

ルール解説

ラストクロニクルはどんなゲーム？

トレーディングカードゲーム『ラストクロニクル』では、各プレイヤーが構築したデッキを持ち寄り、2人で対戦します。ゲームが進むごとに「時代」が発展していき、進むにつれてカードの能力が変化していくのが『ラストクロニクル』の大きな特徴のひとつです。



◀50枚のデッキにルーleshシートなどがついた構築済みデッキも発売されており、入門者の方にもおすすめです。

デッキ構築 — 2つの構築方法 —

構築戦のデッキは50枚ちょうどで組む必要があります。その際、同じ名前のカードは3枚までしか入れることができません。同じカード名でイラストが違うカードや、プレミアム版のカードも存在しますが、それらも合わせて3枚までとなります。

デッキの構築方法は下の2種類あり、それぞれデッキに入れるカードの種類が異なります。

各構築で使えるカード

●**天空構築**……「天空編Ⅰ」「天空編Ⅱ」の収録カード & 「SD-013」以降の構築済みデッキのカード & 「PR-057」以降のプロモーションカード

●**クラシック構築**……『ラストクロニクル』のすべてのカード (ただし、両構築について1枚制限・禁止カードあり)

※最新の構築ルールは公式サイト (<http://www.last-chronicle.jp/>) をご確認ください。

5つの勢力

このゲームでは、カードは5つの勢力のどれかに属しています。勢力はカードの左上にある勢コストアイコンの種類で表されます。

マルチソウル

2つ以上の勢力を合わせ持つ、「マルチソウル」と言われるカードも存在します。



◀白の勢力。全体的なバランスがよく、特に防衛に長けており粘り強く戦えます。



◀橙の勢力。パワーが大きい重量級のユニットが多く、攻撃も力任せな傾向があります。



◀紫の勢力。軽量速攻タイプのユニットが多く、敵ユニットにダメージを与えるのが得意。



◀黒の勢力。自らの犠牲をいとわず、ユニットを破壊し手札を攻めて敵を弱体化させます。



◀青の勢力。カードを引いたり相手を邪魔し、アドバンテージを重視した戦い方をします。

カードの見方と種類



▲ゲームのメインとなるカードで、戦場に配置され、戦闘で相手のユニットや相手プレイヤーにダメージを与えます。



▲戦場に配置しておくときさまざまな効果をもたらしてくれるカード。配置したときにのみ効果を発揮するものもあります。



▲使用したらそのまま捨て札となる切り札のカード。ほかのスベルやアクションパリティに割り込んで使えます。

1 コスト・勢力

このカードを使用するために必要なコストと、所属している勢力を表します。

2 CA・CB

黄色いオーブと青いオーブをそれぞれ「CA」、「光碧（こうへき）CA」とい、時代の発展に使用します。中央に「CB（クロノバースト）」アイコンがあれば、クロノチェック時にクロノバーストを発動できます（→3ページ）。

3 カード名

この欄の右に「E（EPIC）アイコンがついている場合、同名のカードを自分の戦場に2枚以上配置できません。同様に「LEGACY」のアイコンがあるカードは、名前が異なっても自分の戦場に2枚以上配置できません。

4 カードタイプ・カテゴリ

ユニット・ヒストリー・スベル・ストラクチャのカードタイプ4種類の後に、種族やジャンルを表すカテゴリが書かれます。

5 テキスト

そのカードの効果です。下に異なるフォントで小さく書かれているのは、ゲームに直接影響しないプレイヤーテキストです。

6 カードナンバーなど

イラストレーター名、そのカードが収録されているセット名と通し番号、レアリティ、カード名の読みがなが書かれています。

7 戦闘ステータス

ユニットカードのみにあり、左から順に「レベル」「パワー」「ATK」です。レベルが現在の自分の時代以下なら、攻撃と防御に使えます。パワーはユニットどうしの戦闘で相手に与えるダメージ、ATKは攻撃が防御されなかった際に対戦相手へ与えるダメージです。パワー以上のダメージを受けたユニットは破壊され、捨て札置き場へ置かれます。

レアリティ表記

S：スーパーレア
R：レア
U：アンコモン
C：コモン

SD：構築済みデッキ
PR：プロモカード

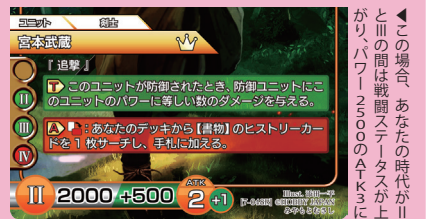
高→希少度↓
低



▲「動力(X)」のXの数だけ動力カウンターを乗せて戦場に出ます。それを決まった個数取り除くことで能力を使えます。減った動力カウンターは自分の回復フェイズにXの数まで戻ります。

時代とともに変わる能力

緑や赤で塗り分けられているテキストがあった場合、時代によってテキストが変化します。下のカードの場合、あなたの時代がIIかIIIなら緑の、IVなら赤のテキストを持ちます。色のついていないテキストは、時代を問わず持っています。戦闘ステータスも時代によって変化します。






カードの使い方

コストの支払い

手札にあるカードは、コストを支払って使用します。

コストは「勢力コスト」と「フリーコスト」からなります。次のカードの場合は全部で4つのソウルが必要で、そのうち2つは勢力コストとして白のソウルを支払わなければなりません。フリーコストはどのソウルでもOKです。

また、コストにXが含まれる場合、Xはフリーコストを任意の数だけ支払うことができます。

を使うには
→  +  + どれでも2つ

を使うには
→  + どれでも好きなだけ

ソウルの獲得

自分のソウルヤードにある、アクティブ状態のSS（ソウルストーン）を1つワイプすると、そのSSの勢力のソウルを1つ獲得できます。

左で例示した「2白白」のカードを使う場合、白の勢力のSSを2つと、勢力を問わずSSを2つワイプすることによって必要なソウルを生み出して、コストを支払うことができます。



ソウルの注意点

使われずに余ったソウルは、ソウルプールという仮想空間にためておけますが、フェイズをまたいだときにすべて消滅します。

SSからソウルを生み出す効果は「ソウル能力」といい、割り込みされることなく即座に解決します。また、カードを使ったりアクションアビリティを起動したり（→7ページ）している最中にソウルの支払いが必要になった場合は、解決の途中であってもその場でソウル能力を使えます。

クロノチェックとクロノバースト

クロノチェック

チェックフェイズ（→5ページ）に、自分のデッキの上からカードを1枚、自分のCAヤードに表向きに置くことをクロノチェックといい、CA（黄色いオープの数、クロノアチーブメントと呼ぶ）の合計が7以上なら「時代の発展」が可能になります。なお、クロノチェックの際にデッキが0枚の場合はチェックを行いませんが、その時点で負けることはありません。

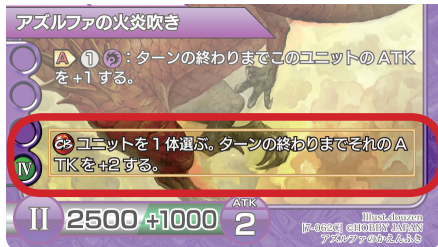


CAの合計が
7以上なら
「時代の発展」

P.5へ

クロノバースト

クロノチェックによってCAヤードに置かれたカードが、右のような「CBアイコン」を持っていた場合、即座に「クロノバースト」を発動できます（しなくてもかまいません）。クロノバーストの発動には割り込むことができません。



CB（クロノバースト）が発動したなら、テキスト欄の下に線で囲まれた部分の効果が発生します。このCB用のテキストは、クロノバースト以外で使うことはできません。

ゲームフィールドの配置

時代ヤード

時代マーカを裏向きで置く場所です。時代マーカの数、自分の時代の数(Ⅰ～Ⅳ)を表します。置ける時代マーカは最大4枚まで、自分の時代マーカはいつでも内容を確認できます。

戦場

ユニットやヒストリー、ストラクチャを配置する場所です。戦場にこれらを配置する際は、表向きかつアクティブ状態で出します。それぞれ出せる枚数に制限はありません。

ライフカウンター

自分のライフを記録できるもの(メモやサイコロでも可)を用意しておきましょう。相手のライフも合わせて記録すると、ゲーム中のミスやトラブルを防ぐことができます。

デッキ置き場

デッキを裏向きに置きます。ゲーム中はデッキの内容を勝手に見たり、順番を変えたりしてはいけません。デッキが尽きて、引くべきときにカードを引けない場合はゲームの負けになります。

自分のゲームフィールド



CAヤード

クロノチェックによってめくれたカードを、表向きに置いておく場所です。置ける枚数に上限はありません。

ソウルヤード

SS(ソウルストーン)を配置する場所です。SSを配置する際は、表向きかつアクティブ状態で出します。ここに配置されたカードは、勢力以外のカードテキストや能力が無視されます。

捨て札置き場

破壊されたユニットや使用したスペル、手札から捨てたカードは、すべて捨て札置き場に置かれます。捨て札は表向きに置き、各プレイヤーはいつでも内容を確認することができます。順番を変更してもかまいません。

リムーブヤード

ゲームからカードが「除外」される場合、それはゲーム外のリムーブヤードに置かれることとなりますが、各プレイヤーは内容を確認できます。この図では便宜的に、捨て札置き場の下に横向きで置いています。

ターンの進行

自分のターンの流れは以下のとおりです。どちらかが勝利条件を達成するまで、各プレイヤーが交互に自分のターンを進めます。

ゲーム前の準備

1 デッキの準備

それぞれのデッキをよくシャッフルします。

2 先手・後手の決定

じゃんけんやサイコロの出目勝負などを行ない、勝ったプレイヤーが、先手が後手の好きなほうを選びます。

3 初手ドローとマリガン

互いにデッキの上から5枚引いて最初の手札とします。これが気に入らない場合、一度だけマリガンができます。手札を好きな順番でデッキの一番下に入れ、上から5枚引き直します。



4 時代マーカの設置

デッキの上から1枚を、最初の時代マーカとして時代ヤードに裏向きに置きます。

5 ライフ20

お互いのライフを20としてゲームを始めます。

回復フェイズ

自分のワイルド状態（横向き）のカードをすべてアクティブ状態（縦向き）にして、回復します。



ワイルド状態



アクティブ状態

ドローフェイズ

自分のデッキの上から1枚カードを引き（ドロースる）、手札に加えます。

チェックフェイズ

デッキの上から1枚めくってCAヤードに表向きに置き、クロノチェック（→P.3）を行ないます。ただし、先手プレイヤーの1ターン目だけはこのチェックフェイズを飛ばします。

メインフェイズ ★

以下の5つの行動を、好きな順番でいくらでも行なえます（**1**を行なってから**5**を行ない、また**1**を行なうなど）。

1 ユニット・ヒストリー・ストラクチャを配置する

コストを支払い、手札から戦場に配置します。1ターンに何度でも行なえます。

2 SSを配置する

手札からカードを1枚、ソウルヤードに配置します。1ターンに1回しか行なえません。

3 スペルカードを使う

コストを支払い、手札から使用して捨て札置き場に置きます。1ターンに何度でも行なえます。

4 ユニット・ヒストリー・ストラクチャのアクションアビリティを使う

カードの起動コストを支払って使用します。コストが払えるなら1ターンに何度でも行なえます。

5 時代を進展させる

CAヤードにあるカードのCAの合計値が7以上なら、以下の手順で時代を進展させることができます。

時代の進展

5-1 1枚を時代マーカに

CAヤードのカードを1枚選び、相手に見せてから時代ヤードへ裏向きに置きます。

5-2 1枚を手札に

CAヤードに残ったカードから1枚選び、相手に見せてから手札に加えます。

5-3 残りを捨て札に

CAヤードに残ったすべてのカードを捨て札置き場に置きます。

※CAの合計値が7以上あるとき、時代の進展をしなくてもかまいません。

※どのカードを時代ヤードに置き、どれを手札に加えるかは相手にとっても公開情報です。

※時代マーカがすでに4枚だった場合、**5-2**と**5-3**のみを行ないます。時代はIVのままですが、時代の進展は行なったこととなります。

★がついているフェイズやステップでは、双方がスペルやアクションアビリティを使えます。

ゲームの勝利条件

対戦相手のライフを0まで減らすか、対戦相手のデッキが尽きてカードを引けなくなったら、あなたの勝利です。

- 最初のライフは20
- 相手のライフを0にすれば勝ち
- 相手が引けなくなっても勝ち

戦闘フェイズ

攻撃前ステップ ★

攻撃前に、各プレイヤーがスペルやアクションアビリティを使用できます。

攻撃ユニット指定ステップ

自分のアクティブ状態のユニット1体をワイプして、攻撃ユニットに指定します。このターンに配置されたユニット、レベルが自分の時代より高いユニットは指定できません。

防御前ステップ ★

防御前に、各プレイヤーがスペルやアクションアビリティを使用できます。

防御ユニット指定ステップ

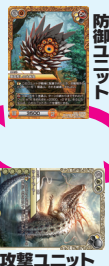
相手は自分のアクティブ状態のユニットを1体指定し、防御ユニットにすることができます。防御ユニットはワイプしません。レベルが自分の時代より高いユニットは指定できません。

ダメージ前ステップ ★

防御後に、各プレイヤーがスペルやアクションアビリティを使用できます。

ダメージステップ ★

このステップの開始時に攻撃ユニットと防御ユニットが、互いのパワー分のダメージを与えます。防御ユニットが指定されていなかったならば、攻撃ユニットのATK分のダメージを相手に与えます。



戦闘続行宣言ステップ

攻撃前ステップに戻ってさらに戦闘を続けるか、戦闘を終了するかを選びます。このターン攻撃ユニットに指定したユニットは、もう攻撃させることはできません。

メインフェイズ2 ★

1回目のメインフェイズと同様、好きな順番に5つの行動を行なえます。ただしSSの配置は1ターンに1回しかできません。

調整フェイズ ★

このフェイズの終了時にターンプレイヤーの手札が7枚以上ならば6枚になるまで捨て、ユニットが負っているダメージが取り除かれ、「ターンの終わりまで」の効果が終わります。

小隊攻撃

攻撃ユニット指定の際、一度に2体以上のユニットを「小隊」として攻撃させることができます。その場合、「小隊を組んだユニットの合計パワーと、もっとも高い値のATKを持った1体の攻撃ユニット」

のように扱います。小隊の攻撃を1体の防御ユニットが防御した場合、防御側のダメージは、小隊の構成ユニットに防御側プレイヤーが500点刻みで好きなように割り振ることができます。



攻撃ユニットの小隊



1500

ダメージを

割り振る

2000



ダメージ

アビリティ



A アクションアビリティ

テキスト欄の「:」の左側に書かれた起動コストを支払うことで、右側に書かれた効果が発生するアビリティです。起動コストには右のようにさまざまな種類があります。「天空編」以降はAアイコンで表されます。



T トリガーアビリティ

「○○したとき、~」や「○○時に、~」といった表記になっており、条件となる何かが起こった際、自動的に効果が発生するアビリティです。「天空編」以降はTアイコンで表されます。

F フィールドアビリティ

そのカードが戦場に配置されているだけで、常に効果を発揮し続けるアビリティです。「天空編」以降はFアイコンで表されます。



アクションアビリティの使い方

アクションアビリティを起動するためのコストには、以下のような種類があります。

1 コスト

指定されたソウルを支払います。

2 アイコン

そのカード自身をワイプします。配置したばかりのユニットは、次の自分のターンにならなければこのコストを支払いません。

3 手札をX枚捨てる

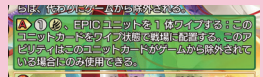
あなたの手札からX枚を選び、捨て札置き場に置きます。

4 ○○を犠牲にする

あなたの○○を捨て札置き場に置きます。

5 Xライフを支払う

あなたのライフをX点減らします。ライフがマイナスになるような支払い方はできません。



▲このカードがゲームから除外されている場合、白のコストとフリーコストを1ずつ支払い、あなたのEPICアイコンを持つユニット1体をワイプすることで、戦場に戻せます。

スタックルール

スペルやアクション・トリガーアビリティによって発生した効果は、解決する前にいったん「スタック」します。各プレイヤーはこれに割り込んで別の効果をスタックでき、後から発生した効果を先に解決します。

右図の例

1 あなたのパワー 2000のユニットに対し、相手が《炎術弾》のスペルで2000ダメージを与えて破壊しようとする。

2 あなたはスペル《巨大成長》を使い、自分のユニットを《炎術弾》から守ろうとする。《巨大成長》の効果が《炎術弾》の上にスタックされて解決を待つ。

3 双方のプレイヤーがこれ以上何もしないことを宣言したので、上にある《巨大成長》の効果が先に解決される。

4 双方が何もしないなら、続けて《炎術弾》が解決されるが、ユニットのパワーは3000に増えているので、破壊されない。

