

XrossStarsに必要なもの



試合の準備

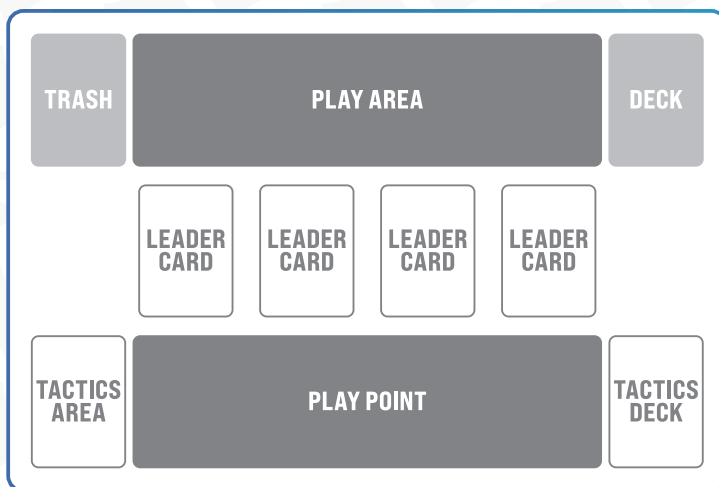
- 1 リーダーカード(4枚)を覚醒前が表になるように置きます。
- 2 タクティクスデッキ(5枚)を裏向きに置きます。
- 3 デッキをシャッフルし、裏向きに置きます。
- 4 プレイポイントカードを3枚置きます。
- 5 ジャンケンをして、1ラウンド目の先攻のプレイヤーを決めます。ジャンケンで勝った方が、先攻か後攻かを選びます。
- 6 自分のタクティクスデッキからカードを1枚選んで、裏向きのままタクティクスエリアに置きます。
- 7 後攻のプレイヤーは「PPチェック」カードを、表向きにタクティクスエリアに置きます。
- 8 デッキからカードを4枚引き、手札にします。

最初のラウンドが始まります。先攻のプレイヤーからターンを始めます。

勝利条件

- ラウンドの勝利条件** 対戦相手のリーダーを全員ダウンさせる。
- 試合の勝利条件** 先に2ラウンド勝利する。

カードの置き方



ターンの進め方

開始フェイズ

- 1 プレイポイントカード(PP)をすべて縦向きにします。



- 2 デッキからカードを1枚引きます。

メインフェイズ

自分のターンのメインフェイズでは、以下の行動を好きな順番で行えます。

- 手札のアタックカードをプレイする。
 - 手札のメモリアカードをプレイする。
 - タクティクスエリアのカードをプレイする。 ※1ターン1枚・先攻1ターン目は不可
- カードをプレイするときは、コストと同じだけのプレイポイント(PP)を支払います(縦向きのプレイポイントカードを、横向きにします)。
- ※カードを使うことを「プレイする」と言います。
- コストの支払い** プレイポイントカードを1枚横向きにすることで、プレイポイント(PP)を1支払うことができます。

終了フェイズ

- 1 プレイエリアのカードを裏向きにトラッシュに置きます。ただしタクティクスカードは、表向きのままトラッシュに置きます。
- 2 余っているプレイポイント(縦向きのプレイポイントカード)と同じ枚数のカードをデッキから引きます。
- 3 手札が7枚より多いなら、手札が7枚になるようにカードをトラッシュに捨てます。

対戦相手のターン

アタックカードのプレイ

- 1 コストと同じだけのプレイポイントを支払います。
- 2 アタックカードを表向きにプレイエリアに置きます。
- 3 **プレイ時** 効果を実行します(**プレイ時** 効果がなければ飛ばします)。
- 4 **アタック後** 効果を実行します(対戦相手のリーダーを選びます。 ※アタックカードをプレイすれば、同じリーダーで何回アタックしても構いません)。
- 5 アタックを受けたリーダーに、ダメージを与えます(ダメージカウンターを乗せます)。
- 6 **アタック後** 効果を実行します(**アタック後** 効果がなければ飛ばします)。
- 7 対戦相手のリーダーがダウンしたなら、アタッカーを覚醒させます。アタッカーが覚醒したら、**覚醒時** 効果を実行します。

メモリアカードのプレイ

- 1 コストと同じだけのプレイポイントを支払います。
 - 2 メモリアカードを表向きにプレイエリアに置きます。
 - 3 **プレイ時** 効果を実行します(**プレイ時** 効果がなければ飛ばします)。
 - 4 **アタック強化** 効果は、次に行うアタックを強化します。
- ※アタック強化 をしたいときは、メモリアカードをアタックカードより先にプレイしましょう!



ダメージの計算

ATKとダメージ+を合計してダメージを計算します。



ダウン

体力以上のダメージを受けたリーダーは、ダウンします。リーダーがダウンしたとき、リーダーの上のダメージカウンターをすべて取り除き、リーダーを横向きにします。ダウンしているリーダーは、アタッカーになれません。また、アタックやカードの効果の対象にすることもできず、ダメージを受けることもありません。

覚醒

アタックによって対戦相手のリーダーをダウンさせたとき、アタッカーを覚醒させます。リーダーが覚醒したとき、リーダーを裏返します。また、覚醒したときに覚醒したリーダーの**覚醒時** 効果を実行します。



タクティクスカードのプレイ

タクティクスエリアのカードは、1ターンに1枚までプレイできます。

※ただし先攻の1ターン目はプレイできません。

- 1 コストと同じだけのプレイポイントを支払います。
- 2-1 「消費」タクティクスカードは、表向きにプレイエリアに置きます。
- 2-2 「装備」タクティクスカードは、プレイするとき、表向きにして自分の好きなリーダーに付けます(リーダーに装備させます)。

ラウンドの終了と開始

対戦相手のリーダーを全員ダウンさせたら、ラウンド勝利です。以下の手順で新しいラウンドを始めます。

- 1 プレイエリアのカードを裏向きにトラッシュに置きます。ただしプレイエリアのタクティクスカードは、表向きのままトラッシュに置きます。
 - 2 手札をすべて裏向きにトラッシュに置きます。
 - 3 すべてのダメージカウンターを取り除きます。
 - 4 ダウンしているリーダーを全員復活させます(縦向きに戻します)。
 - 5 自身のタクティクスデッキからカードを1枚選んで、裏向きのままタクティクスエリアに置きます。
 - 6 プレイポイントカードを1枚追加します。
 - 7 お互いデッキから4枚カードを引き、直前のラウンドに負けたプレイヤーから、ターンを始めます(直前のラウンドに負けたプレイヤーが先攻になります)。
- ※タクティクスエリア・トラッシュ・装備・リーダーの覚醒状態はそのままにします。
- ※2ラウンド目は、1ターンに使えるプレイポイントが4になります。
- ※3ラウンド目は、1ターンに使えるプレイポイントが5になります。

先に2ラウンド勝利したプレイヤーが、試合に勝利します!

デッキのカードがないときは.....

- 1 カードを引こうとしたときに、デッキのカードがない場合は、トラッシュの裏向きのカードをシャッフルしてデッキに戻します。
 - 2 タクティクスデッキのカードをランダムに1枚選び、表向きにしてトラッシュに置きます。
- ※タクティクスデッキにカードが1枚もなければ、試合に敗北します。

クイックマッチ

Xross Starsは1ラウンド制でも遊べます。1ラウンド制(クイックマッチ)で遊ぶときは、後攻のプレイヤーは「PPチェック」カードの代わりに2枚目のタクティクスカードをタクティクスエリアに置きます(「PPチェック」カードは使用しません)。1ラウンド目の勝者が、試合の勝者になります。