

◆自分のゼクスがアセンションがある「プレイヤースクエア」に新しくアセンションを登場させることはできませんが、もともとその「プレイヤースクエア」にあるゼクスがアセンションは「トラッシュ」に置かれます。

バトル

自分の「ゼクス」で相手の「ゼクス」・「アセンション」・相手プレイヤーを攻撃します。

バトルは以下の4つのステップを以下の順番で進行します。

①バトル宣言ステップ(攻撃の宣言)

攻撃する自分の「リポート」しているゼクスと、それに隣接した相手のゼクスがアセンションまたはプレイヤーを指定します。攻撃する自分の「リポート」しているゼクスを「スリープ」して攻撃を宣言します。ただし、相手の「プレイヤースクエア」にゼクスがアセンションがある場合、「プレイヤー」を攻撃することはできません。



②バトルイベントステップ(イベント、能力のプレイ)

自分→相手→自分の順番で交互にイベントや能力を使用するかパスするかを選択します。使用したカードや能力は即座に効果を解決します。自分と相手が続けてパスを選択した場合、「③」へ進みます。

2. イベント・能力のプレイ

①バトル宣言ステップ(攻撃の宣言)

自分: イベント・能力のプレイ → 解決

相手: イベント・能力のプレイ → 解決

自分: パス

相手: パス

③バトルダメージステップ(攻撃の解決)

③バトルダメージステップ(攻撃の解決)

攻撃したゼクスが「スクエア」に残っていなかった場合、「④」に進みます。攻撃したゼクスがスクエアに残っていた場合は攻撃した目標によって以下のどれかを行います。

A. ゼクスを攻撃していた場合

攻撃した自分のゼクスの「パワー」の値に等しいダメージを相手のゼクスに与えます。ダメージは攻撃したゼクスが一方向的に与えます。攻撃した相手のカードからダメージを受けることはありません。「パワー」の値以上のダメージを受けたゼクスは破壊され、「チャージ」に置かれます。



B. アセンションを攻撃していた場合

a. アセンションを攻撃

攻撃した自分のゼクスの「パワー」の値に等しいダメージを相手のアセンションに与えます。ダメージを受けたアセンションは破壊され、「チャージ」に置かれます。

b. シールドを持つカードを攻撃

ダメージを受けるかわりにアセンションの「シールド」が1つ消滅します。



C. プレイヤーを攻撃していた場合

相手の「ライフ」に1ダメージを与えます。相手の「ライフ」を1枚指定して、相手はそのカードを公開します。公開したカードに「」があるかないかによって以下のどちらかを行います。

a. 「」がある場合相手はそのカードのコストを支払わずプレイすることができます。

b. 「」がなかった場合や公開したカードをプレイしなかった場合公開したカードを「チャージ」に置きます。



④バトル終了ステップ

バトルを終了します。

⑤エクストラカードのプレイ

1ターンに1回まで、デュナミスに裏向きで置かれた「ゼクス エクストラ」が「イベント エクストラ」または「アセンション エクストラ」をプレイすることができます。

⑥SHIFT(シフト)のプレイ

1ターンに1回まで、デュナミスに裏向きで置かれた「剣臨条件」を満たしたシフトは「剣臨器」に記されたカードの上に置くことができます。

6 エンドフェイズ

エンドフェイズは以下の手順で進行します。

①「ターン終了時」に発生する能力を解決します。

②このターン中にゼクスに与えられていたダメージがなくなります。

③「ターン終了時まで」と書かれた能力がすべてなくなります。

④ターンを進行しているプレイヤーの手札が7枚以上だった場合、6枚になるように手札からカードを選んで「トラッシュ」に置きます。

デッキがなくなった時の処理

デッキが0枚になったプレイヤーは、デッキがなくなった瞬間に「トラッシュ」のカードをすべてシャッフルして新しいデッキにします。その後、そのプレイヤーの対戦相手はそのプレイヤーの「ライフ」を1枚「チャージ」に置きます。この時「チャージ」に置かれるカードが「」を持っていたとしても、そのカードをプレイすることはできません。

デュナミス

デッキとは別に「デュナミス」と呼ばれるデッキを構築することができます。

■デュナミスのルール

「デュナミス」はカードの種類が「Z/X EX」「EV EX」「AN EX」「SHIFT」「Z/X OB」を合わせて16枚までのカードで構成されます。「デュナミス」に同じカード名のカードは4枚まで入れることができます。「デュナミス」はフィールドに裏向きで置きます(あなたはいつでも自分の「デュナミス」の内容を確認することができます)。

◆1ターンに1回まで、デュナミスに裏向きで置かれた「Z/X EX」「EV EX」「AN EX」のいずれか1回をプレイすることができます。

◆1ターンに1回まで、デュナミスに裏向きで置かれた「剣臨条件」を満たしたシフトは「剣臨器」に記されたカードの上に置くことができます。

マーカー

カードの能力によってマーカーが作成される場合があります。カードの能力によって作成されるマーカーの内、「トークン」や「カウンター」や「リンク」は専用のマーカーを使用します。

■リンク

各プレイヤーは自分のリンクが作成される場合、スクエアを1つ選択し、そのスクエアにリンクであるマーカーを置きます。これはそのプレイヤーが作成したリンクとして扱われます。ゲーム開始時にスクエアに置かれているリンクの数は0枚です。

◆リンクがスクエアからスクエアに移動する以外で異なるゾーンに置かれた場合、そのリンクは消滅します。

◆リンクは、リンクを指定するカード以外のカードによって選択できません。

◆リンクは、リンクを指定するカード以外のカードの能力や効果の影響を受けません。

◆リンクを持つパラメーターは専用のマーカーによって表されます。



未来を変えるカードゲーム

Z/X

Zillions of enemy X



詳しくはHPのルールガイドを

ご参照ください。



Z/XとB

3×3の戦場でZ/X(ゼクス)を呼び出し、攻防の駆け引きが楽しめる本格戦略バトルです。「簡単だけど悩ましい」をコンセプトに、シンプルなルールから無限の戦術が生まれます。5つの世界に基づいた多様な能力を組み合わせ、カードを使いこなしましょう!

デッキ構築ルール

- ゼクスを遊ぶためにはデッキと呼ばれるカードの束が必要です。
- ◆デッキは50枚のカードで構築します。
- ◆同じカード名のカードはデッキの中に4枚まで入れることができます。
- ◆を持つカードをデッキの中に20枚入れてください。
- ◆カードのテキストに「ライフリカバリー」を持つカードはデッキに4枚まで入れられます。
- ◆カードのテキストに「ヴォイドプリンガー」を持つカードはデッキに4枚まで入れられます。
- ◆カードのテキストに「オーバードライブ」を持つカードはデッキに4枚まで入れられます。
- ◆プレイヤーカードと「PL EX(プレイヤー エクストラ)」はデッキに含みません。

カードの種類

ゼクス

スクエアで戦うカードです。

プレイヤーカード

プレイヤースクエアに置くカードです。

アセンション

プレイヤースクエアに登場し、プレイヤーを守るカードです。

イベント

使い切りの強力なカードです。

- ①カード名:** このカードの名前です。
- ②カードの種類:** このカードの種類です。
- ③コスト:** このカードを使用するために必要なコストです。
- ④色:** このカードの色です。赤(✖)、青(■)、白(▲)、黒(●)、緑(●)、無色(○)の6種類があります。色に多色(■)がある場合、リソースに置かれる際、多色(■)を持つカードと同じ色すべてがリソースにない場合、スリーブでリソースに置かれます。
- ⑤テキスト:** このカードの能力です。主に 起動()、自動()、常在()、スペシャル()、イベント()があります。
- ⑥サブテキスト:** カード個別に定められた追加のルールを表します。
- ⑦アイコン:** イグニッション()、エヴォルシード()の2種類があります。
- ⑧種族:** このカードの種族です。
- ⑨パワー:** このカードのパワーです。同じターン中にパワー以上のダメージを受けたカードは破壊され、チャージに置かれます。
- ⑩シールド:** この値を持つカードが登場したときに得るシールドの数量です。
- ⑪プレイヤー名:** カードの能力でカードの種類がプレイヤーであるカードの名前を参照する際に、使用する名称です。

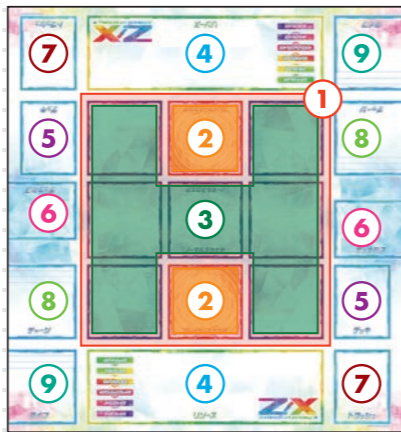
カードの状態

カードの状態は、公開状態の「表向き」と非公開状態の「裏向き」、縦向き(未行動状態)の「リポート」と横向き(行動済み)の「スリーブ」によって表されます。



フィールド

- ①スクエア:** 「プレイヤースクエア」と「ノーマルスクエア」の2種類があります。
- ②プレイヤースクエア:** 「プレイヤーカード」を置く「スクエア」です。
- ③ノーマルスクエア:** 「プレイヤースクエア」以外の「スクエア」です。
- ④リソース:** 「リソース」を置く場所です。
- ⑤デッキ:** 自分の「デッキ」を置く場所です。
- ⑥デュナミス:** 自分の「デュナミス」を置く場所です。
- ⑦トラッシュ:** 使用済みのカードを置く場所です。
- ⑧チャージ:** 破壊された「ゼクス」を置く場所です。4枚まで置くことができます。5枚以上置かれた際は、4枚になるようにカードを選んで残りを「トラッシュ」に置きます。
- ⑨ライフ:** 「ライフ」を置く場所です。「ライフ」が0になったプレイヤーは敗北します。



ゲームの準備

- 対戦の準備は以下の手順に従って進行します。
- ①自分の「プレイヤースクエア」に「プレイヤーカード」と「プレイヤー エクストラ」が「指示されたカード」の裏同士を合わせて、「プレイヤーカード」を表向きで置きます。
 - ②デッキから「スタートカード」を持つゼクスを1枚まで選び「プレイヤースクエア」に裏向きで置きます。
 - ③「デュナミス」を裏向きでフィールドに置きます。
 - ④デッキから「ゲートカード」を持つカードを1枚まで選び「デュナミス」に表向きで置きます。
 - ⑤デッキから「スタートリソース」を持つカードを1枚まで選び「リソース」に表向きで置きます。
 - ⑥デッキをシャッフルします。
 - ⑦対戦相手とじゃんけんをします。勝った方が先攻です。
 - ⑧デッキの上からカードを4枚引いて手札にします。
 - ⑨プレイヤーはお互い手札の引き直しを行うことができます。引き直しをする場合、手札をすべてデッキに戻し、シャッフルした後、新しくカードを4枚引きます。引き直しは1度しかできません。
 - ⑩デッキの上からカードを4枚、「ライフ」に裏向きで置きます。
 - ⑪デッキの上から「リソース」が2枚になるようにカードを表向きで置きます。
 - ⑫裏向きで置いていた「スタートカード」を表向きにします。

これで準備ができました。ゲームを始めましょう!

各種アイコンの説明

起 起動能力	プレイヤーが任意に選んで使用することができます。能力はプレイするためにコストを支払う必要があります。コストは「コスト○○」の形で表され、「○○」を支払うことでプレイすることができます。 : この能力を持つゼクスを「スリーブ」することで能力を使用できます。 ○: ○の数値だけ「リソース」のカードを「スリーブ」し、コストを支払います。その際に色アイコンと同じ色を持つ「リソース」のカードを1枚以上「スリーブ」しなくてはなりません。	P	記されたプレイヤー名を持つカードがスクエアにある場合、能力が有効になります。
自 自動能力	条件を満たせば自動的に効果を発揮します。条件は○○の形で表され、「○○」が発生することで能力が誘発し、効果を発揮します。	有効	この能力がプレイできる、効果が発揮される期間や場所を表します。
常 常在能力	条件を満たしている間、常に効果を発揮し続けます。	効果	この能力の効果を表します。
S スペシャル能力	ゲーム中のあらゆる時点でチェックされ、条件を満たした場合、即座に実行されます。	コスト	この能力をプレイするために必要なコストを表します。
イグニッション アイコン	「イグニッション」した時、このアイコンを持つカードはコストを支払わずにプレイできます。	誘発	この能力が誘発する条件を表します。
		相手側 自分側 スクエア図	スクエアを簡略化した図です。特定のスクエアを指定する際に使用します。図の上が相手側、図の下が自分側です。
		イベント 能力	イベントカードをプレイすると能力を発揮します。
		エヴォルシード アイコン	このアイコンを持つカードがデッキからトラッシュに置かれた時、テキストの効果を発揮します。

ゲームの進行

1~6の順番で解決します。その後、相手のターンへ移行します。

- 1 リポートフェイズ**
自分の「スリーブ(横向き)」しているカードをすべて「リポート(縦向き)」します。
- 2 ドローフェイズ**
デッキの上からカードを2枚引きます。ただし、先攻のプレイヤーは最初のターンだけカードを引くことができません。
- 3 リソースフェイズ**
手札を1枚選択し、「リポート」で「リソース」に置くことができます。置かなくてもよいです。1回のリソースフェイズにつき1枚カードを置くことができます。「リソース」に置かれたカードはカードや能力をプレイするのに必要なコストの支払いに使用します。

コストの支払い方

カードを使用することをカードのプレイといいます。カードをプレイする場合は、そのカードに書かれたコストを支払う必要があります。プレイしたいカードのコストの数字と同じ数だけ自分のリソースにあるカードを「スリーブ」します。その際にプレイしたいカードの色と同じ色のカードを少なくとも1枚は「スリーブ」してください。



4 イグニッションフェイズ

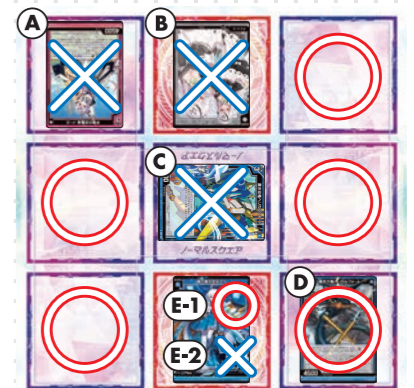
- 「イグニッション」を行うことができます。「イグニッション」は以下の手順で行います。
- ①「チャージ」にあるカードを1枚選択し、トラッシュに置きます。
 - ②自分のデッキの1番上のカードを公開します。
 - ③公開したカードがを持つ場合、コストを支払わず、そのカードをプレイすることができます。
 - ④公開したカードにがなかった場合やを持つカードをプレイしなかった場合、公開したカードをトラッシュに置きます。
- ※「イグニッション」は「チャージ」にカードがあれば何回でも行えます。



5 メインフェイズ

以下の①~⑥の行動を、好きな順番で行えます。

- ①Z/X(ゼクス)のプレイ**
コストを支払って手札にある「ゼクス」を「スクエア」に「リポート」で登場させます。



- ゼクス、ゼクス エクストラは登場させる際、以下のルールがあります。
- ④相手のゼクスがある「スクエア」に置くことはできません。
 - ⑤相手の「プレイヤースクエア」に置くことはできません。
 - ⑥「スリーブ」している自分のゼクスがある「スクエア」に置くことはできません。
 - ⑦「リポート」している自分のゼクスがある「スクエア」に新しくゼクスを登場させることはできませんが、もともとその「スクエア」にあるゼクスは「トラッシュ」に置かれます。
 - ⑧自分の「プレイヤースクエア」には置くことができます。
 - ⑨ただし、自分の「プレイヤースクエア」に「アセンション」がある場合、置くことはできません。

- ②EVENT(イベント)、起能力のプレイ**
コストを支払うことで手札にある「イベント」か、カードの持つ「起能力」を使用します。使用した「イベント」は即座にテキストに書かれている効果を解決し、「トラッシュ」に置かれます。イベントと「起能力」は自分のターンのメインフェイズ中か、自分と相手のターンのバトル中にプレイすることができます。
- ③AN(アセンション)のプレイ**
コストを支払って手札にある「アセンション」を「プレイヤースクエア」に「リポート」で登場させます。
※自分のリポートフェイズ開始時、スクエアにある自分の「アセンション」は破壊されます。
アセンション、アセンション エクストラはプレイされると「プレイヤースクエア」に「リポート」で置かれますが、以下のルールがあります。
- ◆「ノーマルスクエア」に置くことはできません。
- ◆相手の「プレイヤースクエア」に置くことはできません。