



Lycee Overture
Ver.Fate/Grand Order

ブースターパック&スターターデッキ

今秋発売!!

2.0

TAKE FREE

ご自由にお持ち帰り下さい

2. ゲームをはじめよう

» ターン

ターンは次の順序で行います。

1 スタートフェイズ

1 ウェイクアップ

味方キャラ（自分のフィールドに登場しているキャラ）全てを未行動にします。（カードを縦にします）

※必ず未行動にしてください。

2 ウォームアップ

自分のデッキからカードを2枚引いて（ドローして）自分の手札に加えます。

※先攻の1ターン目のみドローは1枚です。

2 メインフェイズ

メインフェイズでは、自分の手札のカードやフィールドに登場しているキャラなどを使用して様々な行動を行います。

これらの行動は好きな順序で好きな回数行うことができます。もう行動しないと思ったら、メインフェイズを終了し、エンドフェイズの処理に移って下さい。

» 自分の手札を使う

キャラを登場する

自分のフィールドにキャラを登場（配置）します。

● キャラは自分の場の好きなフィールド（マス）に登場します。宣言を行ったときにどこかのフィールドに登場するかを指定して下さい。

● 1つのフィールド（マス）に登場できるキャラは1キャラまでです。

● 同番号のキャラは自分の場に合計1体までしか登場できません。

● キャラは登場したとき未行動（カードが縦向き）で登場します。

● 次の自ターンまで「攻撃の宣言」「の支払い」をすることができません。それ以外のバトルの防御・サポート等はできません。

イベントを使う

自分の手札のイベントを使用し、様々な効果を発揮します。

使用したイベントは破棄されます。

※イベントカードはバトル中・相手ターンのメインフェイズにも使用できます。

アイテムを使う

自分の手札のアイテムを場のキャラに装備させます。

装備したアイテムは、相手に判るようにキャラに重ねて配置して下さい。

● キャラ1体が装備できるアイテムは1枚までです。
● 相手キャラに装備されることもできます。

» 味方キャラの能力・基本能力を使う

自分の場に登場しているキャラ（味方キャラ）の能力や基本能力を使うことができます。

※能力はバトル中、相手のターンのメインフェイズにも使用することができます。

» 攻撃をする

攻撃をする

A Fに登場しているキャラを使用して攻撃をします。

詳しくは次章「バトル」の解説をご覧下さい。

3 エンドフェイズ

メインフェイズが終わったらターンは終了です。手札が8枚以上になると、7枚になるように手札を選んで破棄して下さい。また、もし全てのキャラの能力値（AP・DP・SP・DMG）がイベントや能力などの効果によって変化している場合、それらの能力値を元に戻します。（アイテムなど、ターン終了後も効果を発揮している場合は増減したままです。）

相手のターンへ

» バトル

自分のターン中、キャラを使ってバトルを行うことができます。

1 攻撃宣言

自分のターンのメインフェイズ中に攻撃を宣言することができます。自分の、A Fに登場している未行動のキャラ1体を指定して下さい。このキャラがこのバトルの攻撃キャラになります。攻撃キャラは行動済みになります。

2 防御キャラの指定

相手に攻撃を宣言された場合、防御側のプレイヤーは防御キャラを指定することができます。（防御キャラを指定しないこともできます。）

相手の攻撃を防御できるのは、攻撃キャラと同じ列の防御側のプレイヤーのDFに配置された未行動のキャラだけです。

防御キャラは行動済みになります。

※同列のDFにキャラが登場していない場合、防御キャラ無しとしてバトルを進行します。

※キャラが登場しているときに、わざと防御キャラ無しとしてバトルを進行することもできます。

3 サポート・イベント・能力の使用

お互いのプレイヤーは「サポート」を宣言することができます。また、イベントや能力も宣言できます。

サポート

バトル中、バトル参加キャラの前後左右に隣接している未行動の味方キャラを使用して、バトル参加キャラを「サポート」することができます。サポートしたキャラのSPの値だけ、サポートされたキャラの能力値が上昇します。上昇する能力値は攻撃キャラがサポートされた場合にはAP、防御キャラがサポートされた場合にはDPです。

サポートに使用したキャラは行動済みになります。

※サポートによって上昇した能力値はバトル終了時まで有効です。

※1回のバトルで何体でもサポートを宣言できます。

4 バトル結果

バトルの結果は防御キャラが指定されている場合と、いない場合で異なります。

A. 防御キャラが指定されていない場合

攻撃キャラのDMGの数値だけ、防御側プレイヤーのデッキからカードを破棄して下さい。

B. 防御キャラが指定されている場合

バトルに参加している自分のキャラのAPと相手のキャラのDPを比較して下さい。もしDPの値をAPの値が上回った場合、そのキャラをダウント（破棄）します。

※攻撃キャラ・防御キャラ、両方がAPとDPの比較をします。

結果、両者ダウントや攻撃キャラのみダウントといった可能性もあります。

※APとDPの値が同値の場合、キャラはダウントしません。

バトルの例



A. 防御キャラがいる場合

1. ターンを進行しているプレイヤーが攻撃を宣言。
攻撃キャラは「キヤスター / 玉藻の前 (DMG4)」を指定。
攻撃キャラは行動済みになります。

2. 防御側のプレイヤーが防御キャラを指定しないことを宣言しました。

3. お互いにサポート・イベント・能力を使用しませんでした。

4. 攻撃キャラの DMG の値「4」枚、防御側プレイヤーのデッキを破棄します。

C. サポートが行われる場合

1. ターンを進行しているプレイヤーが攻撃を宣言。
攻撃キャラは「キヤスター / 玉藻の前 (AP4・DP3)」を指定。
攻撃キャラを行動済みにします。

2. 防御側のプレイヤーが防御キャラを指定。
防御キャラは「セイバー / ネロ・クラウディウス (AP2・DP1)」を指定。防御キャラを行動済みにします。

3. お互いにサポート・イベント・能力を使用しませんでした。
4. バトルの結果
攻撃キャラの結果
 $DP3 \geq AP2$ (防御キャラ)
攻撃キャラはダウント（破棄）しません。
防御キャラの結果
 $DP1 < AP4$ (攻撃キャラ)
防御キャラはダウント（破棄）します。



» 基本能力



サイドステップ、アグレッシブといった表示のあるキャラがいます。これらの表示を「基本能力」といい、キャラに様々な効果を与えてくれます。

アグレッシブ

このキャラは登場したターンから攻撃・の支払い使用ができます。

ステップ

このキャラを前後左右に1マス移動します。

- ・自分のターン中、このキャラが未行動の間だけ、1ターンに1回だけ使用できます。
- ・バトル中には使用できません。
- ・既にキャラが登場しているフィールド・相手のフィールドには移動できません。

サイドステップ

ステップと同じです。ただし、左右にしか移動できません。

オーダーステップ

ステップと同じです。ただし、前後にしか移動できません。

※基本能力の横に使用代償のアイコンが表示されている場合、その基本能力の使用を宣言するときに使用代償を支払う必要があります。

エンゲージ

場の味方キャラを破棄して、そのマスに登場することができます。味方キャラを破棄して登場したとき（エンゲージ登場）、エンゲージの右側に記載された効果が得られます。

※キャラを破棄せず空き味方フィールドに登場することも可能です。
この場合、エンゲージ登場の効果は得られません。

» 宣言への対応

プレイヤーAが宣言をしたとき、もう片方のプレイヤーBは相手の宣言に対してイベントや能力を宣言することができます。

（それに対してさらにプレイヤーAが宣言をすることもできます。）

このような宣言をすることを「対応した宣言」といい、対応した宣言は必ず後に宣言されたものから順に処理します。

※自分の宣言に対応して宣言することはできません。

※基本能力も対応で宣言することができます。

» もっと詳しく知るなら



リセ公式ホームページ
<https://lycee-tcg.com/>

株式会社ムービック カードゲーム事務局
〒101-0021 東京都千代田区外神田2-4-1
ビルディングサザエスト 7階
TEL:03-5577-5188

【受付時間】月曜日から金曜日(祝・祭日を除く)11:00～17:00

©TYPE-MOON / FGO PROJECT













