

ヴァンガード

カードファイト!! ヴァンガード クイックマニュアル

ヴァンガードとは?

今一番熱い最新のカードゲーム。それがヴァンガードだ!
地球によく似た惑星『クレイ』を舞台に、キミたちがユニットの力を借りて真剣勝負!
カードファイターはヴァンガードとなってユニットを率いて勝利を目指そう!

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てしまうたら負けだ。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!



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!

グレードをチェック!

ライド!

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「因(起動能力)」を発動させる】因で始まる能力の[]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、手札に加えよう。

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!

▶ スタンド

☐ レスト

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!

ブースト!!
パワー+8000

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。
- そのターン中、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。

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。