

LYCEE OVERTURE

トレーディングカードゲーム

QUICK RULE MANUAL Ver.4.0

発売・販売元：株式会社ムービック
ゲームデザイン :SilverBlitz

Copyright movic co.,LTD. 2005-2023

» 目次 «

ゲームの準備

ゲームに必要なもの	01
勝利条件	01
ゲームの流れ	01
カードの見方	02.03.04
使用代償	05
場の構成	06

ゲームを始めよう

ターン	07.08
バトル	09.10
配置制限	11
装備制限	11
構築制限	11
シールド	11
チャージ	12
宣言への対応	12
様々なアイコンについて	12
基本能力	13.14
基本能力一覧	14



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属性やタイトルなどを含め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



① カード名	カードの名称です。キャラはキャラ名とサブネームに分かれています。
② 属性	✿ ☙ ★ ☀ の5属性の他、属性を持たない★があります。 使用代償を支払うときなどに参照します。
③ 使用代償	カードを使用するための使用代償です。
④ 能力値	AP、DP、SP、DMGに分かれています。バトルなどで参照します。 →バトルのページを参照
⑤ E X	使用代償を支払うときなどに参照します。
⑥ 効果	そのカードの持つ効果です。さまざまな効果があります。→基本能力ページを参照。
⑦ 配置制限	キャラを登場できるフィールドです。
⑧ カード番号、ブランド、作品	テツキを組む際に参照します。

リセには**4種類**のカードがあります。
フレームの色が**青・緑・赤・黄**の4種類に分かれています。



▶▶ キャラクターカード

手札から使用することで、自分の場に登場することができます。キャラは特殊能力や基本能力を使用することができますが、バトルをすることができます。

※ゲーム中、キャラクター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。

※キャラクターカードはゲーム中、「キャラ」と呼び、キャラクターの特殊能力はゲーム中、「能力」と呼びます。

※キャラクターカードのフレームは青ですが、「手札宣言能力」を持つキャラは赤いフレームを持っています。



▶▶ 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** **コスト** **誘発**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。)



▶▶ イベントカード

手札から使用することで、強力な効果を発揮します。イベントや「手札宣言能力」を持つキャラのように赤いフレームのカードは、手札から使用すると場にカードを配置せずにゴミ箱に置かれます。



▶▶ エリアカード

手札から使用することで、フィールドに配置することができます。配置したカードは配置されている間、常に有効です。

※ 1 フィールドにつき 1 枚しか配置できません。

※ **宣言** **コスト** **誘発** 等のアイコンが表示されている場合、エリアを配置している間、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

アイコン	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

アイコン	使用代償
Q	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。
1	自分のテッキを1枚破棄します。
O	使用代償（コスト）を支払わずに使用します。
I	使用する能力を持ったキャラのチャージを1枚破棄します。

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。

必要コスト：❄属性2点



»» 破棄する（コストを支払う）カードの例

❄属性EX1: 2枚



❄属性EX2: 1枚





場の構成

➡➡ フィールド

キャラが登場する場所です。攻撃側(A F)防御側(D F)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。



① 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。
② 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。
③ 列	縦に並んだフィールドのことを「列」と呼びます。
④ オーダー	横に並んだフィールドのことを「オーダー」と呼びます。

特別なカード置き場

カードの効果によって、特別なカード置き場(「卒業」置き場など)にカードが置かれることがあります。
いつでもお互いのプレイヤーが確認できます。



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. オームアップ

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、メインフェイズの終了を選びます。

»» 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。

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

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。

»» メインフェイズを終了する

メインフェイズの終了をすることができます。
自分がメインフェイズの終了を選び、相手もメインフェイズの終了を選んだら、エンドフェイズに移ります。
※相手がメインフェイズの終了を選ばず、イベントや能力を使用した場合、自分は改めてイベントや
能力を使用したり、攻撃することができます。



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

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。味方 A F に登場している未行動のキャラ 1 体を行動済みにして下さい。このキャラがこのバトルの攻撃キャラになります。

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。）**相手の攻撃を防護できるのは、攻撃キャラと同じ列の防御側のプレイヤーの D F に登場している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 バトル中宣言タイミング

バトル中宣言タイミングでは、お互いのプレイヤーはイベント・能力・「サポート」を好きな回数だけ宣言できます。もう行動しないと思ったら、バトル中宣言タイミングの終了を選びます。

サポート

バトル中、バトル参加キャラ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 S P 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 A P 、防御キャラがサポートされた場合には D P 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。

バトル中宣言タイミングを終了する

バトル中宣言タイミングの終了をすることができます。自分がバトル中宣言タイミングの終了を選び、相手もバトル中宣言タイミングの終了を選んだら、バトル結果の処理に移ります。

※相手がバトル中宣言タイミングの終了を選ばず、イベントや能力を使用した場合、自分は改めてイベントや能力を使用できます。

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 D M G の数値だけ、防御側プレイヤーのテツ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 A P と相手のキャラの D P を比較して下さい。もし D P の値を A P 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 A P と D P 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。

※ A P と D P の値が同値の場合、キャラはダウンしません。

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「星河 かぐ耶 (AP5・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「在原 七海 (AP1・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 $DP3 \geq AP1$ (攻撃キャラ) **攻撃キャラはダウン(破棄)しません。**
防御キャラの結果 $DP3 < AP5$ (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「星河 かぐ耶 (DMG 3)」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ツッキを破棄します。

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「星河 かぐ耶 (AP5・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「在原 七海 (AP1・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ていたキャラ (SP2) のサポートを宣言します。
防御キャラに $DP+2$ されます。
4. バトルの結果
攻撃キャラの結果 $DP3 \geq AP1$ (攻撃キャラ) **攻撃キャラはダウン(破棄)しません。**
防御キャラの結果 $DP3+2 \geq AP5$ (攻撃キャラ) **防御キャラはダウン(破棄)しません。**



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。登場したあと、配置制限でないフィールドに移動することは可能です。



この場合、左列・中央列・右列の味方 A F に登場できます。



この場合、中央列の味方 A F・味方 D F に登場できます。



装備制限

装備制限: YUZ キャラ

常時 このキャラに A P + 2.

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。条件を満たさなくなった場合、破棄されます。



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。



ローする。

構築制限: YUZ

左の場合、ブランドに「YUZ (YUZ)」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「シングル」デッキと呼称します。) また、属性等が指定される場合もあります。

構築制限: ☾ または ☽

☽ 属性または ☽ 属性を含むカードのみで構成されたデッキで使用できます。

【キャラはコストが3点以上】

コストが3点以上のカードのみで構成されたデッキで使用できます。



シールド

訪光 このキャラがナロウガガ

自分にシールド + 1 する。以
1 枚ドローする

効果内に「自分にシールド + 1 する」といった効果が記載されている場合、自分のシールド置き場にゴミ箱のカードを「シールド」として置くことができます。

「シールド」として置かれたカードは自分のデッキがバトルの結果ダメージを受ける際、デッキの代わりに破棄することで自分のデッキの受けるダメージを減らすことができます。バトルの結果のダメージ以外で自分のデッキを破棄する場合、デッキの代わりにシールドを破棄することはできません。



チャージ

このキャラに1枚チャージする。
同じ効果は2回選べない。)

効果内に「このキャラに1枚チャージする」といった効果が記載されている場合、指定された枚数まで自分のデッキを1枚破棄し、自分のゴミ箱のカードをこのキャラの下に「チャージ」として置くことができます。

自分のデッキを破棄する枚数やチャージとして下に置く枚数は0枚を指定することもできます。
チャージとして置かれたカードを破棄することでの使用代償を満たすことができます。



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。



様々なアイコンについて

カードに記載されている様々なアイコンです。

アイコン	
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	カードの使用代償を支払うときに、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。
手札宣言	手札から宣言することで効果を処理します。このカードは自分のゴミ箱に置かれます。（場からは使用できず、「能力」ではありません。）
切札	このアイコンが併記されている能力は1ゲームに1回まで処理できます。



基本能力

サイドステップ: ①

STEP

誘発 このキャラが登場した。

サイドステップ、アグレッシブといった記載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 ジャンプ

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。ジャンプは隣接していないマスに移動できます。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、バトル中でなく、このキャラが未行動の場合に使用できます。
- ・1つの基本能力は能力などと同様に1ターンに1回のみ使用を宣言したり、効果を処理できます。

※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。

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。

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と、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。

ガツツ

このキャラがダウンしたとき、併記された使用代償を支払うことでのみこのキャラを登場できます。

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。

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せず対戦キャラがダウンしている場合、記載された効果が得られます。

チャージ

このキャラが登場したとき、併記された枚数まで自分のテッキを1枚破棄し、自分のゴミ箱のカードをこのキャラに「チャージ」として置くことができます。自分のテッキを破棄する枚数やチャージとして下に置く枚数は0枚を指定することもできます。

チャージとして置かれたカードを破棄することで、の使用代償を満たすことができます。

»» 基本能力一覧

ステップ	前後左右に隣接した空き味方フィールドに移動できます。
サイドステップ	左右に隣接した空き味方フィールドに移動できます。
オーダーステップ	前後に隣接した空き味方フィールドに移動できます。
オーダーチェンジ	前後に隣接したキャラと入れ替えることができます。
ジャンプ	空き味方フィールドに移動できます。隣接していないフィールドにも移動できます。
ペナルティ	場を離れたとき、記載された効果が得られます。
アグレッシブ	登場したターンから攻撃・  の支払いと使用ができます。
アシスト	手札からコストとして支払うとき、タイプが一致していれば      属性のコストとして支払えます。
エンゲージ	キャラが登場しているフィールドに登場できます。登場していたキャラは破棄されます。
リカバリー	登場したとき、味方キャラの数が相手キャラより少ない場合、記載された効果が得られます。
ガツツ	ダウンしたとき、指定されたコストを支払うことでゴミ箱から登場します。
リーダー	ゲーム開始時に相手に見せて手札に加えます。
サポーター	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行動済みにせずにサポートできます。
ボーナス	バトルの結果対戦キャラだけがダウンしている場合、記載された効果が得られます。
チャージ	登場したとき、併記された枚数まで自分のテッキを破棄し、ゴミ箱のカードをこのキャラの下に「チャージ」として置けます。 破棄したり下に置く枚数は0を指定できます。