

# LEGIONS!

レギオンズ!

## クイックスタートガイド ver.1.00

「レギオンズ!」は二人対戦型トレーディングカードゲームです。  
あなたの分身であるレギオンマスターを操って、  
相手マスターを倒せば勝利します!

### 勝利条件

#### 相手マスターのライフを0にすると勝利!

※ドローする時に山札が無く、ドローできないと敗北  
※自分のコアゾーンとリーダーゾーンにコアを合計12個集めても勝利

### プレシートの見方とカードの配置

ゲームには様々なゾーンやカードの役割があります。プレシートを利用することでスムーズにゲームプレイを進めることができます。

**フィールド**  
ユニットが置かれる戦場です。ミニオンゾーンとリーダーゾーンがあります。

#### ミニオンゾーン

ミニオンを配置する場所です。右、中央、左の3つのレーンがあり、それぞれに1枚ずつミニオンを配置することができます。

#### タイムラインとウェイトゾーン

ウェイトターンを表します。タイムラインにはI・II・III・IVまでのウェイトゾーンがあり、そのカードが再利用可能になるまでのターン数を表します。各ウェイトゾーンには枚数の制限なくカードを配置できます。

#### 山札ゾーン

自分のデッキを裏向きに配置する場所です。

#### ライフ

自分のレギオンマスターが持つ現在のライフをマーカーを使用して表示します。20からはじまり、0になると敗北となります。20以上には増えません。

#### ライフマーカー

ライフの現在値を表示するためのマーカーです。

#### 除外ゾーン

ゲームから除外されたカードの置き場です。

#### リーダーゾーン

マスターおよびロードを配置する場所です。マスターエリア、ロードエリアにそれぞれ1枚のみ配置できます。

#### 手札

あなたの手札です。対戦相手から表面が見えないように持ち、自分のみ内容を確認できます。

#### スタンバイゾーン

マスターが使用可能なコアをウェイトターンが0になり、自ターン中いつでも使用できるようになったカードが置かれます。2枚まで置くことができ、置けなかったカードは除外ゾーンへ移動します。自分のターン中にコストを支払わずプレイできます。

#### コアゾーン

マスターが使用可能なコアをコアカウンターを使用して表示する場所です。コア活性エリアに置かれたコアは活性状態、コア疲労エリアに置かれたコアは疲労状態を表します。

### カードの状態

フィールドに配置されたカードは、その置き方の向きによって「活性状態(縦向き)/疲労状態(横向き)」を、表裏によって「オープン状態(表)/リバース状態(裏)」をそれぞれ表します。  
(リバース状態のカードも、活性状態/疲労状態を持ちます)

活性状態 疲労状態 リバース状態

### デッキ構築ルール

デッキは40枚\*+マスターカード1枚で構築します。同名カードはデッキに3枚まで入れられます。デッキには必ず1枚のマスターカードを入れなければならない。マスターカードを2枚以上入れる事はできません。  
\*マスターデッキのみを使用した対戦では、お互い25枚+マスターカード1枚のミニデッキでの対戦となります。



デッキ40枚 マスターカード1枚

### コアとは

コアは、レギオンマスターの魔力の象徴です。コアゾーンのコア活性エリアに置かれたコアは活性状態、コア疲労エリアに置かれたコアは疲労状態であることを表します。コアゾーンのコア活性エリアに置かれたコアをコア疲労エリアに移動させる事で、マスターポイント(MP)を獲得して、コストの支払いを行う事ができます。

### カードの種類と見方

「レギオンズ!」には5種類のカードが存在します。ここではそれぞれのカードの特徴と見方を紹介します。  
(※説明文中に出てくる「アンロック」については裏面に詳細があります)

#### マスターカード

あなたの分身たるレギオンマスターを表します。

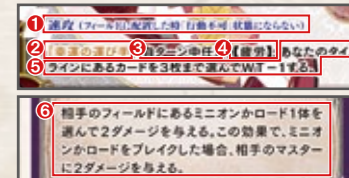


#### 覚醒モード

#### 通常モード

- 1 モードアイコン  
マスターが今、通常モードか覚醒モードかを表します。
- 2 カテゴリー  
カードのカテゴリーです。マスター・ミニオン・ロード・スキル・アーツの5種類があります。
- 3 名前  
カードの名前です。
- 4 保有カラーシンボル  
マスターは必ず2つのカラーシンボルを持ちます。カラーシンボルは黒・赤・白・緑の4種類があります。
- 5 テキスト欄  
カードが持つ能力が書かれています。
- 6 QRコード  
スマートフォンなどに読み込む事で、そのカードの解説等がブラウザ上で見られます。
- 7 クラス  
マスターの持つクラスです。

### テキスト欄の読み方



- 1 キーワード能力: そのユニットが持つキーワード能力です。
- 2 アビリティ名: そのユニットが持つアビリティの名前です。
- 3 発動条件: そのアビリティが効果を発揮する条件です。
- 4 コスト: そのアビリティの効果を得るさいに支払わなければならないコストです。
- 5 アビリティ効果: そのアビリティの効果です。
- 6 スキル/アーツ効果: そのスキル/アーツの効果です。

### カラーシンボル



#### スキルカード

あなたのマスターが使用するスキルを表します。



タイプ  
カードの持つタイプです。

- 8 必要カラーシンボル  
そのカードをアンロック\*する為に必要なカラーシンボルです。使用するマスターカードが同じカラーシンボルを保有している必要があります。2つ以上のカラーシンボルを持つカードもあります。
- 3 名前
- 2 カテゴリー
- 9 コスト  
そのカードをアンロック\*する為に必要なMPを表します。
- 5 テキスト欄
- 10 WT  
ウェイトターンを意味します。I・II・III・IVまでの種類があり、そのカードが再利用可能になるまでのターン数を意味します。
- 11 QRコード

#### ミニオンカード

あなたと共に戦う配下(ミニオン)を表します。



タイプ

- 8 必要カラーシンボル
- 3 名前
- 2 カテゴリー
- 9 コスト
- 5 テキスト欄
- 12 ATK  
アタックを意味します。そのカードがバトルで相手に与えるダメージです。
- 13 HP  
ヒットポイントを意味します。そのカードがダメージを受けると減り、0以下になるとブレイク(破壊)されます。ターン終了時に全回復します。
- 10 WT
- 11 QRコード

#### アーツカード

あなたのマスターが使用するアーツを表します。アーツカードは、マスターが覚醒モードでないとアンロック\*できません。



- 8 必要カラーシンボル
- 3 名前
- 2 カテゴリー
- 9 コスト
- 5 テキスト欄
- 11 タイプ
- 6 QRコード
- 11 タイプ
- 12 ATK
- 13 HP

#### ロードカード

あなたの同盟者として戦うロードを表します。ロードカードはマスターが覚醒モードでないとアンロック\*できません。



- 8 必要カラーシンボル
- 9 コスト
- 14 CC(コアコスト)  
そのロードを維持する為に必要なコア数です。アンロックコストを支払った後、コアコスト分のコアを、あなたのコアゾーンのコア疲労エリアから取り、ロードカードの上に置かなければなりません。
- 5 テキスト欄

#### ※アンロックとは?

必要なコストを支払いカードをプレイ可能な状態にする事をカードをアンロックと呼びます。詳しくは裏面を参照して下さい。

#### Web

「レギオンズ!」公式WEBサイト  
<http://legions.flipflops.jp/>

#### Twitter

「レギオンズ!」  
公式アカウント @legions\_tcg



このゲームの詳しいルールや「レギオンズ!」の最新情報はここからチェックです。

## ゲームの進行

### ゲームの準備

- 1 両者のマスターカードをリーダーゾーンの右側に通常モード側を上にして配置します。
- 2 両者、デッキをシャッフルし、裏向きで山札置き場に配置します。
- 3 じゃんけん等のランダムな手段で先攻プレイヤーを決めます。
- 4 両者、ライフマーカーをライフゾーンの20の位置に置きます。
- 5 両者、コアを5個取り、マスターカードの上に置きます。
- 6 後攻プレイヤーのみ、マスターカードの上のコアを1個取り、ウェイトゾーンIIIに置きます。
- 7 両者、山札の上から手札を5枚引きます。(引き直しはなし)
- 8 先攻プレイヤーから第1ターンを開始します。

### ターンの進行

#### 1 スタートフェイズ

- 1 あなたのフィールドにある疲労状態のカードを全て活性状態にします。
- 2 あなたのフィールドにあるリバース状態のカードを全てオープン状態にします。

#### 2 コアフェイズ

- 1 あなたのマスターの上にコアがある場合、そのコアを1個取り、コアゾーンのコア活性エリアに移動します。
- 2 通常モードのマスターの上にコアが全て無くなった場合、マスターカードを裏返し覚醒モードにします。
- 3 コアゾーンにあるコア疲労エリアのコアを全てコア活性エリアに移動します。

#### 3 ドローフェイズ

- 1 あなたの山札の上からカードを1枚手札に加えます。山札がない場合は敗北となります。先攻1ターン目でも行います。
- 2 手札からカードを1枚選んで裏向きで除外し、山札の上からカードを1枚引くことができます(1ターンに1度のみ任意で行います。先攻1ターン目も可能です)。

#### 4 メインフェイズ

以下の行動を好きな回数、好きな順番で行う事ができます。

**【手札のアンロック】** 手札のカードをコストを支払いアンロックする。アンロックしたカードは即座にプレイする。(ただしスキル、ミニオンカードの場合のみ空いているスタンバイゾーンに置く事も可能です)

**【スタンバイカードのプレイ】** スタンバイゾーンに置かれたカードをプレイする。既にアンロックしたカードの為、コストは不要です。

**【アタック】** フィールドの活性状態のミニオン1体かロード1体を疲労させアタックする。(配置したターンは「行動不能」状態な為、できません)

**【ミニオンのレーン移動】** ミニオンゾーンに置かれた活性状態のミニオンを疲労させ隣接するレーンに移動する。(配置したターンは「行動不能」状態な為、できません)

**【ユニットが持つ任意能力の起動】** フィールド上のユニットが持つ任意能力をコストを支払い使用する。

**【フィールドにあるカードの除外】** フィールドに置かれた活性状態のカード(ミニオン/ロード/リバース状態のカード)を除外する。

**【スタンバイカード除外】** スタンバイゾーンに置かれたカードを除外する。

#### 5 エンドフェイズ

- 1 あなたのタイムラインに置かれている全てのカードのウェイトターン経過処理を行います。
- 2 両者のミニオンとロードが受けていたダメージと、ターン終了時までの効果が全て消滅します。

対戦相手のターンへ移行します。

## マスターの覚醒

マスターカード上のコアがすべて取り除かれた時、マスターカードを裏返して覚醒モードとなります。



以降マスターは常に覚醒モードとなり、以下の能力を得ます。

《常時》：あなたは、スキルカード/ミニオンカード/アーツカード/ロードカードをアンロックできる。

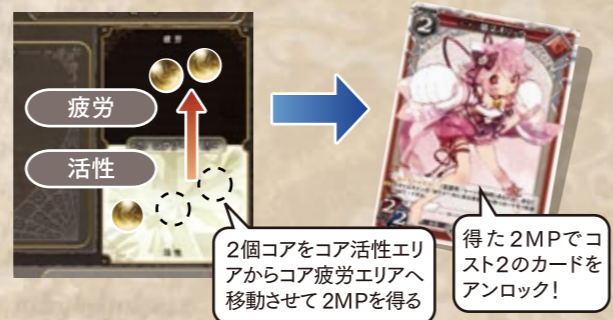
《自ターン中任意》【疲労】：ゲーム外からコアを1個取り、このカードの上に置く。

《自ターン中任意》【疲労】：あなたのフィールドのミニオン1体かロード1体を選び、ターン終了時まで「強襲」\*を与える。  
\*強襲(そのユニットは、フィールドに配置したターン中でも、ミニオンゾーンへのアタックのみ可能)

## 手札のアンロック

手札のカードをプレイする為には、カードのコストに等しいマスターポイント(MP)を支払ってアンロックする必要があります。コアを1個疲労させるごとに1MP得ることが出来ます。

\*得たMPはターン終了時すべて失い、次のターンに持ち越すことはできません。



この時、そのカードが持つカラーシンボルと同じカラーシンボルをあなたのマスターカードが持っている事が条件となります。

もし、マスターカードが持たないカラーのカードでも、カラーシンボルを1つしか持たないシングルシンボルのカードなら追加で1MPを支払う事でアンロック可能です。複数のカラーシンボルを持つカードはクラス専用カードであり、全てのカラーシンボルを持つマスター以外はアンロックできません。

アンロックしたカードは、即座にプレイしますが、スキルカードまたはミニオンカードの場合のみ、即座にプレイせず、あなたの空きスタンバイゾーンに置いておく事も可能です。

## カードのプレイ

手札からアンロックしたカード、またはスタンバイゾーンに置かれたカードを選択し即座にプレイする事ができます。プレイはカードの種類ごとに以下の手順で行います。

### ミニオンカード

あなたの空いているミニオンゾーンに置きます。配置されたターン中は「行動不能」状態が付与され、疲労をとまなう行動ができません。ミニオンがダメージ等によりブレイクした場合、WT値で指定されたタイムラインに置きます。

### スキルカード

テキスト欄に書かれている効果を解決し、その後WT値で指定されたタイムラインに置きます。

### ロードカード

あなたの空いているリーダーゾーンのロードエリアに置きます。配置されたターンは「行動不能」状態が付与され、疲労をとまなう行動ができません。複数のロードを同時に配置することはできません。配置時、アンロックコストを支払った後、CC分のコアをあなたのコアゾーンのコア疲労エリアから取り、ロードカードの上に置きます。ロードがダメージなどによりブレイクした場合、ロードは除外ゾーンに移動し、ロードの上に置かれたコアは、あなたのマスターの上に移動します。

### アーツカード

テキスト欄に書かれている効果を解決し、その後、除外ゾーンに置きます。

## ユニットによるアタック処理の流れ

ユニットとは？ フィールドに置かれた、マスターカード、ミニオンカード、ロードカードの事をユニットと呼びます。あなたのユニットで、相手ユニットに対してアタック(攻撃)をバトルを行う事ができます。

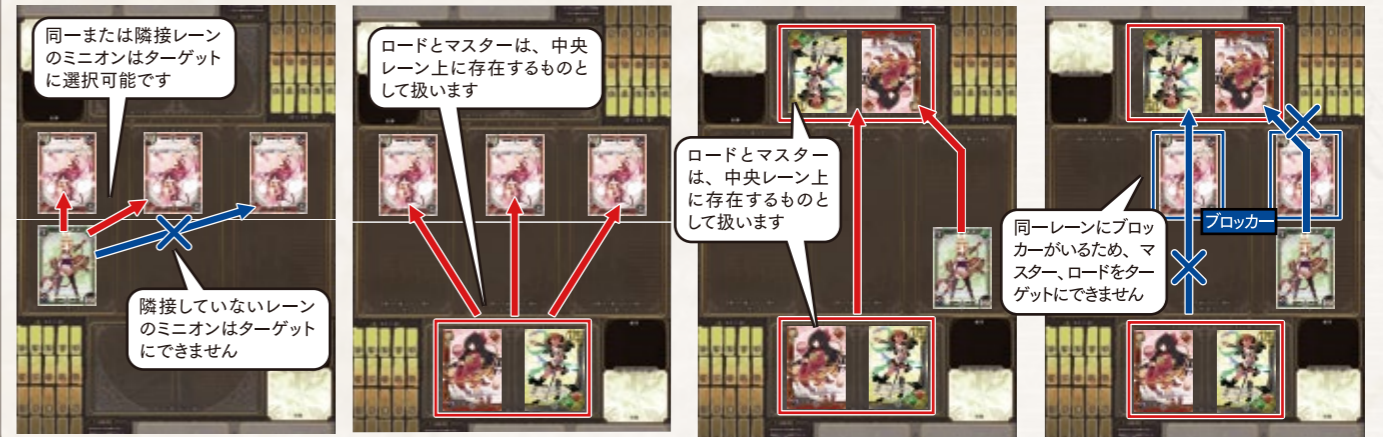
- 1 アタックユニットとして、ミニオン1体かロード1体を選んで疲労させ、アタックを宣言します。(そのターン配置したばかりのユニットは、ターン終了時まで「行動不能」状態の為アタック宣言ができません。)あるいは、「あなたのマスターは[ATK X(指定の整数)]でアタックする」効果を持つスキルカードやアーツカードをプレイし、あなたのマスターをアタックユニットとしてアタックを宣言します。マスターでアタックする場合は、マスターを疲労させる必要はありません。

- 2 以下の条件に当てはまる相手フィールド上のユニットをターゲットユニットとして1体選びます。

### ターゲットユニットの条件

アタックユニットがターゲットユニットに選べるのは、対戦相手の以下のユニットのみになります。

- 同一レーン上のミニオン
- 隣接レーン上のミニオン
- 同一レーンに、ブロッカー(対戦相手のミニオン)が存在しない場合のみ、対戦相手のマスターかロード



- 3 アタックユニットと、ターゲットユニットでバトルを行い、それぞれのユニットのATK分のダメージを同時に応酬します。ダメージ分、ミニオンまたはロードならHPが、マスターならライフが減少します。



- 4 ミニオンとロードはHPが0以下になったら即座にブレイクします。ブレイクしたミニオンはWT値で指定されたウェイトゾーンに置きます。ロードは上に置かれていたコアをすべてマスターの上に移動した後、除外ゾーンに置きます。



## ウェイトターン経過処理の流れ

タイムラインに置かれたカードとコアは、規定のウェイトターンが経過すると使用可能になります。

- 1 ウェイトゾーンIに置かれているカードを、任意の順番で空いているスタンバイゾーンに全て移動します。スタンバイゾーンに空きがない場合、置けないカードは除外ゾーンへ移動します。ウェイトゾーンIに置かれているコアは、スタンバイゾーンではなくコアゾーンのコア活性エリアに移動します。
- 2 ウェイトゾーンII、III、IVに置かれている、全カードと全コアをそれぞれウェイトゾーンI、II、IIIに移動します。

### 「WT+1」や「WT-1」等の効果について

カードの効果などに、「WT+1」や、「WT-1」などの表記がある場合があります。これは、指定の数値分、ウェイトターンを増減する事を意味します。例えば、ウェイトゾーンIに置かれているカードを「WT+1」する場合、そのカードをウェイトゾーンIIに移動させ、逆に「WT-1」する場合は、空いているスタンバイゾーンに移動させます。

