

アングェユナイト シート Ver 1.0

『アングェ・ユナイト』は2人対戦型のカードゲームです。
あなたは異能に目覚めた少女「プログレス」のカードでデッキを組み、彼女たちを勝利へと導きます。

勝利条件

対戦相手のダメージゾーンに7枚のカードを置いたプレイヤーが勝利します。

デッキ構築のルール

ゲームの開始前に対戦する2人のプレイヤー両方が、3枚のスタートカードと、それに合わせた40枚のカードを用意し、これをデッキとします。デッキは次のルールに従って構築します。

- ①スタートカードを3枚選びます。
- ②プログレスカードとアクションカードから28枚を選びます。この際、選んだ3枚のスタートカードと同じ色のカードしかデッキに入れることはできません。同じカード名のカードは、デッキに最大3枚まで入れることができます。
- ③フレームカードを12枚選びます。

ゲームの準備

- ①スタートカード3枚をプログレスゾーンに表向きで置きます。
- ②残りの40枚のデッキをシャッフルし、裏向きで置いて山札とします。
- ③じゃんけんなどのランダムな方法で先攻を決めます。
- ④山札からカードを6枚引き手札とします。一度だけ手札のうち任意の枚数を捨札に置いて、その分山札から引き直すことができます。

<カードの種類>

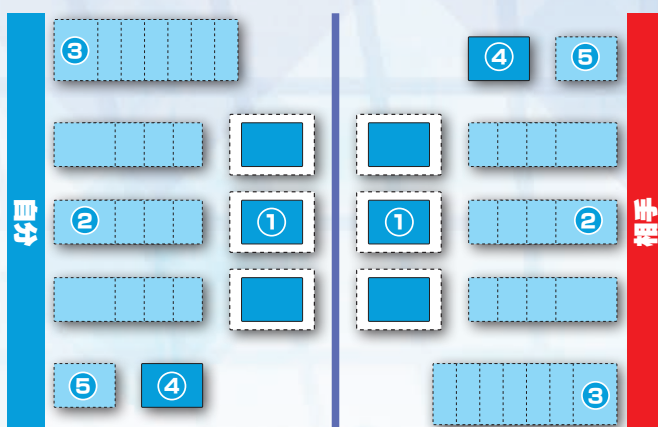


プログレスカード

ゲームの中心となるカードです。

- ①カード名
- ②名称
カード名のうち、キャラクターの名前の部分を名称といいます。
- ③種別
- ④レベル
カードの強さです。
- ⑤カードの色
以下のいずれかに属します。
青 黒 赤 白 緑
- ⑥テキスト
カードの能力です。
- ⑦リンク条件
リンクの発動条件です。

プレイエリア



- ①プログレスゾーン
各々3体のプログレスが置かれます。
- ②チャージゾーン
各プログレスゾーンごとのチャージ置き場です。
- ③ダメージゾーン
ダメージを受けた際、山札からカードを置きます。
- ④山札
自分のデッキを山札として裏向きで置きます。
- ⑤捨札
使用済みのカードを表向きで重ねて置きます。



スタートカード

ゲーム開始時に置く3枚のカードです。アタックはできず、ガードのみできます。プログレスカードやフレームカードとは異なるカードとして扱います。



フレームカード

⑨と⑩の2種類があります。リンク条件を満たすのに必要です。

ゲームの流れ

先攻から交互にターンを行います。ターンは以下の手順で進行します。

アウェイクフェイズ

フォール/リバース状態のカードをアウェイクします。

ドローフイズ

山札からカードを2枚引きます。先攻の1ターン目のみ、1枚だけ引きます。

メインフェイズ

以下の行動を好きな順で好きなだけ行います。

- A.手札のプログレスカードをプレイします。
- B.手札のアクションカードをプレイします。
- C.カードの起動型能力を使用します。
- D.「エクシード」能力を使用します。

アタックフェイズ

詳細は<アタックの手順>で説明します。

自分のターンが終了し、相手のターンに移ります。

カードの状態

プログレスには以下の状態があります。



アウェイク(未行動)



フォール(行動済)



リバース(ガード済)

プログレスカードのプレイ

プログレスゾーンには3枚のカードが置かれています。新たにプレイしたいプログレスカードがある場合、元いたカードを捨札に置き、コストを払い、新たにプレイしたカードをゾーンに置きます。その際、元いたカードと新たにプレイしたカードのレベルの差だけコストを払います。差分がない場合、あるいは新たに出すカードの方がレベルが低い場合は、コストは払いません。コストはカードを捨札にすることで払います。手札のプログレスカード/アクションカードを捨札にすることに1コスト、フレームカード/スタートカードを捨札にすることに2コスト分となります。また、置きたいゾーンのチャージを1枚捨札にすることに1コスト分になります。必要以上にコストを払ったとしても、その差分は失われます。コストが払えるなら、1ターンに複数のプログレスカードをプレイできますが、すでにこのターンでプレイしたゾーンにもう1回プレイすることはできません。また、同じ名称のプログレスを自分の場の複数のプログレスゾーンに同時に存在させることはできません。



例) レベル0のスタートカードのゾーンにレベル2のプログレスをプレイする場合、
・フレームカード1枚を捨札⇒2コスト
・プログレスカード2枚を捨札⇒2コスト
などの方法でコストを支払います。

カード能力の種類

- 常型能力……常に効果を発動する能力です。
- 自動型能力……条件を満たした時にすぐに発動する能力です。
- 起動型能力……メインフェイズ中に任意で発動できる能力です。「コスト：効果」という表記になっており、コストを支払うことで発動できます。

エクシードの使用



EX コネクト・ウィンド 2枚引く。

エクシードは、同じ名称のプログレスカード/スタートカードをコストに発動する起動型能力です。エクシードを使用する場合、それを持つプログレスと同じ名称を持つカードを1枚、手札から捨札に置いてください。各プログレスごとに1ターンに1回までしか使用できません。

アクションカードのプレイ



条件 青のプログレス2体以上(スタートカードを1枚捨てる。そうした場合、2枚引く。)

アクションカードには使用のための条件が書かれており、条件を満たしていないと使用できません。また、アクションカードによっては使用の際にチャージを捨札にする必要があるものもあります。この際に捨札にするチャージは、どのチャージゾーンのものでも構いません。アクションカードは使用すると直ちに効果を発揮し、捨札になります。

アタックの手順

アタックフェイズは以下の5つのステップで進行します。

アタック指定ステップ

あなたはアウェイク状態のプログレス1体をフォール状態にして、アタックを宣言します。該当のプログレスの置かれたゾーンがチャージ+1されます（山札の上からカード1枚を、裏向きのままそのプログレスの下のチャージゾーンに置い

てください）。自分のチャージの表面は、相手に見せずにいつ確認しても構いません。

ガードステップ

相手はアタックをガードするプログレス1体を選び、リバース状態にします。この際、該当のプログレスのチャージ、もしくは手札のフレームカード/スタートカードを1枚捨札にすることに、DEF+5000することができます。ガードはしなくても構いません。その場合、ダメージ判定ステップでは必ずア

タック成功となります。
※アウェイク状態/フォール状態のプログレスでガードすることができます。既にリバース状態のプログレスでガードすることはできません。

リンクステップ

リンクに成功した回数だけリンク効果が発動します。詳しくは<リンク>で解説します。

ダメージ判定ステップ

アタックしているプログレスのATKとガードしたプログレスのDEFを比べます。あなたのプログレスのATKが、相手のプログレスのDEF以上だった場合、アタック成功となり、相手プレイヤーにダメージを与えます。あなたのプログレスのATKが、相手のプログレスのDEF未満だった場合、ガード成功となり、アタックのダメージは与えられません。

ダメージを与えた場合、相手はあなたのプログレスのSTKの分、山札をめくりまします。めくられたプログレスカード/アクションカードはダメージゾーンに置かれます。めくられたフレームカード/スタートカードは捨札に置かれ、ダメージにはなりません。これによってダメージを回避することをリジェクトと呼びまします。

アタック終了ステップ

アタックを終了します。他のプログレスによるアタックを行う場合、この手順を繰り返します。
※先攻の1ターン目のみ、1体のプログレスでしかアタックを行えません。

リンク

① 山札をめくる



リンクの数字分、山札をめくりまします。

② リンク条件の確認



めくったカードの中のフレームカード/スタートカードの数が、リンク条件を満たしているか確認します。

③ リンクの成功！

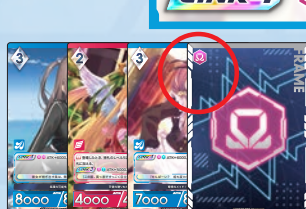


条件を満たしていたらリンク成功！リンク効果が発動し、STKが+1されます。条件に満たないとき、チャージを2枚捨札に置くことで任意のフレームカードの代わりにすることも可能です。

アタック時、リンク成功チェックを行います。リンクに指定された数字分、山札をめくりまします。リンクはしなくても構いません。その場合、これ以降の処理を行わずダメージ判定ステップに移行します。そのめくったカードでリンク条件を満たせればリンクの成功となり、カードに書かれた効果が発動し、STKが+1されます。リンク条件のうち、③と④はそれぞれのフレームカードをめくことで条件を満たせます。①や②はどのフレームカードでも条件を満たせます。スタートカードの⑤は1枚で③④としても、③④

としても、③④としても扱うことができます。また、リンクで山札をめくった後、チャージを2枚捨札にすることに、任意のフレームカードが1枚めくられた扱いにすることができます。これをリンクブーストと呼びまします。リンクで複数回分の成功条件を満たした場合、その分だけリンクの効果が発動します。リンクが成功した際にSTKが+1されますが、2回以上リンクが成功してもこれは+1しかされまします。

リンク例 1



③が足りないでリンク失敗
↓チャージを2枚捨札にすれば……
リンクブーストを使用しリンク成功！

リンク例 2



⑤1枚で③④となり
リンク成功！

アタックの例

アタック成功！



アタックしたプログレスのATKがガードしたプログレスのDEF以上なら……アタック成功！相手プレイヤーにSTK分のダメージを与える。

ガード成功！



アタックしたプログレスのATKよりガードしたプログレスのDEFの方が大きかったら……ガード成功！ダメージは与えられない。

ダメージの処理

アタックしたプログレスのSTK分、山札をめくりまします。



山札が無くなったら

山札が0枚になったら直ちに捨札をシャッフルして、新しい山札にします。リンクやダメージで山札をめくっている途中もしくはちょうど枚数で山札が0枚になった

場合、めくっているカードを脇に避け、新しい山札を作って、続きをめくるようにしまします。めくっているカードが新しい山札に混ざらないようにしてください。

特殊なキーワード

サーチ

山札から指定されたカードを探し、相手にカードを見せてから手札に加えます。その後、山札をシャッフルしてください。この際、捨札を加えないよう気をつけてください。

よくある質問

- | | |
|--|---|
| Q リンクやカードの効果によってATKやSTKの数字が変化した場合、ずっとそのままですか？ | A いいえ。特に記載がなければそのターンの終了時に元に戻ります。 |
| Q サーチした結果、条件に合うカードが山札になかった場合はどうなりますか？ | A なにも手札に加えず、山札をシャッフルします。また、条件に合うカードがあっても、手札に加えないことを選択できます。 |
| Q 「登場したとき」とはどのタイミングですか？ | A そのプログレスカードがプログレスゾーンに新たに置かれたときです。 |
| Q ガードするプログレスは、3体のうちどれを選んでもいいのですか？ | A はい。アウェイク/フォール状態であればどれを選んでもよく、アタックしているプログレスの正面である必要はありません。 |
| Q プログレスカード/フレームカードをサーチする効果で、スタートカードをサーチできますか？ | A いいえ、できません。 |
| Q 相手がガードしなかった場合でも、リンクは使用できますか？ | A はい、可能です。 |
| Q リンクブーストは複数回使えますか？ | A はい、可能です。たとえばチャージが4枚あれば2回使えます。 |
| Q 「リンク+1」とはどういうことですか？ | A そのプログレスが持つリンクでめくる枚数が1枚増えます。 |
| Q エクシードのコストにするカードは、完全に同じカードである必要がありますか？ | A いいえ、名称が共通であればコストにできます。たとえば《常夏の可能性 日向美海》のエクシードは、《笑顔の可能性 日向美海》をコストにできます。 |
| Q スタートカードはエクシードのコストにできますか？ | A はい、可能です。 |