

まじかる 50~おんく!

Magical Charming!

クロノカードTCG
ルールブック Ver1.0

■クロノカードTCGとは？

相手のプレイヤーを萌え落とせ！

クロノカードTCGは、31枚のカードセット（デッキ）を持ち寄って二人以上で対戦するカードゲームです。メインとなる「ヒロインカード」を軸に、「キャラクター」「アイテム」「BG（背景）」などのカードを場に展開してゲームを有利に進めましょう。

強力な効果を持つ使い捨ての「イベント」カードや、「後出しジャンケン」に似た分かりやすい「割り込み」システムでの駆け引きなど本格的な戦略が楽しめます。

相手プレイヤーの戦略を上手く見切って勝利しましょう！

■スターターパックカードリスト

ヒロインカード(CharacterHeroine)	4種（各1枚）	計4枚
キャラクターカード(Character)	14種（各3枚）	計42枚
イベントカード(Event)	8種（各3枚）	計24枚
BGカード(BackGround)	9種（各3枚）	計27枚
アイテムカード(Item)	9種（各3枚）	計27枚

■目次

- 2
 - クロノカードTCGとは？
 - スターターパックカードリスト
 - 目次
- 3
 - ゲームのプレイ光景
- 4
 - カードの具体的内容
- 5～6
 - カードの種類と役割
- 7
 - カードの実践的な使用
 - 場に出たカードの状態
- 8
 - ゲームの勝利条件
 - ゲームの準備
- 9
 - ターンの進行
- 10
 - チャーム宣言について
 - チャームフェイズ中の防御宣言タイミングについて
 - チャームフェイズ中の効果宣言タイミングについて
- 11～12
 - チャームフェイズ終了タイミングについて

□ゲームのプレイ光景



相手の捨て札



相手の手札



相手のデッキ



相手の場

相手のヒロイン



自分のヒロイン



自分の場

自分のデッキ



自分の手札



自分の捨て札

・【場】

ゲームが展開されるスペースのことを、ゲーム内では【場】と呼びます。

【場】には自分のカードを配置する【自分の場】と、相手プレイヤーのカードが配置される【相手の場】があります。単に【場】とだけ表記されている場合は、プレイヤー全員の【場】のことを指します。

例)：“自分の場のキャラクター1枚を選び” この場合は【自分の場】に出ているカードだけ選ぶことができます。
“場のキャラクター1枚を選び” この場合は【自分の場】と【相手の場】に出ているカードを選ぶことができます。

・【デッキ】

自分のデッキを置く場所です。ゲーム開始時によくシャッフルして、裏面を上にして重ねて置きます。ゲーム中はカードの効果がない限りは、基本的に中身を確認したり順番を変えたりしてはいけません。

・【捨て札】

自分の場のイベントカードや、【場】や手札から【捨て札】になったカードをおく場所です。

【捨て札】にも、【自分の捨て札】と【相手の捨て札】があります。基本的に【捨て札】にカードが置かれる場合は、そのカードの持ち主の【捨て札】に置かれます。

・【手札】

プレイヤーの手札です。ゲーム開始時に5枚引きます。ゲーム開始時は手札上限枚数は5枚です。

手札上限枚数はゲーム中の効果によって増減する場合があります。上限枚数を超えていた場合、エンドフェイズで調整します。

ゲーム中はカードの効果がない限りは、基本的に相手の手札を見たり、自分の手札を公開することはできません。

■カードの具体的内容



■カードの数字（パラメータ）の見方：

- ①【カードNo】：このカードの通し番号です。同じNoのカードは、基本的には同じデッキに3枚まで入れることができます。
- ②【カードの名前】：このカードの名前です。同じ名前の【キャラクター】カードは、自分の場に1枚だけ出すことができます。
- ③【カードの種類】：【キャラクター】【BackGround】【アイテム】【イベント】【ヒロイン】の5種類があります。
- ④【コスト】：このカードを使用するために必要になる【EP】の量です。
- ⑤【EP】：このカードから生み出せる【EP】の量です。【EP】を生み出せないカードは、この欄がありません。
- ⑥【AP】：【キャラクター】のみに表記されます。チャームフェイズなどで重要になる、いわゆる攻撃力です。主に与えるダメージに影響します。
- ⑦【DP】：【キャラクター】のみに表記されます。このキャラクターの防御力を表します。【DP】が0になったキャラクターは【裏向き】となります。
- ⑧【テキスト欄】：このカードの【タイプ】、【A.Skill】、【P.Skill】、【Limit】などが記載されます。カードの記述がルールと相反する内容の場合は、基本的にカードの記述を優先します。

■【テキスト欄】の記載内容について：

- ・【タイプ】：カードの分類名です。1枚が複数の【タイプ】を持つ場合もあります。絵柄や出典元の設定が【男性】でも、タイプが【女性】であればルール上はタイプ【女性】として扱います。
- ・【A.Skill】：「Active Skill」の略です。カードが能動的なアクションをすることで発揮される能力を表します。「A.Skill」の後ろに【1回制限】とある場合は、同じターンに1回しか使うことができません。テキストは「：」の左側部分と右側部分に分かれ、「発動コスト」「能力」と呼びます。

A.Skill 【1回制限】
手札からカードを1枚選んで捨てる：相手プレイヤー1人に、2点のダメージを与える。

- 「：」の左側の青字部分（手札からカードを1枚選んで捨てる）＝「発動コスト」
- 「：」の右側の黒字部分（相手プレイヤー1人に、2点のダメージを与える。）＝「能力」

「発動コスト」欄に「コスト2」とだけ書いてある場合は、「コスト2の支払いが必要」ということを意味します。また、「Check」と書いてある場合は、「そのキャラクターをCheck状態にする」ということを意味します。

- ・【P.Skill】：「Passive Skill」の略です。カードが常に効果を発揮している能力を表します。「P.Skill」はそのカードが場に登場したタイミングから、場から移動する、【裏向き】になるタイミングまで、効果を発揮し続けます。ただし「P.Skill」の後ろに【裏向き時】と書いてある場合は、そのキャラクターが【裏向き】の場合でも効果を発揮します。

P.Skill
自分の場のタイプ【使い魔】のキャラクターはEPに+1される。

- ・【Limit】：そのカードに関する様々な制限を表します。プレイ中のみならず、デッキ構築に関する制限を示した【Limit】もあります。【Limit】を無視してカードを使用することはできません。【Limit】を無視してデッキを組むこともできません。

Limit：このカードはタイプ【女性】以外のキャラクターにつけることが出来ない。

■カードの種類と役割



【キャラクター】カード

【コスト】【EP】【AP (ATK)】【DP (DEF)】のパラメータ表記があります。メインフェイズに使用出来る「自分の場にキャラクターを出す」カードです。割り込みには使用出来ません。同じ名前の【キャラクター】は自分の場に1枚のみ出すことができます（カードNoが異なっても、同じ名前であれば出せません）。

【キャラクター】は【場】に出たばかりのターンには、【EPを出す】【A.Skillの使用】【攻撃の参加】ができません。これを【初回ターン制限】と呼びます。

【初回ターン制限】状態であっても、【防御宣言】時の【防御】には参加できます。



【ヒロイン】カード

特別なキャラクターカードです。【キャラクター】カードでもあるので、【キャラクター】を選ぶ効果などの対象になります。

【キャラクター】との違いは以下の通りで、それ以外は【キャラクター】と同じように扱います。

- ・【キャラクター】のように【コスト】を支払って場に出すのではなく、ゲーム開始時に【コスト】なしで場に出します。
- ・【自分の場】から移動しません。【捨て札】や【手札】、【デッキ】などに移動させるような効果は失敗します。
- ・【裏向き】でもエンドフェイズでの処理を受けません。次のスタートフェイズで自動的に【回復】します。
- ・【チャーム宣言】で攻撃に参加した場合、他の【キャラクター】から【支援】を受けることができます。
- ・【チャームフェイズ】で【ダメージ】を与える場合は【貫通ダメージ】となり、【キャラクター】に防御されても、防御側【DP】が攻撃側【AP】より小さければ、差分の【ダメージ】をプレイヤーに与えることができます。



【BG】カード

【コスト】【EP】のパラメータ表記があります。
“BackGround”（背景）の略です。メインフェイズに使用できる「自分の場にBGを出す」カードです。割り込みには使用出来ません。

【BG】カードは1ターンの1度しか【自分の場】に出すことができません。同じ名前のカードを複数出すことは出来ません。

自分と相手プレイヤー両方に影響のある強力な【P.Skill】を持つカードが多く揃っています。



【アイテム】カード

【コスト】のパラメータ表記があります。
メインフェイズに使用出来る「自分の場にアイテムを出す」カードです。割り込みには使用出来ません。

【アイテム】は【場】にある【キャラクター】に【つける（装備する）】ことで出すことができます。

【キャラクター】1枚につき【アイテム】は1枚しかつけることができませんが、同じ名前の【アイテム】は複数出すことができます。

【場】に【アイテム】をつけていない【キャラクター】がない場合は、【場】に出すことが出来ないため、使用できません。

【アイテム】をつけている【キャラクター】が【場】から移動した場合や【裏向き】になった場合、その【キャラクター】についていた【アイテム】は【カードの持ち主の捨て札】に置かれます。

【アイテム】の【A.Skill】や【P.Skill】は、装備した【キャラクター】の状態に左右されます（その【キャラクター】がその【アイテム】の【A.Skill】や【P.Skill】を獲得したものと扱います）。

つまり、装備している【キャラクター】が【Check状態】のときは、【アイテム】の【A.Skill】は使えません。【P.Skill】は常に効果を発揮します。

また、特に制限が無ければ【相手の場】の【キャラクター】にもつけることができます。その場合、ゲーム終了時に忘れずに自分のデッキに戻して下さい。



【イベント】カード

左上に【コスト】のパラメータ表記があります。

ドローフェイズ、メインフェイズ、チャームフェイズに使用でき、割り込みにも使用出来るカードです。手札から【コスト】を支払って使用します。

使用後は【場】に出さずにそのまま【捨て札】へ移動する使い捨てのカードですが、その分ゲームの勝敗を決める強力な効果を持つカードが多いです。

■カードの実践的な使用

【カードの使用について】

自分の手札にあるカードは、そのカードに【コスト】分の【EP】を事前に用意し、【使用宣言】をすることで使用出来ます。
【キャラクター】【BG】【アイテム】はカードを【使用】することで【場に出す】カードとなります。
また、「～を1枚選び」のような記載がある一部の【イベント】や【アイテム】は、対象を選ばなければ【使用宣言】ができません。

【コストの支払いについて】

カードを使用するための【コスト】の支払いには【EP】（イグザージョン・ポイント）を使用します。「1コスト」につき「1EP」を支払うことができます。
【EP】は【キャラクター】または【BG】を【Check】状態にすることで【EPを出す】ことができます。出せる【EP】の量は、それぞれのカードの持つ【EP】欄の量で決まります。
この【EPを出す】宣言には、割り込むことができません。
一度出した【EP】は、同じフェイズ内であれば蓄積されますが、フェイズが切り替わるタイミングで0に戻ります。



【A.Skillの使用について】

能力、すなわち【A.Skill】を使用する場合は、【A.Skill】の【発動コスト】分の【コスト】を事前に用意し、【使用宣言】をすることで使用出来ます。

【発動コスト】には【EP】を支払うもの他に、そのカードの【Check】が必要になるもの、プレイヤーが手札からカードを捨てるものなど、多種多様なコストがあります。
そのカードが【Check状態】では使用出来ません。また【キャラクター】は【初回ターン制限】状態では使用出来ません。

※TIPS：厳密なタイミング

【発動コスト】や【追加のコスト】は厳密には【使用宣言】より先に処理します。

ただし、【発動コスト】や【追加のコスト】で場から移動したキャラクターや捨てたカードを、その【能力】や【効果】の対象に選ぶようなことはできません。

※TIPS：カードの失敗について

「割り込みの結果、対象を適切に選べない」などの場合は、カードの使用に失敗します。

カードの使用に失敗した場合、そのカードは【捨て札】に置かれます。また、費やした【コスト】も戻ってくることはありません。

■場に出たカードの状態

【キャラクターカードの初回ターン制限について】

【キャラクター】のみ、【場】に出たターンは次の自分のスタートフェイズまでの【初回ターン制限】を受けます。この状態では、

- ・【EPを出す】を宣言することができません。
- ・【チャーム宣言】時の攻撃に参加することができません。
- ・【A.Skill】の使用を宣言することができません。

という制限を受けることとなります。

【初回ターン制限】の状態でも、以下の場合は制限を受けません。

- ・【防御宣言】時の防御には参加出来ます。
- ・【P.Skill】は【場】に出たターンから有効です。

【Check・Check状態について】

縦向きに置いたカードを、右回りに横向きにすることを、クロノカードTCGでは【Check】と呼びます。

また、【Check】されたカードは【Check状態】と呼び、【Check状態】でないカードは【未Check状態】と呼ぶことがあります。

【Check状態】のカードは、「行動済み」であることを示します。

主に【キャラクター】や【カード】で【EP】を出す時や、【A.Skill】の【発動コスト】、【チャームフェイズ】時の攻撃参加後などに【Check】します。

【Check状態】となったカードは、自分のターンの【スタートフェイズ】に縦向きに置きなおします。縦向きに戻すことで【Check状態】は解除されます。



【未Check状態】



【Check状態】

※TIPS：【Check状態】で出来ること&出来ないこと

- ・【EPを出す】を宣言することができません。
- ・【A.Skill】を使用することができません。【発動コスト】に【Check】が含まれていなくても、一律に【A.Skill】は使用できなくなります。
- ・【P.Skill】の効果は持続します。
- ・【攻撃宣言】時に攻撃に参加することができません。
- ・【防御宣言】時に防御に参加することができません。

【裏向きについて】

【チャームフェイス】の結果やカードの効果などで【キャラクター】の【DP】が0となった場合、そのカードを裏返しにして【裏向き】にします。
 【BG】や【アイテム】も、カードの効果などで【裏向き】になることがあります。
 【裏向き】のカードは、「行動不能」であることを示し、能動的な行動は何も行えません。
 また、通常のカードでは対象を選ぶことができず、効果の影響も受けません（【裏向き】のカードを対象に指定できるカードや【裏向き】のカードに効果を及ぼすカードもあります。）
 【裏向き】のカードは、次のエンドフェイズにて【捨て札】に移動します。相手のターンに【裏向き】になった自分のカードも、相手のターンのエンドフェイズで自分の【捨て札】に置かれます。
 ただし、【ヒロイン】は【捨て札】に移動せずに、次の自分のターンのスタートフェイズで【回復】します。

※TIPS：【裏向き】状態で出来ること&出来ないこと

- ・「裏向き」と指定のないカードや【A.Skill】の対象またはコストに選ぶことができません。
- ・【EPを出す】を宣言することができません。
- ・「裏向き時」と指定のない【A.Skill】を使用することができません。
- ・「裏向き時」と指定のない【P.Skill】の効果は持続せず、また他のカードの【P.Skill】の効果も受けません。
- ・【攻撃宣言】時に攻撃に参加することができません。
- ・【防御宣言】時に防御に参加することができません。

【回復について】

【裏向き】のカードを表向きに置きなおして、【裏向き】状態を解除することを【回復】と呼びます。
 ※プレイヤーの「ダメージの回復」とは別の効果です。

【回復】されたカードは、表向きに置きなおした後、自動的に【Check状態】になります。

■ゲームの勝利条件

「20点」以上の【ダメージ】が蓄積したプレイヤーは敗北し、残ったプレイヤーの勝利となります。

勝敗判定のタイミングは、後述の【フェイズ】が切り替わるタイミングで判定されます。

二人同時に「20点」以上の【ダメージ】が蓄積となった場合は、【ダメージ】が最も少ないプレイヤーが勝利します。

【ダメージ】は頻繁に増減するため、おはじきや市販のカウンター、メモ帳などに忘れないように記録して管理して下さい。
 また、プレイヤーの【ダメージ】は0点以下にはなりません。

■ゲームの準備

ゲームを始める前に、まず自分の【デッキ】を用意します。

【デッキ】は【ヒロイン】1枚と、それ以外のカード30枚で用意します。

同じ【カードNo】のカードは3枚まで入れることができますが、例外として【Limit】で言及のあるカードは、それ以下の枚数のみを入れることができます。

ゲーム参加者全員が自分の【デッキ】をそれぞれ用意できたら、【ヒロイン】を除いて自分でよくシャッフルします。

その後、対戦相手に自分の【デッキ】を渡して、軽くシャッフルしてもらいましょう。

自分が対戦相手の【デッキ】をシャッフルする時は、自分の【デッキ】以上に大切に扱きましょう。

シャッフル後、裏面を上にして【デッキ】と【ヒロイン】をお互いに配置し、【手札】を5枚、【デッキ】からドロウ

します。これが初期手札になります。

初期手札を見た後、あまりにも手札の種類が偏っているなどで引き直したい場合は、1度だけ引き直すことができます。

引き直す場合は【デッキ】のシャッフルからやり直して下さい。

最後に先攻・後攻をジャンケンやコイントスなどで決めてください。

以降は、先攻>後攻>先攻…と交互にターンを進めていきます。

■ターンの進行

1ターンは4～5つのフェイズから構成されています。
メインフェイズ以外は、終了を宣言しなくても自動的にフェイズが進みます。
また、フェイズとフェイズが切り替わる際に、【勝敗判定】と【累積EPの初期化】が行われます。

①スタートフェイズ：

- ・【Check状態】のカードを縦に置きなおします。
 - ・【自分の場】の【裏向き】の【ヒロイン】を【回復】します。
 - ・【初回ターン制限】状態の【キャラクター】が場があれば、解除されます。
- ※スタートフェイズでは【イベント】カードや、【A.Skill】は使用できません。

②ドローフェイズ：

- ・【デッキ】から1枚ドローします。
- ・【デッキ】の枚数が0だった場合は、【捨て札】のカードをよくシャッフルして新しい【デッキ】とした後に、1枚ドローします。
- ・【イベント】カードや【A.Skill】が使用出来ます。それ以外のカードは使用できません。

③メインフェイズ：

- ・【キャラクター】を使用して場に出せます（自分の場に同名のキャラクターがある場合は使用できない）。
 - ・【BG】を使用して場に出せます（1ターンに1度のみ）。
 - ・【アイテム】を使用して場に出せます（場に【アイテム】を装備していないキャラがいる場合のみ）。
 - ・【イベント】カードや【A.Skill】が使用出来ます。
 - ・【チャーム宣言（攻撃宣言）】し、攻撃または支援する【キャラクター】を指定します（1ターンに1度だけ可能）。
- ※【チャーム宣言】が行われなかった場合は、チャームフェイズは発生せずにエンドフェイズに進むこともあります。
- ・【メインフェイズの終了】を宣言します。

④チャームフェイズ（攻撃フェイズ）：

メインフェイズ中に【チャーム宣言】が行われた場合は、メインフェイズは一時中断され、チャームフェイズに移ります。

チャームフェイズは更に2つのタイミングを経て終了します。

1. 【防御宣言】タイミング：

【チャーム宣言】されたプレイヤーは、このタイミングで【防御宣言】をすることができます。【防御宣言】の解決後は次のタイミングに進みます。

2. 【効果宣言】タイミング：

【チャームフェイズ】中に使用出来るカードや【A.Skill】を使用します。自分、相手ともに【効果宣言】の解決後は次のタイミングに進みます。

3. 【チャームフェイズ終了】タイミング：

【効果宣言】タイミングで使用されたカードや【A.Skill】の効果を計算して、実際に与える【ダメージ】を算出し、適用します。
【ダメージ】を適用したら【チャームフェイズ】は終了し、攻撃に参加した、または支援した【キャラクター】は【Check状態】となります。

※【チャームフェイズ終了】タイミングが解決した後は【メインフェイズ】が再開されます。

⑤エンドフェイズ：

手番のプレイヤーが【メインフェイズの終了】を宣言すると、エンドフェイズに進みます。

【手札】が手札上限枚数を超過していたらその枚数になるように選んで捨てます。手札上限枚数はゲーム開始時は5枚です。ゲーム中に増減することがありますが、0未満になる場合は0になります。

【場】の【裏向き】のカードを、【場】の【捨て札】におきます（【ヒロイン】はこの処理がなされず、【捨て札】には置かれません。）

このターンに【キャラクター】が受けた【ダメージ】があれば、そのカードの元のDPに戻ります。エンドフェイズの次は、次の手番のプレイヤーのスタートフェイズになります。

※TIPS：用語【宣言】と【解決】

クロノカードTCGでは【宣言】と【解決】について、ゲーム用語として次のように扱います。

- ・【宣言】：「アクションを起こす際に、○○をします」と告げる」こと。
- ・【解決】：プレイヤーの【宣言】に対して、他のプレイヤーが全て了解した状態。

【宣言】と【解決】は必ずワンセットになります。

何かの【宣言】がなされたら、その【宣言】は必ず【解決】されてゲームが進みます。

また、【宣言】に【割り込み】が発生した場合、その【割り込み】も【割り込み宣言】という【宣言】の一種になります。

その場合は、この【割り込み宣言】を【解決】した後に、割り込まれた【宣言】を解決します。

【割り込み宣言】に更に【割り込み宣言】がなされるなど割り込みが連鎖して長くなることもあります。

ただし自分の【宣言】に自分で【割り込み宣言】をすることはできません。

【割り込み】については後ほど詳しく説明します。

□チャーム宣言（攻撃宣言）について

- 【メインフェイス】中に手番のプレイヤーは1度だけ、【チャーム宣言（攻撃宣言）】ができます。宣言が解決した場合、【メインフェイス】は一時的に中断され、【チャームフェイス】に移行します。
- 【チャーム宣言】と同時に、今回の攻撃に参加する【キャラクター】を何枚でも指定します。ただし、攻撃に参加できるのは【未Check状態】の【キャラクター】のみです。
- 攻撃対象は一律で自動的に「相手プレイヤー」となります。
- また、【ヒロイン】が攻撃に参加する場合は、【自分の場】の攻撃に参加していない【未Check状態】の【キャラクター】を1枚だけ選び、その【キャラクター】で【ヒロイン】を【支援】することができます。
- 【支援】する場合は、更に【AP】か【DP】を選択します。選択した方のその【キャラクター】の能力値を、【ヒロイン】の能力値と足して攻撃することができます。
- ※【キャラクター】を複数枚、攻撃に参加させたいときは、【チャーム宣言】の時に複数枚を指定します。
- ※【キャラクター】1枚ずつ攻撃をするわけではないことに注意して下さい。

※TIPS：【チャーム宣言】時に出来ること&出来ないこと

- ・自分の手番のメインフェイスに1度だけ【チャーム宣言】を行うことができます。
- ・【未Check状態】の【キャラクター】であれば、何枚でも攻撃に参加させることができます。
- ・【ヒロイン】が攻撃に参加する場合、【自分の場】にある攻撃に参加していない【未Check状態】の他の【キャラクター】1枚を指定して、【支援】することができます。
- ・【支援】する場合は、【AP】か【DP】どちらかを選び、選んだ方のその【キャラクター】の能力値を、【ヒロイン】の能力値と足して攻撃することができます。
- ・攻撃に参加しながら【ヒロイン】を【支援】することはできません。
- ・攻撃・支援に参加した【キャラクター】は、この後の【効果宣言】タイミングで【A.Skill】を使用することができません。

※TIPS：【チャーム宣言】時に気をつけたいこと

- ・防御されてしまうと、反撃で相打ちになる可能性があるため、相手の場のキャラのAPと自分の場のキャラのDPをよく見比べよう。
- ・防御側のDPが1で、攻撃側のAPが3でも、防御されてしまうとプレイヤーには一切ダメージが与えられません。
- ・【貫通】を持つ【キャラクター】の攻撃のみ、防御側のDPが攻撃側のAPより小さければ、その差分だけプレイヤーにダメージを与えることが出来る（【ヒロイン】は自動的に【貫通】を持ちます）。

☆チャーム宣言☆

攻撃に参加できる		攻撃に参加できない	
			
ヒロイン	キャラクター	初回ターン制限状態	Check状態

□チャームフェイス中の防御宣言タイミングについて

- 【防御宣言】は、相手の【チャーム宣言】が解決して【チャームフェイス】に移行すると行うことができます。
- 【防御宣言】は、【未Check状態】の【キャラクター】が【自分の場】にあれば行うことができます。
- 【防御宣言】と同時に、今回の防御に参加する【キャラクター】を何枚でも指定し、攻撃に参加している【キャラクター】に割り振ります。防御に参加できるのは【未Check状態】の【キャラクター】のみです。
- 攻撃【キャラクター】1枚に対して、複数枚の【キャラクター】を防御に指定することができます（この場合、攻撃【キャラクター】が【貫通】を持っているかでダメージ処理が変わります）。
- 逆に、複数枚の攻撃【キャラクター】を、1枚の【キャラクター】で防御することはできません。
- 【防御宣言】を行わない場合は、相手の攻撃【キャラクター】の【AP】分の【ダメージ】をプレイヤーが受けることになります。

※TIPS：【防御宣言】時に気をつけたいこと

- ・防御【キャラクター】は1枚の攻撃【キャラクター】について何枚でも割り当てることができ、受けるダメージも自分で割り当てることができます。
- ただし、【貫通】を持っている【キャラクター】のダメージは、相手が割り振ることになります。

☆防御宣言☆

防御に参加できる 1枚を複数枚で防御可能 (複数枚を1枚では防御できない)			防御に参加できない
			
ヒロイン	キャラクター	初回ターン制限状態	Check状態

■チャームフェイズ中の効果宣言タイミングについて

お互いの【チャーム宣言】【防御宣言】が解決した後は、【効果宣言】タイミングとなります。
【効果宣言】タイミングでは、手番のプレイヤー→相手のプレイヤーの順に、カードや【A.Skill】の使用を宣言することができます。ただし、攻撃や防御に参加している【キャラクター】は基本的に【A.Skill】を使用できません。
相手のプレイヤーの宣言が終了、または使用しないことが宣言されれば、【効果宣言】タイミングは解決となります。

※TIPS：後出しの有利

【効果宣言】タイミングではまず手番のプレイヤーから宣言できますが、もちろんこの宣言に相手プレイヤーは割り込むことができます。

■チャームフェイズ終了タイミングについて

【効果宣言】が解決した後は、【チャームフェイズ終了】タイミングとなります。
このタイミングで実際に【キャラクター】やプレイヤーに【ダメージ】を適用していくことになります。

■攻撃が防御されなかった場合：

攻撃【キャラクター】の【AP】分の【ダメージ】をプレイヤーに与えます。

■攻撃が防御されなかった場合：■攻撃が防御された場合（1枚で防御）：

攻撃側は攻撃【キャラクター】の【AP】分、防御【キャラクター】の【DP】をマイナスします。

防御側は防御【キャラクター】の【AP】分、攻撃【キャラクター】の【DP】をマイナスします。

【DP】が0以下になった【キャラクター】は【裏向き】になります。

防御【キャラクター】の【DP】が0になっても、通常はプレイヤーに【ダメージ】を与えることはできませんが、攻撃【キャラクター】が【貫通】を持っている場合は、差分の【ダメージ】をプレイヤーに与えることができます。

※例1：

【AP】2【DP】2の【ランドルフ・ヘイワード】を、【AP】2【DP】1の【夏本律】で防御します。

攻撃側



防御側



【夏本律】は【DP】が「1」-「2」=0以下になるので【裏向き】になります。

【ランドルフ・ヘイワード】が【貫通】を持っていないためプレイヤーは差分のダメージを受けません。

【ランドルフ・ヘイワード】は【DP】が「2」-「2」=0になるので【裏向き】になります。

※例2：

【AP】3【DP】2の【貫通】を持つ【葉山秋音】を、【AP】3【DP】2の【夏本楓歌】で防御します。

攻撃側
(貫通あり)



防御側



【夏本楓歌】は【DP】が「2」-「3」=0以下になるので【裏向き】になります。

【葉山秋音】が【貫通】を持っているため、プレイヤーは差分の【ダメージ】「1」を受けます。

【葉山秋音】は【DP】が「2」-「3」=0以下になるので【裏向き】になります。

防御側の【AP】で攻撃側の【DP】が0以下になっても、プレイヤーに【ダメージ】がいくことはありません。

防御側が【貫通】を持っていてもそれは変わりません。

■攻撃が防御された場合（複数枚で防御）：

攻撃側は、攻撃【キャラクター】の【AP】分、防御【キャラクター】の【DP】を順番にマイナスしていきます。1枚目の【キャラクター】の【DP】が0になったら、残りのダメージで2枚目の【キャラクター】の【DP】をマイナス……というように順番に引いていきます。この時の引いていく順番は、通常は防御プレイヤーが決めますが、攻撃側が【貫通】を持っている場合は、攻撃側が順番を決めることができます。

防御側は、全ての防御【キャラクター】の【AP】の合計分、攻撃【キャラクター】の【DP】をマイナスします。

【DP】が0以下になった【キャラクター】は【裏向き】になります。

防御【キャラクター】全ての【DP】が0になっても、通常はプレイヤーに【ダメージ】を与えることはできませんが、攻撃【キャラクター】が【貫通】を持っている場合は、差分の【ダメージ】をプレイヤーに与えることができます。

※例3：

【AP】2 【DP】2の【ランドルフ・ヘイワード】を、【AP】1 【DP】1の【シャロン・デュカス】と【AP】1 【DP】3の【謎の少女】の2枚で防御します。

【ランドルフ・ヘイワード】は【貫通】を持っていないがため、防御順番は防御プレイヤーが【謎の少女】→【シャロン・デュカス】のように決めました。



【謎の少女】は【DP】が「3」-「2」=1になるので【裏向き】になりません。

【シャロン・デュカス】はダメージがないので【DP】は変わらず、【裏向き】にはなりません。

【ランドルフ・ヘイワード】は【DP】が「2」-「1+1」=0になるので【裏向き】になります。

※例4：

【AP】3 【DP】2の【葉山秋音】を、【AP】1 【DP】1の【シャロン・デュカス】と【AP】1 【DP】3の【謎の少女】の2枚で防御します。

【葉山秋音】は【貫通】を持っていたため、防御順番は攻撃プレイヤーが【シャロン・デュカス】→【謎の少女】のように決めました。



【シャロン・デュカス】は【DP】が「1」-「2」=0になるので【裏向き】になり、次のキャラクターに残りのダメージが与えられます。

【謎の少女】は【DP】が「3」-「1」=2になるので【裏向き】になりません。

【葉山秋音】は【DP】が「2」-「1+1」=0になるので【裏向き】になります。

※TIPS：ダメージの累積について

【キャラクター】に与えられたダメージは、同じターンであれば累積し、【エンドフェイス】で0になります。カードや【A.Skill】の能力で【DP】に+1などの修正が次の【エンドフェイス】までと決められていた場合は、修正効果が消えるタイミングと、【キャラクター】の累積ダメージが0になるタイミングの順番を、カードの持ち主が選ぶことができます。

□【割り込み】処理について

【A.Skill】や【イベント】カードの【使用宣言】は、相手が行った【宣言】が解決する前に、対応して使用を【宣言】することが出来ます。これを【割り込み宣言】といいます。

【割り込み宣言】を行った場合、【割り込まれた宣言】の処理を一時中断して、割り込んだ【宣言】を解決すべく処理を始めていきます。

自分の【宣言】には対応して自ら【割り込み宣言】を行うことはできませんが、相手の【割り込み宣言】に対して新しく自分が【割り込み宣言】を行うことはできます。

そのような【割り込みの連鎖】が起きる状況になった場合は、「これ以上割り込みをしない」という【割り込み終了】の宣言が必要になることもあります。

お互いに「割り込み終了」宣言が確認できれば、【後に割り込んだ順番】から宣言を解決していきます。

☆割り込み宣言が連鎖していく様子☆

☆宣言された順番



☆解決していく順番

☆【割り込み】-宣言の可能／不可能☆

■割り込めるもの

【A.Skill】と【イベント】だけが、下記の【宣言】に対応して【割り込み宣言】できます。

- ・ドローフェイズの【ドロー宣言】
- ・カードの【使用宣言】
- ・【A.Skill】の【使用宣言】
- ・【チャーム宣言】
- ・【メインフェイズ終了宣言】

■割り込めないもの

下記には対応して割り込むことができません。【コスト】は【発動コスト】【追加コスト】も含まれます。

- ・【P.Skill】の効果
- ・フェイズの移行
- ・【防御宣言】
- ・【EPを出す】宣言
- ・【コスト】の支払い宣言

【割り込みが連鎖した例】：

プレイヤーAが「H-01/オリエッタ」のもつ【A.Skill】のコストを支払い、【使用宣言】をした。プレイヤーBのダメージ累計は19だったため、プレイヤーBはこのままではゲームに敗北する。それを回避するため、プレイヤーBはその【使用宣言】に対して【割り込み】を宣言し、コストを支払って対象を自分の【C-02/葉山秋音】に指定した【E-01/日の光は橙に】を【使用宣言】した。プレイヤーAはこの「E-01/日の光は橙に」に対して更に【割り込み宣言】を行うことができるが、手札がなく、【自分の場】のカードの他の【A.Skill】もコストが払えないため【割り込み宣言】を断念。プレイヤーAは「割り込み終了」を宣言し、プレイヤーBも「割り込み終了」を宣言。【後に割り込んだ順番】から【宣言】を解決するため、まず「E-01/日の光は橙に」の【使用宣言】を解決し、「C-02/葉山秋音」のコストが2なのでプレイヤーBのダメージが2点回復、プレイヤーBのダメージ累計は17に。その後「H-01/オリエッタ」のもつ【A.Skill】の【使用宣言】を解決、プレイヤーBは2点のダメージを受けプレイヤーBのダメージ累計は19に。プレイヤーBはなんとかがゲームの敗北を免れた。

■多人数プレイ時

クロノカードTCGは基本2人で遊ぶことを想定して作られていますが、3人以上の複数プレイにも対応しています。

■3人でプレイする場合

ゲーム開始時に、順番の他に席順も決めて下さい。

「相手プレイヤー」を指定する必要がある場合は、どちらのプレイヤーを指定するかその都度決めて下さい。

「チャーム宣言」はどちらのプレイヤーを「相手」とするのか、チャーム宣言時に決めます。

敗北条件を満たしたプレイヤーからゲームを終了し、最後の1人となったプレイヤーが勝利です。

■2vs2でプレイする場合

チーム戦の場合は、チームA1人目→チームB1人目→チームA2人目→チームB2人目となるように順番を決めて下さい。

チームでダメージを共有します。どちらのチームメンバーがダメージを受けても、チームのダメージとして累積し、

「30点以上」のダメージで敗北となります。

同じチームでも「場」はお互いに独立します。「相手プレイヤー」の指定や、「チャーム宣言」時の相手の指定は3人プレイ時と同じです。

■4人でプレイする場合

ゲーム開始時に順番を決め、その順番に沿った席順としてください。

その席順での「右のプレイヤー」と「左のプレイヤー」と自分自身の「3人プレイ」となります。それ以外の

プレイヤーは、自分に影響を与えないプレイヤーとなります。

「全てのプレイヤー」も、自分と両隣のプレイヤーのみが効果範囲となり、2つ隣にいるプレイヤーには影響を与え

ません。また、2つ隣にいるプレイヤーは、隣にいるプレイヤーが敗北しない限りは、お互いに対象に選べず、

チャーム宣言時の「相手」にも選ぶことができません。

敗北条件を満たしたプレイヤーからゲームを終了し、最後の1人となったプレイヤーが勝利です。

※4人以上でプレイする場合の注意点

4人プレイのルールを流用すれば、さらに多人数でのプレイも出来ますが、順番が一巡するまでにかかり時間がかかってしまうため、お薦めできません。

■サンプルデッキ

■白神姫百合デッキ

H-04	白神姫百合	1枚
C-01	オリエッタ・クロノ・イスタリカ・ジナスティール	1枚
C-02	葉山秋音	1枚
C-05	夏本律	1枚
C-07	シャロン・デュカス	1枚
C-08	メアリー・デルフィニウム	2枚
C-09	ランドルフ・ヘイワード	1枚
C-10	謎の少女	1枚
C-11	アルバカさん	2枚
C-14	魔族&カミサマたち	1枚
L-01	校舎廊下	2枚
L-02	図書館	2枚
L-04	ショッピングモール	2枚
L-08	市民公園	3枚
E-01	日の光は燦に	2枚
E-05	秋にはまだ遠い海	2枚
E-06	PRINCESS ORIETTA	3枚
E-07	ラーメン大好き秋音さん	3枚

■夏本謡歌デッキ

H-03	夏本謡歌	1枚
C-02	葉山秋音	3枚
C-04	白神姫百合	2枚
C-11	アルバカさん	3枚
C-12	ラビエル&アズラエル	3枚
C-13	太転依&バビュさん	3枚
C-14	魔族&カミサマたち	3枚
L-04	ショッピングモール	1枚
L-08	市民公園	3枚
L-02	女子制服	2枚
E-02	おかいもの in USA	2枚
E-06	PRINCESS ORIETTA	1枚
E-07	ラーメン大好き秋音さん	3枚
E-08	ナツモト・ピター・妹・スウイト	1枚

■オリエッタデッキ

H-01	オリエッタ・クロノ・イスタリカ・ジナスティール	1枚
C-04	白神姫百合	2枚
C-05	夏本律	3枚
C-06	シャネット(田中夢子)	1枚
C-07	シャロン・デュカス	3枚
C-08	メアリー・デルフィニウム	1枚
C-09	ランドルフ・ヘイワード	2枚
C-10	謎の少女	1枚
L-04	ショッピングモール	2枚
L-06	ウィズレ魔法学院	2枚
L-07	カフェレストラン	1枚
L-01	ネクタイ	2枚
L-03	クロノカード	3枚
L-07	魔法学	2枚
E-01	日の光は燦に	2枚
E-02	おかいもの in USA	1枚
E-06	PRINCESS ORIETTA	2枚

FAQ

- Q: 「H-02/葉山秋音」や「H-04/白神姫百合」の「自分のダメージを回復する」という効果は、プレイヤーのダメージですか？それとも秋音や姫百合自身（カード自身）のダメージ、または【裏向き】状態が回復しますか？
A: 「プレイヤーのダメージ」が回復します。プレイヤーのダメージが0になる場合は、それ以上回復しません。
- Q: 「L-09/幻創庭園イスタリカ」の【A.Skill】の発動コストが「このカードを手札に入れる」なのですが、コストなので割り込めませんか？
A: 「L-09/幻創庭園イスタリカ」【A.Skill】の発動コストにはカードの場の移動がコストとして含まれているため、「L-09/幻創庭園イスタリカ」を対象とする効果で割り込むことはできません。
【コスト】が支払われて【使用宣言】がされた「L-09/幻創庭園イスタリカ」の【A.Skill】には割り込むことはできます。
- Q: 「L-09/幻創庭園イスタリカ」の【A.Skill】の「[校舎廊下]、[図書館]、[温室]の3種類のBGが自分の場にある場合、支払うコストは2になる」の箇所ですが、この【A.Skill】に割り込んでこの3種類のうちどれかを場から移動させた場合はどうなりますか？
A: 「[校舎廊下]、[図書館]、[温室]の3種類のBGが自分の場にある場合、支払うコストは2になる」は、コスト2が支払われた時点で解決しているため、コストの支払後に割り込んでコストの支払いが9になることはありません。
- Q: 「L-08/市民公園」の【A.Skill】は「相手を強制的にCheck状態にできる」ものですが、この効果で割り込めるものがよくわかりません。
A: 「L-08/市民公園」の【A.Skill】では、「【発動コスト】に【Check】が含まれている【A.Skill】」、【EPを出す】には割り込むことができません。
【チャーム宣言】に割り込んで、相手の攻撃の参加を妨害することは可能です。
- Q: カードや【A.Skill】の対象に指定したカードが、割り込みの結果で手札に戻ったり裏向きになったり捨て札に移動するなど、場から移動して指定できなくなってしまう場合があります。この場合はどうなりますか？
A: 対象を指定できなくなった場合、そのカードの使用は失敗します。使用に失敗したカードは捨て札に置かれます。
【A.Skill】は使用に失敗しても捨て札に置かれることはありませんが、使用する際に費やしたコストは費やしたまま戻ってくることはありません。
- Q: カードNoが違って、同じ名前前のキャラクターは自分の場には1枚しか出すことはできませんか？
A: できません。自分の場には同じ名前前のキャラクターは1枚だけ出すことができます。
- Q: 相手の場に同じ名前前のキャラクターが出ています。この場合は自分もその名前前のキャラクターを出すことはできますか？
A: できます。同じ名前前のキャラクターを出すことが出来ないのは、自分の場に出ている場合のみです。
- Q: 相手が「キャラクター1体を選ぶ」効果で「ヒロイン」を選んでいましたが、問題ないのでしょうか？
A: 「ヒロイン」カードは特別な「キャラクター」カードの一種のため、問題はありません。
ただし、「ヒロイン」のみを選ぶような効果では、「キャラクター」は選ばれません。
- Q: アイテムは「つける」ものですか？「装備する」ものですか？
A: アイテムは「つける」でも「装備する」でも表現はどちらでも構いません。
カード表記上「つける」や「装備する」の一方しか書かれていない場合がありますが、その場合も両方の表現を使って言い直すことができます。
- Q: キャラクターの【使用】と【場に出す】の違いがよくわかりません。
A: キャラクターカードを【使用】した結果【場】に出すことができます。
単に【場に出す】などの表現であっても、カードを【使用】した結果【場に出す】効果が発動していると見なすので、「カードを使用する」ことに変わりはありません。

お問い合わせ

カードの不良（落丁・乱丁）など製品に関するお問い合わせはこちら。

◆メールフォームによるお問い合わせ

サポートページURL：<http://www.lumpofsugar.co.jp/support/index.html>

◆メールによるお問い合わせ

Mail：support@lumpofsugar.co.jp

◆郵送によるお問い合わせ

〒101-0041

東京都千代田区神田須田町1-12-3 アルカディアビル6F

Lump of Sugar ユーザーサポート係

- この作品はフィクションです。登場する地名、団体、人物等は全て架空のもので、実在するものとは一切関係ありません。
- 本製品内のテキスト・イラストを無断で複製・配布・転載することを禁じます。

2023 50~90分!

Magical Charming!

クロノカードTCG
ルールブック Ver1.0

■クレジット

プロデューサー：かわうそP

イラスト：桐枝りこ、奏ナコト

ゲームデザイン：若津一海

カードデザイン表面：橘

カードデザイン裏面：ゆーれー

DTP作業：橘

テストプレイ協力：ハニーラッシュ、セロリ、しげた

制作進行：若津一海

企画：ランプオブシュガー

