

アングエニイト ルール解説シート Ver 1.5

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。

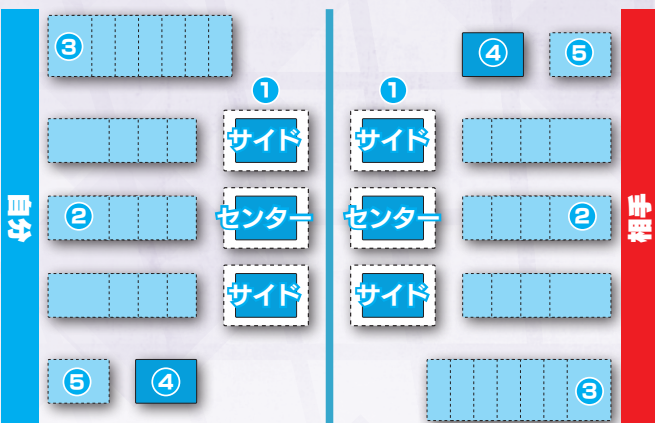
- ①スタートカードを3枚選びます。
- ②プログレスカードとアクションカードから28枚を選びます。この際、選んだ3枚のスタートカードと同じ色のカードか、無色のカードしかデッキに入れることはできません。同じカード名のカードは、デッキに最大3枚まで入れることができます。
- ③フレームカードを12枚選びます。

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。

『アング・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。

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。中央のゾーンをセンター、両側をサイドと呼びます。

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。

<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。
「&」で複数の名称が書かれている場合そのカードは複数の名称を持ちます。

③**種別**
④**レベル** カードの強さを表します。
⑤**カードの色** 以下のいずれかに属します。アイコンがないカードは、色を持たない無色のカードです。

青 黒 赤 白 緑

⑥**テキスト** そのカードが持つ固有の能力です。

⑦**リンク条件** そのカードが持つリンクの発動条件です。

⑧**リンク効果テキスト** リンク効果発動時の能力です。

⑨**ATK(アタック)** 攻撃時に相手のプログレスのDEFと比べます。

⑩**DEF(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。

⑪**STK(ストライク)** 相手に与えるダメージの数値です。



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

⑫と⑬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ことで1コスト、フレームカード/スタートカードを1枚捨札にすることで1コスト分になります。また、置きたいゾーンのチャージを1枚捨札にすることで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

⑭**常在型能力**……常に効果を発動する能力です。

⑮**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。

⑯**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 相手の一撃 以下を1つ行う。

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



条件 赤のプログレス3体が異なる色のプログレスカードを1枚捨札に置き、色を持つプログレスカードを1枚捨札に置き、残り2枚をデッキに戻す。

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。
※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 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します。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。「ブースト」を使用した際の処理は「特殊なキーワード」を参照してください。



リンク条件



リンク条件のうち、②と③はそれぞれのフレームカードをめくことで条件を満たします。
①や②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します。スタートカードの②は、1枚で②③としても、②③としても、②③④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、チャージがあれば複数回使うことも可能です。

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。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、続きをめくりまします。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。

ブレン

「【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（6-034《光の翼 レミエル》や6-058《緑の武官 ユウヒ》など）。「ATK+○○○○。1枚引く。」などはブレンに含まれません。

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。

ブースト

「**ブースト**－【コスト】」の形式で書かれており、自身のリンクが成功したとき【コスト】の行動を行うことで使用できます。ブーストすることでさまざまな能力が誘発します。なお、括弧書きの注釈文が省略される場合もあります。ブーストはリンクブーストまで行った後、リンク成功が確定すると誘発します。まずリンクの効果をすべて解決し、その後ブーストのコストを支払うかを決定します。払ったら、「ブーストしたとき」の効果を解決します。

フリーズ

「フリーズしたプログレスは次のアウェイクフェイズ、アウェイクする代わりにフォールする。」を表します。

サポーター

デッキ構築時に影響する能力で、サポーターを持つカードはデッキに合計で3枚まで入れられます。例：6-003《仲間を支える音 彩城天音》と6-017《カジノ合戦 リュミエール》をデッキに2枚ずつ（計4枚）入れることはできません。

よくある質問

Q リンクやカードの効果によってATKやSTK、レベルやリンクの数が変わったり、新たに能力を得ました。それらは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、リンク成功時のルールによって+1されたSTKのみ、アタックの終了時に元に戻ります。

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める枚数が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（A）】とはどういうことですか？

A カード名に名称「A」を含むカードを指します。【名称（A/B）】と書かれていた場合、名称「A」または名称「B」のカードを表します。