Reバース for you クイックマニュアル Ver.1.0

2020年3月19日現在の内容です。

「Reバース for you」は、集めたカードでデッキを作って競い合う、1対1の対戦カードゲームです。
あなたが選んだパートナーとともに、対戦相手のプレイヤーのデッキと勝負！
「エントリーイン」&「スパーク」が鍵を握る、スピード感あふれるゲームを楽しもう！

ゲームの勝敗

相手のリタイアを先に7枚以上にすれば勝ち！

自分のターン：カードを引く → エネルギーをためる → エネルギーを使ってアタックの準備 → 相手にアタック！ → 相手のターン

この流れを交互に繰り返す

カードの見かたと種類

デッキについて

キャラカードとReバースカードを集めて、合わせてぴったり50枚のデッキを用意しよう！

キャラカード

Reバースカード

①カード名　②属性　③能力
④ATK　カードの攻撃力です。
⑤DEF　カードの耐久力です。
⑥コスト　強さの段階の目安です。

ポイント Reバースカードは8枚まで！同じカード名のカードは4枚まで！

パートナーについて

パートナーカード

デッキとは別に3枚のパートナーカードを用意しよう！

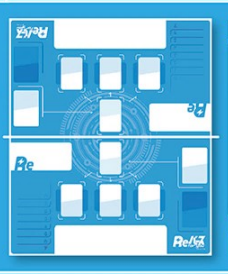
同じカードを3枚でもOK！

2枚と1枚の組合せでもOK！

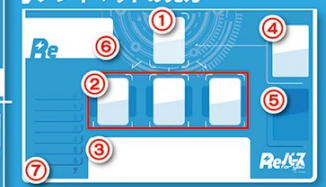
3種類を1枚ずつでもOK！

プレイマットを準備しよう！

プレイヤー1人につき1枚のプレイマットを使います。
お互いのエントリーが向かい合わせになるようにプレイマットを置こう！



プレイマットの見方



①エントリー
②メンバー
③エネルギー置場
④デッキ置場
⑤控え室
⑥Reバース置場
⑦リタイア置場

詳しい説明は付属のプレイマットに書かれているよ！

…スタンド：縦向き状態のこと
…レスト：横向き状態のこと

ゲームの準備をしよう！

1. デッキからコスト2以下のキャラを1枚選んで、裏向きにエントリーに置きます。

2. 残りのデッキを裏向きのままよくシャッフルして、裏向きにデッキ置場に置きます。

3. じゃんけんをして勝ったプレイヤーが先攻、負けたプレイヤーが後攻になります。

4. デッキの上から3枚を引いて、相手に見えないように手札とします。

5. 3枚のパートナーを手札に加えます。手札は合わせて6枚になります。

6. 後攻のプレイヤーのみ手札のパートナーを1枚選んで、表向きにエネルギー置場に置きます。

7. 「Reバース Go！」の掛け声でエントリーを表向きにしてゲームスタート！

ゲームの進めかたを裏面でチェックしよう！

アイコン一覧

自	自動能力。カードに書かれた条件を満たした時、自動的に発動する能力です。
永	永続能力。カードが出されて有効になっている間、常に効果を発生し続ける能力です。
起	起動能力。自分のメインフェイズに、自分の意思で使うことができる能力です。
エントリー	エントリーにいる間、有効な能力であることを意味します。
メンバー	メンバーにいる間、有効な能力であることを意味します。
スパーク	スパーク。エントリーインでエントリーに置かれた時に発動する自動能力です。
ブロッカー	ブロッカー。相手からのアタックで受けるダメージを0にできる永続能力です。手札から使うことができます。
キャンセル	キャンセル。相手が使う特定の能力の解決を止めることができる永続能力です。手札から使うことができます。
のびしろ	のびしろ。今後の活躍に期待できる永続能力です。他のカードの能力の効果で一気にパワーアップする可能性があるかも！？
エネ▶3	エネルギーを3枚、スタンドからレストにすることを意味します。
本領発揮 Lv.5	自分のメンバーとリタイアにあるカードの枚数が合わせて5枚以上ある間、有効な能力であることを意味します。（エントリーは枚数に数えません。）
本領発揮 Lv.3 属性	自分のメンバーとリタイアにある属性が属性であるカードの枚数が合わせて3枚以上ある間、有効な能力であることを意味します。
Reコンボ	自分のReバース置場にカードがある間、有効な能力であることを意味します。
Reコンボ 名前	自分のReバース置場に指定された名前を含むカード名のカードがある間、有効な能力であることを意味します。
ターン1回	同じターンに1回だけ使える能力であることを意味します。自動能力である場合、条件を満たしても使わないことを選択でき、その際は1回に数えません。また1枚のカードが複数のターン1回を持っていたり、別のカードのターン1回については、それぞれ1回ずつ使うことができます。

スタンバイフェイズ

❶ のカードを にします。

※ のカードがない場合は何も行いません。

❷ デッキから１枚引きます。

どちらから先に行ってもOKですが、必ず両方行います。

エネルギーフェイズ

❶ 手札のパートナー以外のカードを1枚まで選んで、**裏向き**にエネルギー置場に置きます。

慣れるまでは黄色い枠のキャラを置くのがオススメ！

❷ 手札のパートナーを１枚まで選んで、**表向き**にエネルギー置場に置きます。
３枚揃うと強力なアタックができるように！

どちらから先に行ってもOKです。
片方だけ行ってもOK、両方を行わなくてもOKですが、パートナーは毎ターン置いて、エネルギーとパートナー合わせて６～８枚を目安に増やしていきましょう。

メインフェイズ

次のフェイズで相手にアタックをします。
そのためのさまざまな準備を行うフェイズです。

以下の４つの行動を、好きな順番で好きな回数だけ行うことができます。

❶ **エネルギー**を使って、エントリーのキャラを、カードがない空席のメンバーに動かします。カードがあるメンバーには動かせません。

❷ **エネルギー**を使って、手札のキャラを、エントリーかメンバーに置きます。
エントリーかメンバーにカードがある場所に置いた場合、その場所にあったカードは控え室に置きます。

❸ 手札の Re バースを１枚 Re バース置場に置いて、デッキから１枚引きます。

❹ キャラや Re バースが持っている起動能力を使います。

エネルギーっていつ使うの？

エネルギーの使い方

メインフェイズ❶と❷の行動を行うために、そのキャラのコストの数と同じ枚数のエネルギーを から にします。
この他にも、能力を使うためのコストとして、エネルギーを使うことがあります。
※パートナーはエネルギーとして使うことができます。

Reバースカードは何枚置けるの？

Re バースカードは何枚でも置けます。
連続でエントリーインしても何枚でも置けます。

アタックフェイズ

❶スタートステップ / ❷ブロックステップ / ❸ダメージステップ / ❹クローズステップ

準備ができたら相手にアタック！
１回のアタックは４つのステップに分かれています。これを好きな回数だけ行うことができます。

※先攻の１ターン目はアタックできません。

❶スタートステップ

あなた（ターンプレイヤー）は しているメンバーを１枚選んで、 します。このメンバーのサポートにより、あなたのエントリーが相手のエントリーにアタックします！

❷ブロックステップ

相手（非ターンプレイヤー）は手札の ブロッカー を持つカードを１枚選んで使うことができます。ブロックすると、次のダメージステップで受けるダメージが０になります！

❸ダメージステップ

自分のエントリーの ATK の数と同じ数のダメージを相手のエントリーに与えます！
※この際、相手のエントリーからダメージは受けません。

ダメージの累積がDEF以上になったエントリーは、リタイア置場に置かれます。

例：２回のアタックで３＋３＝６ダメージとなり、リタイア置場に置かれます。

❹クローズステップ

アタックの終わりに発動する能力があれば、それの能力を使います。
このアタックの間だけ有効な効果があれば、それがなくなります。

これで１回のアタックが終了！スタートステップに戻ります。

パートナーアタック

スタートステップでメンバーを１枚 してサポートをする時に追加でパートナー３枚を することで、パートナーアタックが成立！
パートナーアタックが決まると、ATKやDEFに関係なく、相手のエントリーをリタイアさせることができるぞ！

パートナーが
3枚揃ったら、
積極的にパートナーアタックを狙っていこう！

ブロッカー 効果ではアタックのダメージを０にできても、パートナーアタックを無効にはできないので注意しよう！

エントリーイン

どちらのターン中でも、エントリーが空いたらすぐにデッキの一番上のカードをエントリーに置きます。
エントリーインしたら、次の２つを必ず確認しましょう！

❶エントリースパークした！
黄色い枠のカードがエントリーインしたら、スパークを持つ自動能力が発動！

❷Reバースカードがエントリーインした！
Re バースがエントリーインしたら、その Re バースを Re バース置場に置いて、もう一度エントリーイン！

スパークと連続エントリーで逆転のチャンス!!

エンドフェイズ

相手にターンが移る前に、このターンの後片付けをします！

- このターンの終わりに発動する能力があれば、その能力を使います。
- このターンに受けていたダメージがなくなります。
- ターンプレイヤー のみ、Re バース置場にあるカードをすべて控え室に置きます。

リタイアが７枚になってもあきらめない！

最後のエントリーインで回復できればゲーム続行！

自動能力とエントリーインの解決順のフローチャート

スパーク を含む自動能力が自分と相手の両方で発動したり、自分と相手の両方のエントリーが空いてしまった時は、下記の順番で解決を行います。

①～⑥のいずれかで１つでも行った場合、一番最初にもどって①から再び確認します。①～⑥まで何も行わなかったら解決終了です。

Q&A

Q. 効果が一部のみしか実行できないけど、どうしたらいいの？

A. 効果は一部が実行できるなら可能な限り実行します。

例：「メンバーを２枚控え室に置く」で、メンバーが１枚なら１枚を控え室に置く。

Q. エントリーインとカードの能力はどちらを先に処理すればいいですか？

A. カードの能力を先に解決します。

Q. 自分のエネルギーに置いてある裏向きのカードって見ていいの？

A. はい、自分のエネルギーは見ても大丈夫です。

Q. パートナーカードを裏向きにエネルギーに置いていいの？

A. いいえ、置いてはいけません。

Q. デッキがなくなったら、どうするの？

A. 自分のデッキがなくなったら、控え室のカードをシャッフルして、新しいデッキにします。

※新しいデッキが作れなかったらゲームに敗北します。

…スタンド：縦向き状態のこと
…レスト　：横向き状態のこと