Lycée OVERTURE
トレーディングカードゲーム

QUICK RULE MANUAL Ver.1.6

詳しくルールを知りたい方はこちら

https://lycee-tcg.com/

発売・販売元：株式会社ムービック
ゲームデザイン：SilverBlitz

©AUGUST ©DMM GAMES/AUGUST

1 ゲームの準備

ゲームに必要なもの

デッキ

あなたの作った「デッキ」をゲームに使用します。
「デッキ」は、あなたの持っているカードを自由に組み合わせて作ります。ただし、次のルールを守って下さい。

カードの枚数は６０枚ちょうどです。
※５９枚以下でも６１枚以上でもいけません。

同じ番号のカードは４枚までしか入れることができません。
※カード番号末尾のアルファベットは無視して下さい。

対戦相手

リセは２人用対戦型ゲームです。
デッキを持った対戦相手が必要です。

勝利条件

相手のデッキの残り枚数が０枚になった瞬間にゲームは終了し、あなたは勝利します。

ゲームの流れ

ゲーム開始前

プレイヤーはゲーム開始前に次の準備をします。

1. **自分のデッキをシャッフルします。**
2. **じゃんけん等を行い、勝った方が先攻です。**
   （先攻のプレイヤーは最初のターンのウォームアップのドロー枚数が１枚になります。）
3. **自分のデッキからカードを７枚引き（ドロー）、自分の手札にします。**
   ※手札の内容を見た後に１回だけ引き直しができます。
   引き直しは手札を全てデッキに戻し、デッキをシャッフルした後に、カードを７枚引きます。

ゲーム開始 !!

先攻のプレイヤーから順に「ターン」を行います。
自分のターンが終わると相手のターンに移り、ゲームが終了するまで交互にターンを繰り返します。

カードの見方

リセには３種類のカードがあります。

1	カード名	カード名です。
2	属性	キャラの属性です。❄ ☾ ★ ✿ ☀ の５種類＋無属性（☆）があります。
3	使用代償	キャラをフィールドに登場するために必要な使用代償です。
4	ＡＰ	キャラクターの攻撃力です。
5	ＤＰ	キャラクターの防御力です。
6	ＳＰ	キャラクターの支援力です。
7	ＤＭＧ	キャラクターのダメージ力です。
8	ＥＸ	このキャラを手札から破棄することで支払うことができるコストの量です。
9	基本能力	キャラの持つ基本能力です。
10	能力	キャラの持つ能力です。 宣言：宣言することで効果を処理します。１ターンに１回まで宣言できます。 誘発：表記された条件を満たしたとき、自動的に処理されます。１ターンに１回まで処理されます。 常時：常に効果を発揮しています。 コスト：カードのコストを支払うときに、宣言し処理することができます。１ターンに１回まで宣言できます。
11	配置制限	キャラの持つ配置制限です。
12	ブランド	キャラの所属するブランドです。
13	作品	キャラの所属する作品です。

キャラクターカード

キャラクター（キャラ）をあらわすカードです。フィールドに登場し攻撃をします。※ゲーム中、キャラカードが横向きの状態を「行動済み」、縦向きの状態を「未行動」と呼びます。

イベントカード

イベントです。
手札から使用することで、強力な効果を発揮します。
手札から使用した後、自分のゴミ箱に置かれます。

アイテムカード

アイテムです。
手札から使用することで、キャラに装備させることができます。
装備したカードは装備されている間、常に有効です。
※１キャラにつき１枚しか装備できません。
※装備したキャラが場を離れた時、 アイテムは破棄されます。
※ 宣言 や コスト が表示されている場合、アイテムを装備している間、その効果の使用を宣言することができます。

使用代償

カードを使うときに必要な使用代償

- ❄：❄属性コスト１点
- ☾：☾属性コスト１点
- ★：★属性コスト１点
- ✿：✿属性コスト１点
- ☀：☀属性コスト１点
- ☆：好きな属性１点
- ：使用する能力を持ったキャラ自身を行動済み状態にします。
- ：自分のデッキを１枚破棄します。
- ：使用代償（コスト）を支払わずに使用します。

キャラを登場させたり、イベントや能力を使用する場合には、そのカードに表示された使用代償（コスト）を支払わなければいけません。コストは手札のカードを破棄することで支払います。破棄したカードに表示された属性と同じ属性のコストがＥＸの値だけ支払われたことになります。
例えば、★属性でＥＸ２のキャラを破棄した場合、支払うコストは★属性のコスト２点です。
もし使用代償に★★と表示されたカードを使用する場合、★属性でＥＸ１のカード２枚か、★属性でＥＸ２のカード１枚を手札から破棄しなければいけません。

※コストを余分に支払うことは可能ですが、余ったコストは失われます。

場の構成

フィールド

キャラが登場する場所です。**攻撃側（ＡＦ）防御側（ＤＦ）**がそれぞれ３マス。合計６マスがあります。

※１マスに登場できるキャラは１体までです。
※配置したキャラは移動できません。

デッキ

自分の組んだデッキです。
デッキは裏向きにして置き、内容を見てはいけません。

ゴミ箱

破棄された自分のカードを置く場所です。
いつでもお互いのプレイヤーが確認できます。

2 ゲームを始めよう

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す。**

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せることもできます。**

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
ＡＦ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枚以上のとき、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、ＡＦ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。

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（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、両者ダウンや攻撃キャラのみダウンといった可能性もあります。

※ＡＰとＤＰの値が同値の場合、キャラはダウンしません。

バトルの例

攻撃キャラ　防御キャラ

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「アシュリー（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「更科睦美（AP2・DP3）」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（攻撃キャラ）≧ AP２（防御キャラ）
   攻撃キャラはダウン（破棄）しません。

   防御キャラの結果 DP３（防御キャラ）＜ AP４（攻撃キャラ）
   防御キャラはダウン（破棄）します。

B. 防御キャラがいない場合

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「アシュリー（DMG３）」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「３」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「アシュリー（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「更科睦美（AP2・DP3）」を指定。
   防御キャラを行動済みにします。
3. 防御側プレイヤーは防御キャラの左に配置された「鈴木佳奈（SP１）」のサポートを宣言します。
   防御キャラに DP+１されます。
4. バトルの結果
   攻撃キャラの結果
   DP３（攻撃キャラ）≧ AP２（防御キャラ）
   攻撃キャラはダウン（破棄）しません。

   防御キャラの結果
   DP３+１（防御キャラ）≧ AP４（攻撃キャラ）
   防御キャラはダウン（破棄）します。

配置制限

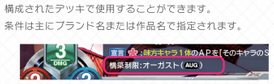
配置制限を持つキャラは、指定されたフィールドにのみ登場を宣言することができます。

この場合、左列・中央列・右列の味方ＡＦに登場できます。

この場合、中央列の味方ＡＦ・味方ＤＦに登場できます。

構築制限

構築制限の記載されたカードは指定された条件のカードのみで構成されたデッキで使用することができます。
条件は主にブランド名または作品名で指定されます。



上記の場合、「オーガスト（AUG）」のみで構成されたデッキで使用できます。
下記Verのカードについては、それぞれ以下のブランドとして扱います。

- TBL：「Ver.Fate/Grand Order 1.0」「Ver.Fate/Grand Order 2.0」
- XXO：「Ver. ブレイブリード × ブレイズソウル 1.0」
- GHP：「Ver. ガールズ&パンツァー 戦車道大作戦！ 1.0」
- YTG：「Ver. ゆずソフト 1.0」
- GHO：「Ver. 神姫 PROJECT 1.0」

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。

よくある質問

Q： ホロカードやプロモカード等、同じ番号で加工やイラストの異なるもの（末尾のアルファベットのみが異なるカード）は同番号として扱われますか？
A： はい、番号のみを比較して下さい。L0-0001 と L0-0001K はゲーム上は同番号として扱われます。

Q： カード番号が異なれば、同名のキャラでも自分の場に登場できますか？
A： はい、番号さえ異なれば同じキャラでも自分の場に登場することが可能です。

Q： ターン中に効果等で得た能力値修正や基本能力はいつまで有効ですか？
A： ターン終了時まで有効です。（常時 効果によって得ている基本能力は除く）

Q： 攻撃を宣言する際、防御するキャラを指定することはできますか？
A： 自ターンに攻撃を宣言する際、同列以外の相手キャラを防御キャラに指定することはできません。また、同列のキャラで防御するか否かは相手プレイヤーが指定を行います。

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。

ステップ　サイドステップ　オーダーステップ　オーダーチェンジ
このキャラを１マス移動します。ステップは前後左右、サイドステップは左右、オーダーステップは前後に移動できます。オーダーチェンジは前後に隣接した味方キャラと入れ替えができます。（入れ替える対象のキャラが行動済みでも使用できます。）
・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。
※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。

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。

アシスト
味方キャラの登場のコストの支払いで、このキャラを手札から破棄する際、登場するキャラとこのキャラのタイプが同じであれば、このキャラを全属性のカードとしてコストを支払うことができます。

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。

リカバリー
このキャラが登場したとき、場の相手キャラの数より味方キャラの数が少ない場合、記載された効果が得られます。
※味方キャラの数には、このキャラ自身も含みます。
また、キャラの数が同数の場合にはリカバリーの効果は得られません。

リーダー
ゲーム開始前、このキャラを必ずデッキから取り出し、ゲーム開始前のドローを６枚で行った後、このキャラを公開してから自分の手札に加えて下さい。
・デッキはリーダーを持つキャラ（リーダー）を含めて６０枚で構築します。リーダーはデッキに１枚以下しか入れることができません。（別番号でも合計１枚までです。）
・引き直しを行った場合のドローも６枚になります。（ゲーム開始時の手札の枚数は合計７枚です。）

サポーター
このキャラがサポートを宣言するとき、指定された使用代償を支払うことで、このキャラを行動済みにせずにサポートを宣言できます。
・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。