



詳しくルールを知りたい方はこちら



<https://lycee-tcg.com/>

# 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、あなたが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

レセスは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. ジャンケン等を行い、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

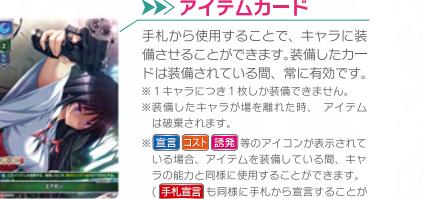


リセスには4種類のカードがあります。

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は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	このキャラをされば破壊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。 <b>宣言</b> : 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。 <b>説明</b> : 表記された条件を満たしたとき、自動的に効果が発動されます。 <b>常時</b> : 常時に効果を発揮します。
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。



### アイテムカード

手札から使用することで、キャラに装備することができます。装備したカードは装備されている間、常に有効です。  
※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場合、アイテムは装備されません。  
※コト<sup>コスト</sup>説明等のアイコンが表示されている場合、アイテムを装備している間、キャラの能力と同様に使用することができます。  
(手札宣言も同様に手札から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	○: 属性コスト 1点
★: 好きな属性 1点	
EX: 使用する能力を持つキャラ自身を行動済み状態にします。	
①: 自分のデッキを1枚破棄します。	
②: 使用代償（コスト）を支払わずに使用します。	

### 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）防衛側（DF）がそれぞれ3マス。合計6マスがあります。



※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。

# ゲームを始めよう

## ターン

ターンは次の順序で行います。

### 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。（カードを紙にします）  
※必ず未行動にしてください。
2. ウォームアップ  
自分の手札からカードを2枚引いて（ドローして）自分の手札に加えます。  
※先攻の1ターンのみドローは1枚です。

### イベントカード

イベントカードでは、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。もう一度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。  
● キャラは愛場したとき未行動（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す。それ以外のバトルの防衛・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。

● 相手キャラに装備せることもできます。

### エリアを使う

自分の手札のエリアをフィールドに配置します。

配置したエリアは、相手に判るようにキャラの下に重ねて配置してください。

- フィールド1つに配置できるエリアは1枚までです。

● 相手フィールドに配置することもできます。

### 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。

※手札宣言能力は自分の手札からのみ使用することができます。

### 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。

### 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びて破棄して下さい。  
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。）

### リカバリー

自分のターン中の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。

・バトル中に使用できません。

※リカバリーの横に記載された効果が得られます。

※リカバリーの横に記載された効果が得られません。

### ペナルティ

このキャラが場を離れたとき、記載された効果が得られます。

### ガット

このキャラがダウントしたとき、ガットのコストを支払うことでのみ登場できます。

## 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。

### 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。

### 防御キャラの指定

相手に攻撃を宣言された場合、防衛側のプレイヤーは防衛キャラを指定することができます。（防衛キャラを指定しないこともあります。）  
相手の攻撃を防衛できるのは、攻撃キャラと同じ列の防衛側のプレイヤーのDFに配置された未行動のキャラだけです。

### サポート・イベント・能力の使用

お互いにサポート・イベント・能力を使用しませんでした。

### バトルの結果

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。

### 防衛キャラがいる場合

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「クロ（AP4・DP3）」を指定。攻撃キャラは行動済みになります。
2. 防衛側のプレイヤーが防衛キャラを指定。  
防衛キャラは「水無月 ほたる（AP2・DP2）」を指定。防衛キャラは行動済みになります。
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（防衛キャラ）  
攻撃キャラはダウン（破棄）しません。

### 防衛キャラがない場合

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「クロ（DMG3）」を指定。攻撃キャラは行動済みになります。
2. 防衛側のプレイヤーが防衛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、防衛側プレイヤーのデッキを破棄します。

### 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「クロ（AP4・DP3）」を指定。攻撃キャラは行動済みになります。
2. 防衛側のプレイヤーが防衛キャラを指定して下さい。
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、防衛側プレイヤーのデッキを破棄します。

## 基本能力

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の、このキャラを手札から破棄することができます。リーダーはデッキに1枚以下しか入れることができます。（別番号でも合計1枚までです。）

**エンゲージ**  
味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。

**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。

**ボーナス**  
このキャラのバトルの結果、このキャラがダウントせず対戦キャラがダウントしている場合、記載された効果が得られます。

**ガット**  
このキャラがダウントしたとき、ガットのコストを支払うことでのみ登場できます。

## バトルの例



## 配置制限・装備制限

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。

装備制限を持つアイテムは、指定された条件を満たすキャラにのみ装備することができます。

装備制限を持つキャラは相手のデッキにダメージを与えたとき、コストが4枚以下の場合はSP1枚で使用することができます。

## 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。

この能力は失われる。  
構築制限: PUR

上記の場合、ブランドに「PUR」を含むカードのみで構成されたデッキで使用できます。（同じブランド（共通ブランド）を持つカードのみで構成されたデッキを「シンプル」デッキと呼称します。）

また、属性等が指定される