

### 勝利条件

勝利条件は一つではありません。カードを上手く使い、勝利を目指しましょう。

- 次の方法のどちらかの条件を満たしたプレイヤーが敗北します：
  - ガーディアンがいない状態で攻撃を受けた場合
  - デッキからカードが引けなくなった場合  
最後まで残っていたプレイヤーがゲームに勝利します。
- 5個以上のクエストを終わらせたプレイヤーが勝利します。

### カードの種類

#### バトラー

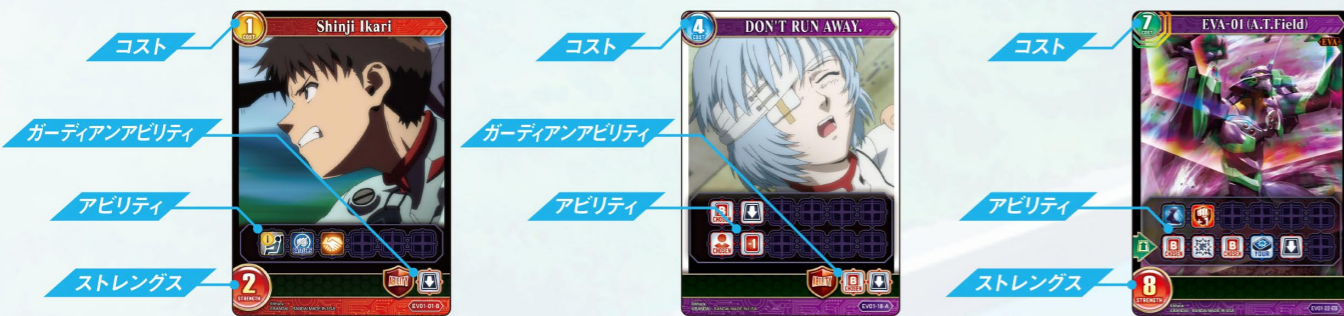
相手を攻撃します。

#### アクション

使い切りのカードで強力な効果を発動します。

#### エクストラデッキ (バトラー/アクション)

このカードはバトラーを破壊することで召喚できます。その代わり強力なアビリティで戦局を大きく変える可能性があります。



### ゲームの始め方

**ボックスからカードを取り出したらそのまま遊べます。カードをシャッフルしてバトルを開始しましょう。**

プレイヤーはそれぞれデッキを用意して下さい。プレイヤーはそれぞれカードをシャッフルし、デッキの上から、カードを伏せた状態で5枚ガーディアンスタックに置きます。これらのカードがバトルのガーディアンとなります。プレイヤーは、指示がない限りその5枚のカードを見ることが出来ません。もしプレイヤーがエクストラデッキを使う場合はデッキをシャッフルし、カードを伏せた状態で近くに置きます。各プレイヤーはゲーム開始時に手札として5枚のカードをデッキから引き、順番を決めます。最後に、カウンター(コインなど、小さなものであれば何でも)をクロノクラッシュゲージのゼロ地点に置いたら、バトルスタートです。

### クロノクラッシュシステム

カードのコストを支払う時は、クロノクラッシュゲージを使用します。このゲームは「時間」も一つの要素で、カードのコストを支払う際や、時間を失った場合、クロノクラッシュゲージ上にあるカウンターを相手側に動かさなければなりません。逆に、時間が増えた場合はカウンターを自分側に戻します。

**カウンターが相手の陣地の1かそれ以上に入った場合、自分のターンは終了します。**

カードは何枚でも使えますが、クロノクラッシュゲージ上のカウンターが相手の陣地に入った瞬間、カードは使えなくなります。



### ターンの流れ

自分のターン中は以下のステップを行います。

- 1 カードのアンタップ
  - 「カードのタップ」とは、カードを横向きにし、使い終わったことを示す行為です。アンタップすることで通常の向きに戻せます。
- 2 デッキから1枚カードを引く
  - デッキからカードが引けなくなった場合、負けとなります。
- 3 メインフェーズ
  - このフェーズでは、以下の行動を好きな順番で何回も行えます。
    - Ⅰ コストを支払い、手札からバトラーを召喚。
    - Ⅱ コストを支払い、手札からアクションカードを使用。
    - Ⅲ バトラー1体を使って攻撃。このターンに召喚したカードは使えません。
    - Ⅳ バトラー1人をクエストに派遣。このターンで召喚したカードは使えません。
    - Ⅴ タップの効果が発動。このターンで召喚したカードは使えません。

### ターンの終了

クロノクラッシュゲージのカウンターが相手陣地の「1」以上になると、あなたのターンは終了します。自分の手札がなくなった、又は手持ちのカードを使用したくない場合、いつでもパスを選ぶことができます。パスした場合、カウンターをクロノクラッシュゲージ上の相手陣地の「3」に置き、ターンを終了します。

### バトラーの召喚

手札からバトラーを召喚するには、そのコストをクロノクラッシュゲージで支払い、カードを自分の「戦場」エリアに置きます。カードが召喚時のトリガー [T] を持っている場合、それを発動させて下さい。バトラーを召喚した時、クロノクラッシュゲージが0を超えた場合でも、バトラーの召喚時のアビリティを使うことができます。このターンに召喚したバトラーは攻撃や、タップ時のアビリティ発動、クエストを行うことは出来ません。

### 能力の発動

カードのアビリティ発動条件や効果は、個別のアイコンによって表されています。アイコンはこの説明書の裏面に記載されています。能力のアイコンが1つ以上ある場合は、左から順番にすべてを使用します。

例 自分のターン中に召喚したバトラーが召喚能力を持っていた場合



このバトラーが召喚された時、ストレングス4以下のバトラーを1体選び、破壊する。

### アクションカードの使用

あなたがアクションカードを使用するたび、そのコストを支払い、その能力を解決します。アクションカードを使用した時、あなたのターンが終了した場合でも、その能力を解決することができます。アクションカードを使用したら、捨て札にします。

### 攻撃

バトラーで攻撃する場合はまずタップし、攻撃時のトリガー [A] を持っているカードの場合はその効果を発動します。次に、相手のガーディアンスタックか、相手のバトラーを攻撃するかを選びます。

### タップ状態の相手のバトラーを攻撃する

タップ状態の相手のバトラーを攻撃する場合は、まずストレングスを比べて下さい。ストレングスが低いバトラーは負け、破壊されます。ストレングスが同じ場合は両者が負けとなり、破壊されます。破壊されたバトラーは捨て札になります。

### ガーディアンスタックを攻撃する

ガーディアンスタックを攻撃の対象に選ぶと、相手はガーディアンスタックの山からカードを公開します。もし公開したカードにガーディアンアビリティがある場合、相手が **その場で使用するかしないか** を選択できます。

- ・ガーディアンがバトラーカードの場合、ストレングスを比べて下さい。
- ・ガーディアンのストレングスが **アタッカーと同じ、もしくは高い場合**、アタッカーのカードが破壊されます。
- ・ガーディアンのストレングスがアタッカーより低い場合、アタッカーのカードはそのままになります。
  - \* ガーディアンは破壊されたときみなされます。もしガーディアンアビリティに「破壊時」トリガー [D] が含まれる場合、その効果は使用できます。
  - \* ガーディアンのバトラーがアビリティアイコンを持っている場合、それは発動しません。それはカードがバトラーとして戦場にいる場合のみ発動します。
- ・もしガーディアンがアクションカードだった場合、何も起こらず、アタッカーは場に残ります。ガーディアンは使用後必ず捨て札となります。

### ガーディアンアタック+1

バトラーは通常ガーディアン1枚のみを攻撃できますが、一部のバトラーは複数枚のガーディアンに攻撃できます。これらのバトラーのカードにはガーディアンアタック+1 [G+1] のアイコンが描かれています。このアイコンが付いたバトラーで攻撃すると、最初のガーディアンを攻撃した後、対戦相手の2枚目のガーディアンも攻撃します。中には+2、+3のガーディアンアタックを持つバトラーもいて、それらのバトラーは追加で2つ、または3つのガーディアンを攻撃します。+ガーディアンアタックは攻撃中に止められることがあります。ガーディアンの効果でアタッカーが破壊された場合、残っているガーディアンへの攻撃は止まります。ガーディアンアビリティによって相手に時間が与えられ、自分のターンが終了した場合、攻撃は中止されます。もし相手にガーディアンが残っており、あなたのバトラーにまだ+ガーディアンアタックの効果が残っている場合も、攻撃は終了します。相手を倒すためにもう一度そのプレイヤーを攻撃してください。

#### 例 攻撃

ガーディアンスタックをストレングス5、ガーディアンアタック+1のバトラーで攻撃する場合、まずアタッカーをタップし、相手にガーディアンスタックを攻撃する事を伝えます。相手のガーディアンスタックから1枚カードを公開し、ガーディアンアビリティをチェックします。カードには「1枚カードを引く」アイコンがあるので、カードを引きます。ガーディアンのストレングスは6で、自分のバトラーより強いので、カードが破壊されます。バトルが終了し、ガーディアンカードは捨て札となり、相手はガーディアンが1枚少ない状態になります。

### クエスト

戦うことだけを目的としたバトラーもありますが、それが唯一の勝利条件ではありません。クエストとは秘密の任務にバトラーを送り、クエストに5回成功すれば勝利となります。バトラーをクエストに送るには、バトラーをタップしてから、あなたの手札にあるカードを伏せたまま上に置きます。バトラーの上にカードがある間、置かれたカードはそのバトラーのガーディアンとなります。もし相手のバトラーがそれを攻撃した場合、カードを公開し、ガーディアンへの攻撃のように扱います。バトラーの上のカードが消えると、通常通りに攻撃することができます。ターンの開始時にバトラーの上に乗っているカードを全て捨て、捨てられた各カードにつき1クエストポイントを得ます。クエストポイントはダイヤなどで管理してください。クエストポイントが5以上あれば、そのゲームに勝利します。

#### 例 クエスト

バトラーの1人をクエストに派遣するため、バトラーをタップします。上に置くカードはガーディアンのように扱われるので、ガーディアンアビリティ「時間+2」を持ったカードを選びます。相手のターンになり、相手はストレングス5のバトラーで、クエスト中の自分のバトラーのガーディアンを攻撃します。カードを公開し、「時間+2」のガーディアンアビリティが発動します。カードはストレングス4のバトラーなので、アタッカーはそのまま場に残り、自分はガーディアンを捨てます。


### タップアビリティ

バトラーの中には、タップアビリティのアイコン [T] を持つバトラーが存在します。このカードでアタックするか、タップアビリティを発動するかを選ぶことができます。ただし、このカードはすでにタップされているバトラーを対象とすることはできません。

#### 例 タップアビリティ

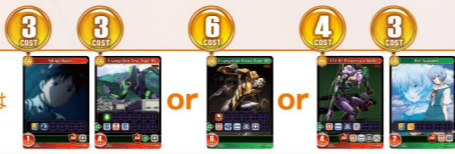
このカードは選んだバトラーをタップできる、タップアビリティを持っています。このカードが場にいる状態で、自分のターンに、タップアビリティを使用して、バトラーを1体タップさせました。このカードは他のアビリティによってアンタップされない限り、このターンでは攻撃できません。

## エクストラデッキ

このデッキはダブルサイズのカードで構成されます。エクストラデッキの使用は必須ではありませんが、もし使う場合はゲーム開始時にシャッフルして横に置きます。エクストラデッキからカードを引く唯一の方法は、エクストラデッキドローのアイコン [  ] があるカードをプレイする事です。エクストラデッキの使い方は他と違います。エクストラデッキのカードの召喚には時間を使いません。エクストラデッキのカードを召喚するには、「戦場」エリアにいるバトラーカードを、その合計コストがエクストラデッキカードのコスト以上となるように、破壊しなければいけません。

**エクストラデッキカードを召喚するには、通常のバトラーのみが破壊対象となります。**  
**エクストラデッキカードの召喚のために、エクストラデッキカードを使用することはできません。**

**例**  
 コスト6のエクストラデッキカードを使うには、あなたの場にいるコスト3のバトラー2体、コスト6のバトラー1体、もしくはコスト4と3のバトラーをコストとして支払います。破壊するバトラーコストの合計が6以上であれば条件は成立します。



## 複数人対戦

3~4人のプレイヤーと遊ぶとき、各プレイヤーのクロノクラッシュゲージが必要です。あなたのターンが終了すると、カウンターがあなたの左のプレイヤーのクロノクラッシュゲージの、あなたが終了した数字の上に置かれます。パスした場合、カウンターは代わりに「3」に置かれます。最初にクエストポイント5以上獲得するか、最後まで勝ち残ると勝者となります。

## デッキ構築

本ゲームをより楽しむためには、あなた自身がデッキを構築してください。独自の戦略を立てる、強力なコンボを探る、またはお気に入りのキャラクターを1つのデッキにまとめるなど、可能性は無限にあります。デッキを作るには以下のルールを守る必要があります：

- デッキには最低50枚のカードが必要です。
- デッキは2色より多く入れることはできません。
- 同じカードを3枚より多く入れることはできません。

エクストラデッキを作る場合、最低6枚のカードがあること、同じカードが2枚以上ない事が条件になります。追加できるのはエクストラデッキカードのみで、それらはすべて同じサイズでなければなりません。最後に、カードはあなたの通常のデッキの色と同じでなければなりません。

## アビリティアイコン

以下のアイコンはクロノクラッシュシステムの秘密の言葉を構成するものです。全てをいきなり記憶するのは難しいので、最初のゲームでプレイするときはこちらで調べてみてください。プレイする内に、記憶できることでしょう。





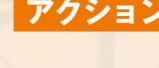

### ターゲット

ターゲットアイコンは、その後に続くアイコンで何をターゲットにできるかを教えてくれます。ターゲットアイコンは、手札や捨て札山のアイコンとセットになっていない限り、場にいるカードが対象になります。

	<b>バトラーを選択</b> この能力はあなたが選ぶ対戦相手、又は自分のバトラー1枚を対象とします。		<b>捨て札</b> このアイコンはあなたの捨て札のカードを対象とします。このアイコンに、バトラーアイコン、またはアクションカードアイコンが指定され、どんな種類のカードが対象となるかが指定されます。
	<b>相手を選択</b> この能力は相手を対象とします。		<b>カードコスト</b> コストの数字が含まれています。この場合、コストが8以下のカードを対象とします。
	<b>自分のバトラー1枚</b> このアイコンを持つバトラーは、その能力で自身をターゲットにすることはできません。あなたの戦場にいる、あなたの他のバトラーが対象になります。		<b>バトラーのストレングス</b> 強さを示す数字が含まれています。この場合、ストレングス8以下のバトラーを対象とします。
	<b>このカード以外の自分の全バトラー</b> このアイコンを持つバトラーを除く、自分の全バトラーは、このアイコンの後のアビリティを得ます。		<b>ウィズ</b> このアイコンはターゲットを変更します。通常、その後コストやストレングスのターゲットアイコン、または別のアビリティが続きます。このアイコンが付いているカードの次のカードを対象にしています。
	<b>自分のアクションカード</b> これらの能力は手札、または捨て札山にあるアクションカードを対象とします。		<b>全てのバトラー</b> このアイコンはあなたと相手のすべてのバトラーを対象とします。
	<b>手札</b> このアイコンは手札にあるカード1枚を対象とします。対象となるカードの種類は、バトラーを選択するアイコンか、アクションカードを選択するアイコンで指定されます。		もし効果にターゲットアイコンがない場合、そのアイコンを持つカードをターゲットにします。効果が複数のターゲットアイコンがある場合は、その数のターゲットを選択する必要があります。




## トリガー

トリガーアイコンは、能力がいつ発生するかを教えてくれます。トリガーが発生したら、これ以降のアビリティアイコンをすべて発動してください。

	<b>召喚時</b> バトラー召喚時、このアイコンのアビリティが発動します。		<b>攻撃時</b> バトラー攻撃時、このアイコンのアビリティが発動します。		<b>破壊時</b> バトラーが破壊された時、このアイコンのアビリティが発動します。
	<b>クエスト完了</b> このトリガーはクエストポイントを獲得した時にいつでも発動します。		<b>アクション</b>		<b>タップ</b> このアイコンを持つカードがアンタップ状態なら、タップすることでこのアイコン以降の効果が発動することができます。ただし、このバトラーを使用して攻撃する場合、このアイコン以降の効果は使用できません。


## 補正











以下のアイコンには、各要素がどのように変更されるかを示す番号が付いています。

	<b>コスト補正</b> 対象のコストが円の中の数字によって変わります。この場合は1増えます。		<b>ストレングス補正</b> 対象のストレングスが円の中の数字によって変わります。この場合は1増えます。		<b>時間補正</b> 数字が+の場合、クロノクラッシュゲージカウンターをあなたに向かって動かします。数字が-の場合、相手に向かって動かして下さい。
--	--	---	--	--	---

## 効果


効果アイコンは、アビリティの対象に対して何をすべきか、または特定の行動を実行するために何をすべきかを示します。アビリティの効果アイコンを発動させる時は左から右へ順番に発動してください。効果アイコンが描かれているカードは、各アイコンを発動できない場合、それらを発動することはできません。

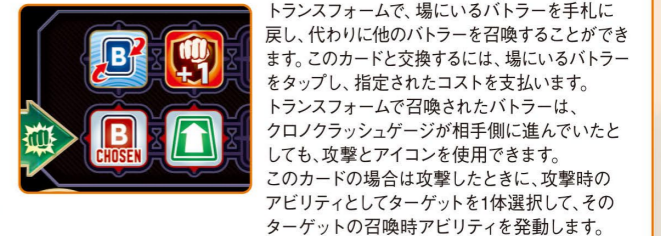
**例**  

 手札のカードを捨て、エクストラデッキを引くことを要求する召喚能力の場合、手札にカードがない状態だとカードを捨てられないので、カードを引くこともできません。

	<b>ターゲット破壊</b> 持ち主の捨て札に置きます。カードがクエスト中の場合、そのカードも捨て札に置かれます。		<b>カードを引く/捨てる</b> このアイコンに+の数字がある場合、その数のカードを引きます。-の数字がある場合は、その数のカードを捨てます。
	<b>ターゲットをタップ</b> カードを横向きにしてください。すでにタップされている場合はそれ以上の効果はありません。		<b>ガーディアン増減</b> このアイコンが+の数字の場合、自分のデッキの一番上からガーディアンスタックの一番上に、その数字の分の枚数を、伏せた状態で置きます。-の数字の場合、あなたのガーディアンスタックの一番上から、そのカードに書かれた数字の分の枚数を捨てます。ガーディアンスタックの枚数上限はありません。
	<b>ターゲットをアンタップ</b> 既にアンタップである場合はそれ以上の効果はありません。		<b>エクストラデッキドロー</b> このアイコンの数字と同じ数のカードをあなたのエクストラデッキから引いてください。
	<b>ターゲットを手札に戻す</b> カードがクエスト中の場合、そのカードもそのオーナーの手札に戻します。		<b>獲得</b> このカードはアイコンの後に記されているアイコンを獲得します。このアイコンの前にトリガーアイコンがある場合、もしくはガーディアンアビリティによってこのアイコンが付与されている場合、この効果はターン終了時まで続きます。トリガーアイコンがないので、場にいる場合は、その効果はそのバトラーが場にいる限り持続します。
	<b>ターゲットの召喚能力を発動</b> 召喚時のトリガーアイコン [  ] のアビリティをもう1度使うことができます。		

## 能力

	<b>+ガーディアンアタック</b> このバトラーは、このアイコンの内側の数字と同じ数のガーディアンを攻撃します。		<b>番兵</b> このバトラーがタップされている間、自分のガーディアンスタックは攻撃されません。召喚時にこのバトラーをタップすることができます。このアビリティを持つバトラーがクエスト中の場合は発動しません。
	<b>攻撃不可</b> このバトラーは攻撃できませんが、クエストを行うことはできます。		<b>撤退</b> このバトラーが戦場に出ている間に戦闘に負けた場合、それをオーナーの手札に戻します。
	<b>バトラー攻撃不可</b> このバトラーはタップされた敵のバトラーを攻撃することはできず、対戦相手のガーディアンスタックとクエスト中のバトラーの上に重ねられているガーディアンのみを攻撃することができます。		<b>忍耐</b> このバトラーを召喚したとき、手札のカードを1枚、表向き状態で、このバトラーの下に入れることができます。相手にこのカードを破壊されたときはいつでも、このカードの下に置かれたカードが代わりに破壊されます。もしこのカードの下に別のカードが1枚もない場合は、このカードは破壊されます。
	<b>プロテクター</b> プロテクターを持つバトラーがいる限り、プロテクター以外のバトラーは相手の効果対象になりません。		<b>奇襲</b> このアイコンを持つバトラーは通常のコストではなく、代わりにアイコン内のコストを支払って召喚することができます。そうした場合、クロノクラッシュゲージが相手側まで進んだとしても、すぐに攻撃しなければなりません。この方法で召喚した場合、攻撃後は破壊されます。
	<b>回復</b> このバトラーが攻撃中に戦闘に負けても、破壊されません。		<b>回避</b> このバトラーは、回避のアイコンを持つカードにしか、アタックされません。
	<b>リーダー</b> このバトラーが攻撃するたび、この後にあなたが召喚する次のバトラーのコストはこのアイコンの内側の数字だけ減少します。リーダーの効果は、ターンの終了時まで持続されます。		<b>トランスフォーム</b> あなたのターンの間に、相手に攻撃できるバトラーをタップし、手札に戻すことができます。トランスフォームアイコンを持つバトラーを、コストを支払って召喚すると、クロノクラッシュゲージが相手側に進んでいたとしても、攻撃とアイコンを使用できます。もしこのカードが召喚、アタック時効果を持っている場合は、使用することができます。
	<b>+1 最後の抵抗</b> このバトラーが戦うたび、ストレングスにボーナスが追加されます。戦闘の後にこのバトラーは破壊されます。		<b>時の引き金</b> このアイコンは召喚効果の最後に使用されます。このアイコンを使用してバトラーを召喚した時、もしクロノクラッシュゲージが相手サイドまで進み、アイコン内の数字以上の位置になる場合、召喚時効果をもう一度使用することができます。
	<b>増援</b> このバトラーが戦場に出ている間に破壊されるたび、自分の手札から、そのカードのコストより低いコストのバトラーやエクストラバトラーを召喚することができます。		<b>挑発</b> この効果を持つバトラーがタップ状態の場合(クエスト中は除く)、挑発を持たないバトラーはアタック対象となりません。このバトラーを召喚したとき、タップ状態で召喚することができます。
	<b>軍隊</b> このバトラーが破壊されるたび、自分のデッキの一番上のカードを捨てることができます。この方法でバトラーが捨てられた場合、それを引きます。バトラーがこのアイコンを複数持っている場合、各軍隊アイコンに対して一回ずつ同じ事を行います。		<b>パイロット</b> プレイヤーは通常通り召喚するか、パイロットコストを支払って召喚するかを選ぶことができます。パイロットコストで召喚した場合、いずれかの[EVA]バトラーに装着する必要があります。このバトラーのストレングスとアビリティを、装着した[EVA]バトラーに加算できます。ただし、加算できるパイロットは[EVA]バトラー1体につき1体までとなります。
	<b>俊足</b> このバトラーは召喚されたターンから攻撃することができます。		

**例**  

 このバトラーが攻撃するときはいくつでも、手札から1枚カードを捨て、エクストラデッキから1枚エクストラカードを引きます。  
 このバトラーがタップ時のアビリティを発動した場合、時間を1増やします。  
 このバトラーを召喚したとき、選んだ1枚のバトラーのストレングスを-3します。もしこのバトラーを召喚した時点で、クロノクラッシュゲージが相手側の3以上に進んだ場合、召喚効果をもう一度発動します。



トランスフォームで、場にいるバトラーを手札に戻し、代わりに他のバトラーを召喚することができます。このカードと交換するには、場にいるバトラーをタップし、指定されたコストを支払います。トランスフォームで召喚されたバトラーは、クロノクラッシュゲージが相手側に進んでいたとしても、攻撃とアイコンを使用できます。このカードの場合は攻撃したときに、攻撃時のアビリティとしてターゲットを1体選択して、そのターゲットの召喚時アビリティを発動します。