

バトル ロジック スクエア

Battle
Logitic
Square

ゲームガイド Ver.1.0

プレイ人数：2人
プレイ時間：15～30分
対象年齢：12歳以上

1. ストーリー

2XXX年……リアルとデジタルが混合する超電子技術社会

もう1人の自分『仮想半電子構造体【AVI】』を使った
超体感カードゲームスポーツ『ロジック・スクエア』が大流行

その頂点に立つものは最強の技術バトルとして
世界で注目される存在になれる

自由で深い構築力…… 動きを見抜く判断力……
思いを懸ける勇気……

自らのAVIとタクティクスと共に未来の盤上を超疾走せよ！

2. カードの見方と種類

① カード名

カードの名前です。

② 《カテゴリー》

カードは以下、いずれかの
カテゴリーを持っています。

- 《AVI》（アヴィ）
- 《Ac》（アクション）
- 《Sc》（スクリプト）
- 《Br》（ブレイク）
- 《IT》（インテグレート）
- 《CB》（コールバック）

※《CB》は持つカードと
持たないカードがあります。

③ ヒットダメージ・耐久値

ヒットダメージを与える時の値です。
設置するカードは、耐久値が記載されています。

④ ヒット範囲

攻撃の範囲、設置の範囲です。
自身の《AVI》カードを起点とした範囲です。自身の《AVI》カードは**ヒット範囲に含みません**（効果テキストに自身の《AVI》カードを範囲に含める記載がある場合を除く）。

⑤ 効果テキスト

ヒット範囲の詳細や、カードの効果が記載されています。

⑥ [タイプ]

カードは最大で2つまでタイプを持っています。



3. デッキの構築ルール

プレイヤーは対戦前に《AVI》カード、リソースデッキ、《IT》カードデッキを用意して、対戦をします。
デッキを以下のルールに沿って構築し、オリジナルデッキを持ち寄って、より楽しむことができます

I. 《AVI》カード

《AVI》カードを1枚選びます。カードの裏面は黒色です。

II. リソースデッキ

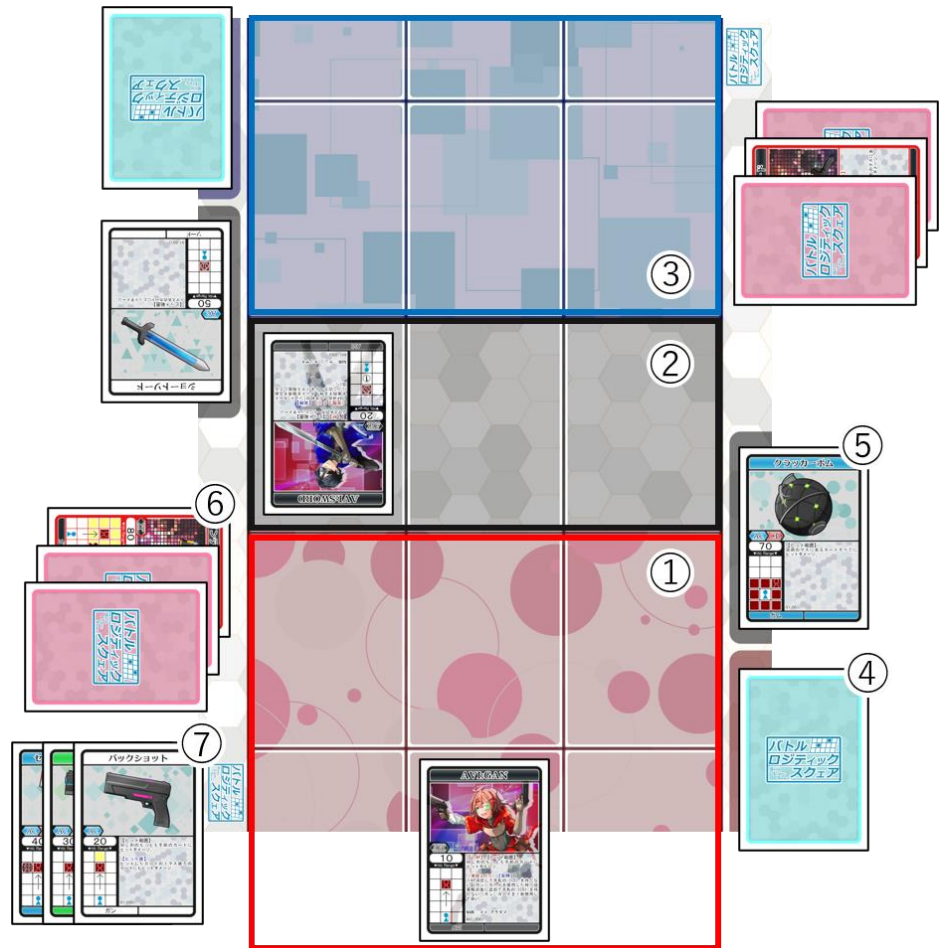
リソースカード（《Ac》カード、《Sc》カード、《Br》カード）から30枚選んで、デッキを構築します。カードの裏面は青色です。カードの色ごとに以下の枚数までデッキに構築できます。カードの色は、カード名や[タイプ]の背景の色です。

- 白カード……同名のカードは3枚まで
- 緑カード……同名のカードは2枚まで
- 青カード……同名のカードは1枚まで、合計5枚まで
- 赤カード……同名のカードは1枚まで、合計1枚まで

III. 《IT》カードデッキ

《IT》カードのみで構成します。カードの裏面は赤色です。同名のカードは1枚まで、合計5枚まで選んで構築します。

4. カードの配置



① 自分のエリア

手前の2つの横列が自分のエリアです。自分のエリアには、相手の《AVI》カードは移動して進入できません。

② 共有エリア

お互いの中間の横列が共有エリアです。共有エリアは、自分と相手の《AVI》カードが移動して進入できます。

③ 相手のエリア

奥の2つの横列が相手のエリアです。相手のエリアは、相手の《AVI》カードが存在できます。相手のエリアには、自分の《AVI》カードは移動して進入できません。

④ リソースデッキ

自身のリソースデッキを置く場所です。すべて裏向きで置き、お互いに表面は確認できません。

⑤ トラッシュ

使用したカードや捨てられたカードを置く場所です。トラッシュに置くカードはすべて表向きで置き、お互いのプレイヤーがいつでも確認できます。

⑥ 《IT》カードデッキ

《IT》カードを置く場所です。裏向きで置かれている自分の《IT》カードはいつでも表面を確認できます。

⑦ 手札

自分の手札は相手のプレイヤーに見えないように手で持ちます。

5. ゲームの準備

- ① お互いに自身の《AVI》カードを自分のエリアの中央の列、もっとも手前のマスに置く。
- ② お互いに自身のリソースデッキを裏向きでシャッフルして、リソースデッキ置き場に置く。
- ③ お互いに自身の《IT》カードデッキを裏向きで、自身の《IT》カードデッキ置き場に置く。
- ④ 適当な方法で先攻プレイヤーを決める。
- ⑤ お互いに自身のリソースデッキを5枚引いて手札にする。
- ⑥ お互いの《AVI》の初期ライフポイントを500にする（ライフポイントの管理は、手持ちのカウンターを使用してください）。
※ ライフポイントの上限は500です。
- ⑦ 先攻のプレイヤーからターンを開始する。

6. ターンの流れ

自分のターンになったら、下記の順番でフェイズを行います。
すべての行動が終了したら、相手のターンに移行します。

- I. ドローフェイズ
- II. メインフェイズ
- III. エンドフェイズ

I. ドローフェイズ

自分の手札が**5枚**になるまで、自分のリソースデッキを引きます。
すでに手札が5枚の場合は、リソースデッキを**1枚**引きます。

II. メインフェイズ

メインフェイズ開始時、自分は**3AP** (アクションポイント) を得ます (先攻**1**ターン目は**2AP**を得ます)。

得たAPをすべて消費するまで、以下の行動を**任意の順番、回数**行います。APをすべて消費したら、メインフェイズを終了し、エンドフェイズに移行します。

- A. 【1 AP 消費】《AVI》カードの移動
- B. 【1 AP 消費】手札のカードの使用
- C. 【1 AP 消費】《IT》カードの使用
- D. 【X AP 消費】《AVI》カードの効果使用
- E. 【0 AP 消費】CAAの使用 (1ターンに1回まで)

A. 《AVI》カードの移動

1AP消費します。

自分の《AVI》カード1枚を選んで、空いている1マス左、右、先、手前のいずれか (面で接しているマス) を選んで移動します。**相手のエリアや、斜め方向には移動できません。**

B. 手札のカードの使用

1AP消費します。

手札にあるカードを1枚を選んで公開して、カードの使用を宣言します。公開する時、そのカードのヒット範囲に相手の《AVI》カードか設置されたカードがある必要があります。

使用したカードが《CB》を持つ場合、または相手の手札に【ブレイク条件】を満たす《Br》カードがある場合、相手は自分が使用したカードに対して、**チェーンアクションを行えます** (手順は「7. チェーンアクション」参照)。

その後、効果の解決を行います。相手の《AVI》カードにヒットダメージを与えた場合、**その値だけ相手のライフポイントを減少させます**。自分の使用したカードのヒット範囲やヒット後の効果の範囲には、**自身の《AVI》カードは含まれず、自身の使用したカードによるヒットダメージは受けません** (自身の《AVI》カードを範囲に含める記載がある場合を除く)。

効果を解決したカードは**トラッシュに置きます**。

C. 《IT》カードの使用

1AP消費します。

《IT》カードデッキにある裏向きの《IT》カード1枚を選んで公開して、カードの使用を宣言します。そのカードのヒット範囲に、相手の《AVI》カードか設置されたカードがある必要があります。

また、あなたの手札にある「使用する《IT》カードの【アクション構築条件】で指定された」カードを不足なく**トラッシュに置く必要があります**。

その後、効果の解決を行います。効果を解決した《IT》カードは、**《IT》デッキ置き場に表向きで置きます**。

D. 《AVI》カードの効果使用

《AVI》カードの効果に記載されたAPを消費します (自分の残りのAPが効果に記載されたAPより少ない場合、使用できません)。

《AVI》カードに記載された効果を使用します。ヒット範囲を持つ効果の場合、そのカードのヒット範囲に、相手の《AVI》カードか設置されたカードがある必要があります。

E. CAA(カードアディショナルアクション)の使用

APは消費しません。**1ターンに1回まで**使用できます。

自分の手札を**3枚**まで選んで、トラッシュに置きます。その後、トラッシュに置いたカードの枚数の**2倍の枚数**、自分のリソースデッキを引きます。

III. エンドフェイズ

以下の2つの行動を行います。

- ① 自分の手札が**6枚以上**の場合、5枚となるまで手札を選んで、トラッシュに置く。
- ② 相手のプレイヤーのターンに移行する。

7. ゲームの終了条件

ライフポイントが**0**以下になったプレイヤーが敗北します。

お互いのライフポイントが**0**より大きい場合でも、**両者のリソースデッキが0枚**になった場合、そのターンの終了時にライフポイントの多いプレイヤーが勝利します。

8. チェーンアクション

自分が《CB》を持つカードを使用した場合、または自分がカードを使用した時、相手の手札に【ブレイク条件】を満たす《Br》カードがある場合、使用したカードの効果を**解決する前に、相手はチェーンアクションを行えます**。

自分が《CB》を持つカードを使用した場合、相手はチェーンアクションとして、手札にある**ヒット範囲を満たす《CB》を持つカードをAPの消費をしないで、使用の宣言ができます**。

相手がチェーンアクションによって《CB》を持つカードを使用した場合、自分もチェーンアクションとして、自分の手札にある**ヒット範囲を満たす《CB》を持つカードをAPの消費をしないで、使用の宣言ができます**。

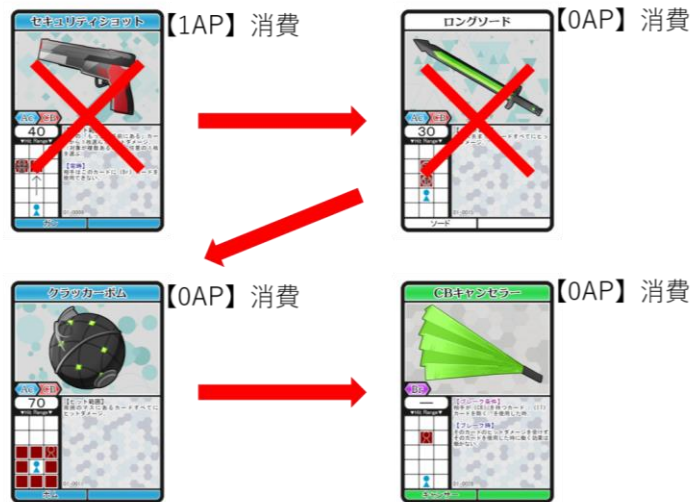
自分がカードを使用した時、相手の手札に【ブレイク条件】を満たす《Br》カードがある場合、相手はチェーンアクションとして手札にある《Br》カードを**APの消費をしないで、使用の宣言ができます**。そのカードが《CB》を持っている場合、自分はチェーンアクションを行えます。

お互いにチェーンアクションを繰り返し、どちらかが使用しないことを選んだ時、チェーンアクションを終了します。その後、**最後にカードの使用を宣言したプレイヤーから**順番に、お互いに**最後にカードの使用を宣言したカードのみ**、効果の解決を行います。

効果の解決後、カードの使用からチェーンアクション後の効果の解決までに**公開されたお互いのカードすべて**をトラッシュに置きます。

自分の使用したカード

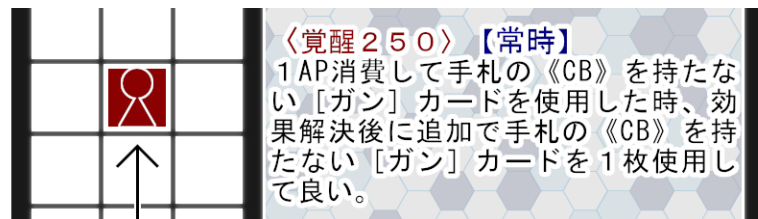
相手の使用したカード



最後に使用したカードから順番に効果解決をする (お互いに最後に使用したカードの効果のみ使用する)

9. 《AVI》カードの覚醒

《AVI》カードには<覚醒 X>が記載された効果があります。自身の《AVI》カードのライフポイントが**X**以下となった場合、効果が働きます。



クレジット

発行日: 2023年5月13日 初版発行

発行サークル: AMaRo Project.

ゲームデザイン: 瀬田まみむめも、娛ノ天
連絡先: seta_mmmmm_novel@yahoo.co.jp

カードイラスト: ゆう?ひ?, 春井ささみ

カード背景: STARWALKER STUDIO

カード印刷: プリントオン株式会社

ゲームガイド印刷: プリントネット株式会社

外箱印刷: 株式会社ポプルス

URL: <https://amaro-project.sakura.ne.jp/battlelogisticsquare.php>

