

フィールド

- 手札からコストを支払って出たミニオンはフィールドに召喚されます。
- ベースから移動したミニオンはフィールドに移動されます。
- 召喚または配置されたばかりのミニオンは相手のフォースにしかアタックできません。
相手のフォースがない、あるいは出た次のターンであればプレイヤーのライフにアタックできます。
- フィールドには5体までのミニオンしか存在できません。それ以上のミニオンを召喚または移動する場合、フィールドにいるミニオンが5枚になるように入れ替えます。入れ替えられたカードはトラッシュに置かれます。

ターンの流れ

① スタンバイフェイズ

1. スタートステップ
2. リフレッシュステップ
3. ドローステップ

② マナフェイズ

③ メインフェイズ

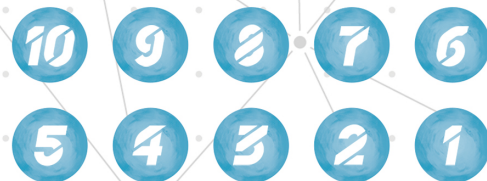
- A. ミニオンの召喚
 - B. マジックの使用
 - C. ミニオンの移動
 - D. ミニオンのアタック
- ※A～Dは好きな順番で何回でも行えます。
※ミニオンの移動はターンに1回。

④ エンドフェイズ

⑤ 相手のターンへ

フォース

フォースはレスト状態ではそれぞれ固有の能力は発揮しません。
また破壊されたフォースも破壊時の効果を発揮したあとは効果を失います。

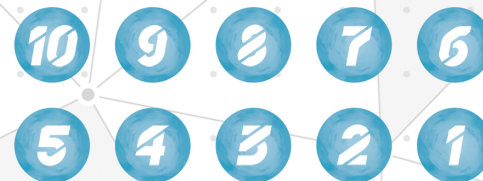


フォースのライフ

0になったらフォースは破壊されます。



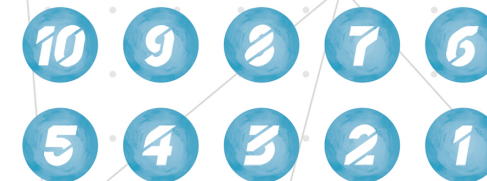
ライフ12点をフォースに記載されているライフの数だけ分配し、残りをプレイヤーのライフにします。



プレイヤーのライフ

0になったらゲームに敗北します。

フォース



フォースのライフ

0になったらフォースは破壊されます。

バトルの流れ

① アタック指定

アタック対象：
プレイヤーまたはフォース

② フラッシュタイミング

ブロック側 → アタック側
(両者がなくなるまで続行)

③ ブロック指定

(ブロック側プレイヤー)

④ バトル解決

⑤ アタック終了

デッキ

0枚の状態では自分のスタンバイフェイズを迎えると敗北します。

トラッシュ

破壊されたミニオンカードや、破棄されたカード、使用したマジックカードなどを置く場所。

ベース

- 「マナフェイズ」に手札から1枚『ベース・ミニオン』を配置できます。その配置にコストは必要ありません。
- 「マナフェイズ」に『ベース・ミニオン』が手札になくてもゲーム外から『無色マナ』を配置できます。
- ベースにあるカード（「マナ」と呼びます）は手札からカードを使用するコストの支払いに使います。
- ミニオンであるマナは移動権を1消費してフィールドに同じ状態（アクティブ・レスト）で移動できます。
- ベースには10枚までのマナしか存在できません。それ以上のマナを配置または移動する場合、ベースにあるマナが10枚になるように入れ替えます。入れ替えられたマナがミニオンカードである場合はトラッシュに置かれます。『無色マナ』の場合はゲームから取り除きます。