アンジュ・ユナイト ルール解説シート Ver 1.3

『アンジュ・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

以下の条件のいずれかを満たしたプレイヤーが勝利します。
・対戦相手のダメージゾーンにカードが7枚以上ある
・対戦相手の山札と捨札にカードが1枚も存在しない

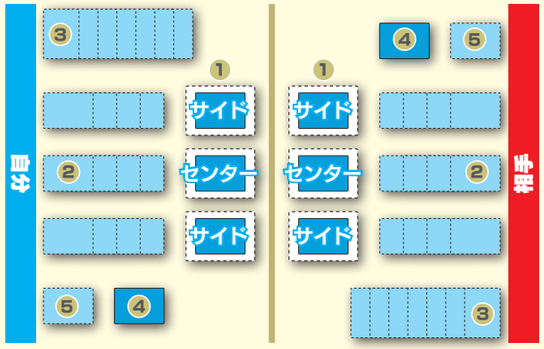
デッキ構築のルール

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裏向きで置きます。
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、その後スタートカードを同時に表向きにします。
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。

プレイエリア



❶プログレスゾーン　各々3体のプログレスが置かれます。中央のゾーンをセンター、両側をサイドと呼びます。
❷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。
❸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。
❹山札　自分のデッキを山札として裏向きで置きます。
❺捨札　使用済みのカードを表向きで重ねて置きます。

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。

▼

ドローフェイズ　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。

＜カードの種類＞



プログレスカード

ゲームの中心となるカードです。



アクションカード

条件を満たすと使用できるカードです。使用したら捨札になります。



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

❾と❿の2種類があります。リンク条件を満たすのに必要です。

❶カード名
❷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。
❸種別
❹レベル　カードの強さを表します。
❺カードの色　以下のいずれかに属します。
青　黒　赤　白　緑
❻テキスト　そのカードが持つ固有の能力です。
❼リンク条件　そのカードが持つリンクの発動条件です。
❽リンク効果テキスト
リンク効果発動時の能力です。
❾ATK(アタック)
攻撃時に相手のプログレスのDEFと比べます。
❿DEF(ディフェンス)
防御時に相手のプログレスのATKと比べます。
⓫STK(ストライク)
相手に与えるダメージの数値です。

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)



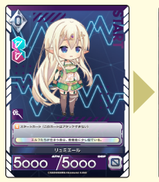
フォール(行動済)



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。これをシフトと呼びます。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分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ごとに1コスト、フレームカード/スタートカードを捨札にするごとに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枚捨札にするごとに1コスト分にできます。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、すでにこのターンにシフトしたゾーンにもう1回シフト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。





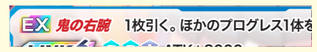
例）レベル0のスタートカードのゾーンにレベル2のプログレスをプレイする場合、
・フレームカード1枚を捨札⇒2コスト
・プログレスカード2枚を捨札⇒2コスト
などの方法でコストを支払います。

カード能力の種類

常在型能力……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

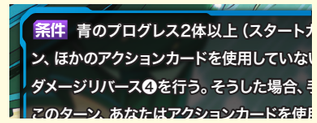




エクシードは、同じ名称のプログレスカード/スタートカードをコストに発動する起動型能力です。エクシードを使用する場合、それを持つプログレスと同じ名称を持つカードを1枚、手札から捨札に置いてください。名称が共通であれば、カード名が完全に一致していなくても構いません。
各プログレスごとに1ターンに1回までしか使用できません。

アクションカードのプレイ





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効果を発揮したのちに捨札になります。

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枚捨札にするごとに、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。
※ガード終了時、上昇したDEFは元の数値に戻ります。

リンクステップ

アタックしているプログレスが持つ「リンク」を使用できます。リンクステップの詳細は<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 リンクの宣言



アタックしたプログレスはリンクの使用を宣言できます。その場合、リンクの数字分の山札をめくります。
リンクはしなくても構いません。その場合、②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。

② リンク条件の確認



めくったカードのフレームの数が、リンク条件を満たしているか確認します。この時点で条件を満たしていればそのリンクは成功、そうでなければ失敗となります。

③ 各種能力の解決

リンクしたことを誘発条件とする自動型能力の解決を行います。その後、リンクが失敗したことを誘発条件とする自動型能力やリンクブーストの解決を行います。

④ リンク成功・失敗後の処理

リンクでめくったカードをすべて捨札に置きます。②でリンクが成功しているか、③でリンクブーストなどを行ったことでリンクが成功している場合、リンクに書かれた効果が発動します。
また、そのアタック中はSTKが+1されます。



リンク条件



リンク条件のうち、と❷はそれぞれのフレームカードをめくることで条件を満たせます。
❶や❷など数字で書かれているものは、どちら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 は、1枚でとしても、❷❷としても、としても扱います。

リンクブースト



リンクをしているプログレスのチャージを2枚捨札に置くごとに、任意のフレームカードが1枚めく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す。リンクブーストは、使うことでリンクの成功回数が増える場合にのみ使用できます。

複数回のリンク成功



リンク条件を複数回満たすことがあります。その場合、リンクの効果が成功した回数分だけ発動します。ただし、STKの増加は+1のみです。

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。これをリメイクといいます。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の枚数で山札が0枚になった場合、めくっているすべてのカードを脇に避け、新しい山札を作って、続きをめくります。すべてめくったあと、それらのカードを捨札やダメージゾーンに移動します。

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て抜き出し、相手に見せ、その後山札をシャッフルします。山札を見たあと条件に合うカードが見つからなかった場合は、シャッフルのみを行います（条件に合うカードがあっても、見つけないことを選択できます）。サーチしたカードは、手札などほかの領域に移動するまでは山札の一部です。

奇跡
「***奇跡***－［コスト］」の形式で書かれており、リンクが失敗した（めくったカードのみでリンクの成功条件を満たしていない）ときに、［コスト］の行動を行うことでリンクブーストを1回のみ行えます。通常のリンクブーストと同じタイミングで使用し、併用することも可能です。なお、括弧書きの注釈文が省略される場合もあります。

プレーン
「【LINK○－○○】ATK+○○○○。」と書かれた能力しか持たないプログレスカードを指します（3-002《あなたの妹 千尋》や3-016《流星の魔女 アビー》など）。「ATK+○○○○。1枚引く。」などはプレーンに含まれません。

ダメージリバース
ダメージゾーンの表向きのカードを指定された数選んで裏向きにするという行動です。
ダメージリバースXと表記がされている場合、ダメージゾーンの表向きのカードをX枚選んで裏向きにします。

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。ただし、常在型能力のみ、常に効果を発揮し続けます。

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 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 「プログレス1体を選び、○○する」や「プログレス1体につき、○○する」など、プログレスと書かれているものはプログレスカードだけでなくスタートカードも含みますか？

A はい、含みます。プログレスとは、プログレスゾーンに置かれているプログレスカード／スタートカードの総称です。

Q 【名称（○○）】とはどういうことですか？

A カード名に指定された名称「○○」を含むカードを指します。