

カードファイト!!
ヴァンガード **カードゲーム事務局**

03-4500-6800
vg_support@bushiroad.com

電話受付時間

●月曜～金曜…10:00～12:00 / 13:00～17:00 ●土日・祝日…10:00～18:00

※電話番号・アドレス間違いにご注意ください。なお、一部の携帯電話からのお問い合わせについては、機種・設定の問題でご回答できない場合がありますので、ご了承ください。

公式ポータルサイトでは、カードの能力やQ&Aはもちろん、「総合ルール」や「フロアルール」など、さらに細かいルールも掲載。ヴァンガードのことがもっとわかります。

ヴァンガードシリーズ
公式ポータルサイト **http://cf-vanguard.com/**