

シールドエリア

ベース置き場

- ・ゲーム開始時に、「EXベース」を置きます。
- ・ベース上限は1つです。既にあるベースをトラッシュに置き、新たに配備することができます。

シールド置き場

- ・ゲーム開始時に、デッキの上からカードを6枚裏向きで置きます。

バトルエリア

- ・リンクユニット以外のユニットは配備されたターンにすぐアタックできません。
- ・ユニット上限は6つです。
- ・ユニット1つにつきパイロット1つをセットすることができます。

ユニットの攻撃

- ①アタックステップ ②ブロックステップ ③アクションステップ ④ダメージステップ ⑤バトル終了ステップ



Labels for the top card (Strait Gundam):

- Lv.(レベル) / コスト (Level/Cost)
- カードタイプ (Card Type)
- カード名 / 色 (Card Name/Color)
- 効果 (Effect)
- 地形 (Terrain)
- リンク条件 (Link Condition)
- カードナンバー (Card Number)
- 特徴 (Feature)
- AP (Attack Points)
- HP (Hit Points)

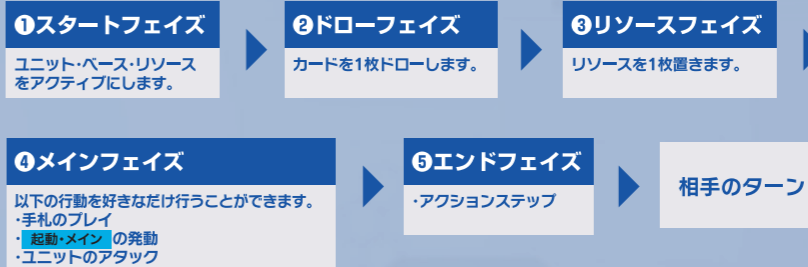
Labels for the bottom card (Kira Yamato):

- カード名 (Card Name)
- 効果 (Effect)
- HP強化 (HP Boost)
- AP強化 (AP Boost)
- 特徴 (Feature)

パイロットはユニットの下に重ねてセットします。(Pilot is set on top of the unit.)

デッキエリア (50枚)

ゲームの流れ



リソースエリア

- ・後攻のプレイヤーはゲーム開始時に「EXリソース」1枚を置きます。
- ・「EXリソース」上限は5つです。

リソースデッキエリア (リソース10枚)

コストの払い方

- ①カード左上の「Lv」以上の枚数のリソースがあるか確認します。
- ②カード左上の「コスト」と同じ枚数のリソースをレストすることで、コストを払うことができます。



トラッシュ

GUNDAM™ CARD GAME ガンダムカードゲーム

HPはこちら

<https://www.gundam-gcg.com>



※通信料はお客様のご負担となります。

ゲームに必要なもの

●デッキ

・デッキは以下の4種類のカードで構築します。



・デッキ枚数は50枚ちょうどです。
・デッキに入れられるカードは2色までです。
・同じカードナンバーのカードは4枚まで入れられます。

●リソースデッキ

・リソースカード10枚ちょうどで構築します。

●トークンカード
・「EXベース」と「EXリソース」
・その他は必要であれば用意します。

●ダメージカウンター

・ダイスなど、ダメージを記録できるもの。



リソースデッキ



トークンカード



ダメージカウンター

ゲームの準備

①デッキとリソースデッキを用意します。

・50枚のデッキをシャッフルしてデッキエリアに置きます。
・10枚のリソースデッキをリソースデッキエリアに置きます。

②じゃんけんなどの方法で勝ったプレイヤーが先攻・後攻を決めます。

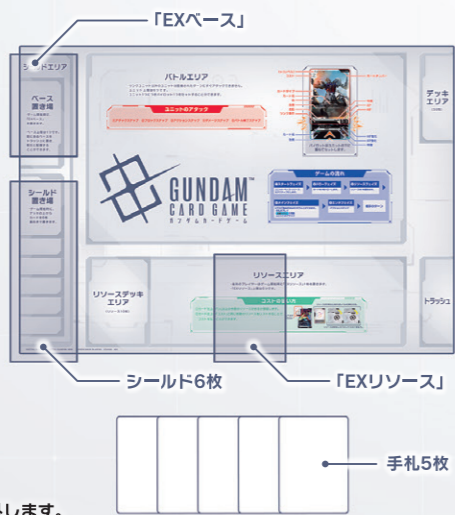
③デッキからカードを5枚引き、手札にします。

・先攻から順に1回だけ、手札の引き直しを行うことができます。引き直しを行う場合、手札をデッキの下に戻し、新たにデッキからカードを5枚引き、その後デッキをシャッフルします。

④デッキの上から6枚をシールド置き場の手前から重ねるように1枚ずつ置きます。

⑤トークンカード「EXベース」と「EXリソース」を用意します。

・「EXベース」をベース置き場に置きます。
・後攻のみ、「EXリソース」を1つリソースエリアに置きます。
・コストを支払う際、「EXリソース」をレストにしてゲームから除外します。



勝利条件

次のどちらかの条件を満たしたプレイヤーが勝者となり、その時点でゲームは終了します。

- 対戦相手のシールドエリアにカードが1枚もない状態で相手プレイヤーにバトルダメージを与えた。※バトルダメージとは、ユニットが与えるAPによるダメージを指します。
- 対戦相手のデッキが0枚になった。

ターンの進行

先攻プレイヤーから以下の①～⑤の順でターンを進行します。

1 スタートフェイズ

レスト(横向き)しているカード全てをアクティブ(縦向き)にします。

2 ドローフェイズ

デッキからカードを1枚引きます。

3 リソースフェイズ

リソースデッキからカードを1枚、リソースエリアに置きます。

4 メインフェイズ

メインフェイズでは、「手札のプレイ」「起動・メインの発動」「ユニットの攻撃」を好きな順番で好きなだけ行うことができます。

●手札のプレイ

手札のレベルを満たしたカードのコストを払うことで、カードをプレイすることができます。



●ユニット/ベースの配備

- ・ユニットカードはバトルエリアに配備します。
- ・ベースカードはベース置き場に配備します。
- ・ユニットは配備されたターンではすぐに攻撃できません。次の自分のターンから攻撃可能です。

☆カードの上限について

- ・ユニット配備上限は6つ、ベース配備上限は1つです。
- ・新たにユニットやベースを配備する際、上限を超えてしまう場合、既にあるカードを選んでトラッシュに置き、新たに配備します。



●パイロットのセット

- ・パイロットカードはバトルエリアにいるユニットの下に重ねてセットします。ユニット1つにつきパイロット1つをセット可能です。
- ・[パイロット]を持つコマンドカードは、コマンド効果を発動する代わりに、パイロットとしてユニットにセットすることができます。

☆リンクユニットについて

- ・パイロットをセットしたとき、それがリンク条件を満たしていればそのユニットはリンクユニットとなります。
- ・リンクユニットは配備されたターンでもすぐに攻撃できます。

●コマンドの発動

- ・メイン タイミングのコマンドカードのみプレイできます。

●起動・メインの発動

カードが持つ「起動・メイン」の効果を発動することができます。

ユニットの攻撃

「ユニットの攻撃」は以下の流れに沿って進行します。

1 アタックステップ

- ・アタックしたいユニットをレストしてアタック先を宣言します。
- ・アタック先は「レストの相手のユニット」か「相手のプレイヤー」を選びます。
- ・このターンに配備されたユニットはアタック宣言できません。(リンクユニットは除く)

2 ブロックステップ

・相手のプレイヤーはユニットが持つ「ブロッカー」を発動してアタック先をそのユニットに変更することができます。

3 アクションステップ

☆アクションステップについて

- ①以下の行動を1つ選んで、防御側→攻撃側→防御側…の順に交互に行います。
- ・アクションを持つコマンドカードの発動
- ・起動・アクションの発動
- ・パス
- ②防御側と攻撃側で2回続いてパスを選択したらアクションステップは終了します。



コマンドカード

4 ダメージステップ

- アタック先が相手のユニットである場合
- ・バトルしているユニットはお互いに自身のAPに等しいダメージを同時に与えます。

- アタック先が相手のプレイヤーである場合
- ・相手のベースがある場合、相手のベースにアタック中のユニットのAPに等しいダメージを与えます。
- ・相手のベースがない場合、相手の先頭のシールドにアタック中のユニットのAPに等しいダメージを与えます。

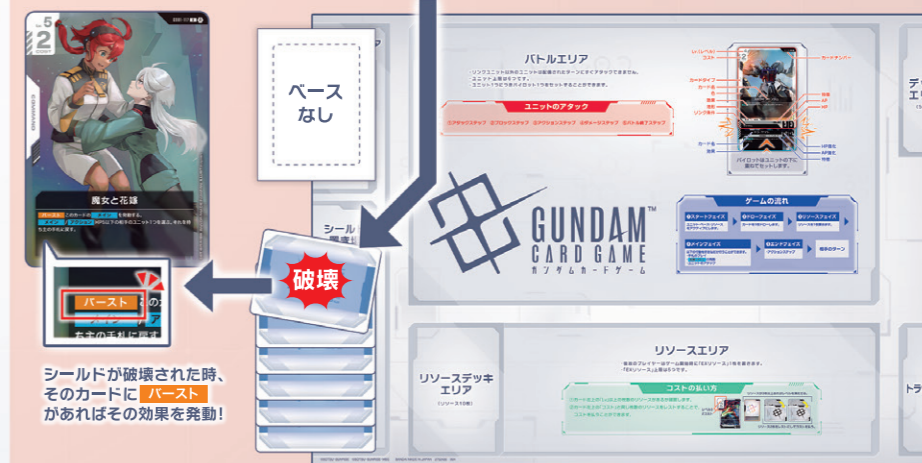
※シールドはそれぞれHP1を持つものとして扱います。2ダメージ以上受けても破壊されるシールドは先頭の1枚です。

- ・相手のシールドエリアにカードが1枚もない場合、相手のプレイヤーにダメージを与えます。
- ・相手のプレイヤーにダメージを与えたら即座にゲームに勝利します。

☆ダメージ処理について

- ・ダメージを受けたカードは、その上に受けたダメージに等しい数のダメージカウンターを置きます。
- ・HP以上のダメージを受けたユニットやベースは破壊され、セットされているカードと共にトラッシュに置かれます。
- ・シールドが破壊された場合、そのカードを表にしてトラッシュに置きます。表にしたとき、そのカードに「バースト」効果があればその効果を発動することができます。

相手のベースがない場合、相手のシールドにアタック中のユニットのAPに等しいダメージを与えます。



5 バトル終了ステップ

- ・「このバトル中」と指定された効果が無効になります。
- ・ユニットの攻撃を終了します。

5 エンドフェイズ

・エンドフェイズは以下の流れに沿って進行します。

- ①アクションステップが発生します。(☆アクションステップについてを参照)
- ②ターン終了時に発生する効果を解決します。
- ③そのターン中に発生したすべてのターン終了時までの効果が無効になります。
- ④自分の手札が11枚以上である場合、10枚になるように選んで捨てます。

上記すべてを解決したら相手にターンを譲ります。

おすすめデッキの作り方

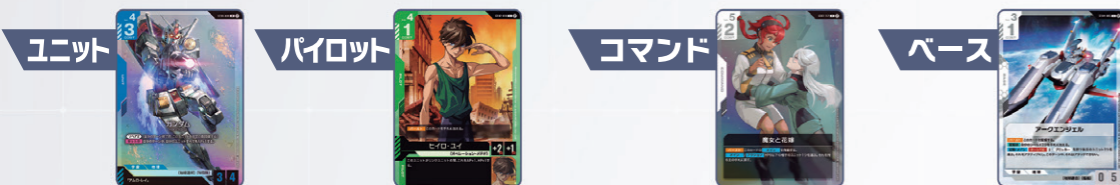
デッキ構築のポイント紹介

☆デッキの構築ルールを確認しましょう。

●デッキ構築ルール

- ・デッキ枚数は50枚ちょうどです。
- ・デッキに入れられるカードは2色までです。
- ・同じカードナンバーのカードは4枚まで入れられます。

☆カードの種類は全部で4種類です。



☆それぞれの枚数は以下のバランスがおすすめです。

- ・ユニットカード…25～28枚
- ・パイロットカード…6～8枚
- ・コマンドカード…8～10枚
- ・ベースカード…4～6枚

※持っているカードによっては上記のバランスに当てはめられない場合があります。足りない部分はユニットカードやベースカードを増やして補いましょう。

☆カードのレベルを確認しましょう。

Lv.3以下のユニットカードは16～20枚あると序盤動きやすくなります。実際に遊んでみて好みのバランスを探してみましょう。

☆ユニットカードの「リンク条件」を確認しましょう。

ユニットカードの中には「リンク条件」を持つものが存在します。通常、ユニットは配備されたターンにアタックできませんが、「リンク条件」に書かれたパイロットをセットすることですぐアタック可能です。ユニットの「リンク条件」に書かれたパイロットをデッキに入れましょう。

☆ **アクション** を持つコマンドカードを入れましょう。

ユニットがバトルしたときやターンの終わりに、**アクション** と書かれたコマンドカードを使うことができます。上手く使ってバトルを有利に進めましょう。

☆実際にデッキを組んでみましょう。

- ①好きなユニットカードとパイロットカードの組合せで入れます。
- ②同じ色のカードをおすすめのバランスを目安に入れます。
- ③デッキ内に3色目のカードがないか確認します。(デッキは2色までです。)
- ④デッキ内のLv.3以下のユニットの枚数を確認します。(16～20枚がおすすめです。)
- ⑤デッキ完成です。

青白中速デッキ

カードナンバー	カード名	Lv.(レベル)	レアリティ	枚数
ST01-001	ガンダム	4	LR	1
ST01-002	ガンダム(MA形態)	5	C	2
ST01-005	ジム	2	C	2
ST04-001	エールストライクガンダム	5	LR	1
ST04-005	ストライクダガー	2	C	2
GD01-004	ガンキャノン	3	R	2
GD01-005	ユニコーンガンダム(ユニコーンモード)	5	R	2
GD01-009	Gファイター	3	U	3
GD01-011	ロト	2	U	2
GD01-013	ガンダム	4	C	2
GD01-018	リゼル	3	C	3
GD01-068	パーフェクトストライクガンダム	5	R	2
GD01-077	ストライクガンダム	4	C	2

カードナンバー	カード名	Lv.(レベル)	レアリティ	枚数
ST01-010	アムロ・レイ	4	C	2
ST04-010	キラ・ヤマト	4	C	2
GD01-088	バナージ・リンクス	5	U	2
GD01-089	リディ・マーセナス	3	C	2
ST01-012	満身創痍	2	C	2
ST01-013	カイの決意	3	C	2
ST04-013	エンデュミオンの鷹	2	C	3
GD01-100	覚悟の表れ	4	U	1
GD01-118	溢れる慈愛	2	U	2
ST01-015	ホワイトベース	3	C	2
ST04-015	アークエンジェル	3	C	2
GD01-124	サイド7	1	C	2



デッキの動かし方

■序盤

「ストライクダガー」「リゼル」などレベルの低いユニットを配備していきましょう。手札にパイロットがあればセットしてユニットを強化し、戦況を有利にしていくのもおすすめです。後攻だとEXリソースですぐにLv.2ユニットを配備できるので、Lv.2のコスト1の「ジム」はEXリソースを消費せずに配備できて強力です。

■中盤

「アムロ・レイ」と「ガンダム」の組合せなど特定のパイロットとリンクできるユニットを手札の中で揃え、隙を見て相手のプレイヤーに攻撃を仕掛けていきましょう。リンクしたユニットはすぐ攻撃できるので、レストの相手のユニットがいればそこを攻撃して破壊していくのも有効的です。

■終盤

「覚悟の表れ」で手札を増やしたり、「ホワイトベース」でユニット・トークンを出したりと、試合が長引いても戦えるので展開力で詰めていきましょう。最後は「キラ・ヤマト」+「エールストライクガンダム」などリンクユニットでプレイヤーに攻撃してフィニッシュを狙います。

緑白リソース加速デッキ

カードナンバー	カード名	Lv.(レベル)	レアリティ	枚数
ST02-001	ウイングガンダム	6	LR	1
ST02-002	ウイングガンダム(バード形態)	3	C	3
ST02-005	マグアナック	2	C	2
ST03-008	ザクⅡ	2	C	2
GD01-028	ガンダムサンドロック	5	R	2
GD01-030	リック・ドム	3	U	3
GD01-034	ガンダムヘビーアームズ	4	U	2
GD01-040	ウイングガンダム	5	C	2
GD01-041	シェンロンガンダム	4	C	4
GD01-070	ガンダム・エアリアル	5	R	1
GD01-075	ダリルバルデ	3	U	3
GD01-076	ミカエリス	3	U	3

カードナンバー	カード名	Lv.(レベル)	レアリティ	枚数
ST01-011	スレッタ・マーキュリー	4	C	2
ST02-010	ヒロユイ	4	C	2
GD01-091	張五飛	4	U	2
GD01-097	グエル・ジェターク	3	U	2
ST02-012	一斉発射	4	C	2
ST02-013	穏やかな音色	4	C	2
GD01-107	ファーストコンタクト	3	U	2
GD01-117	魔女と花嫁	5	R	1
GD01-118	溢れる慈愛	2	U	3
ST02-015	聖ガブリエル学園	2	C	2
ST04-015	アークエンジェル	3	C	2



デッキの動かし方

■序盤

「ウイングガンダム(バード形態)」や「ファーストコンタクト」などリソースを増やすカードを使ってLv.4以上のユニットを相手より早く展開していくことを目的としたデッキです。リソースを増やすカードが引けなくても焦らずユニットを展開していきましょう。

■中盤

上手くリソースを増やすことができれば「シェンロンガンダム」や「ガンダムサンドロック」など中レベル帯のユニットをどんどん展開していけます。Lv.5以上のユニットが出ないければ「ガンダム・エアリアル」を優先して配備しましょう。自分のトラッシュにコマンドカードが4枚以上あると、支払うコストが「1」になるので合わせて使うと強力です。

■終盤

「ウイングガンダム」+「ヒロユイ」のリンクユニットは非常に強力なので「聖ガブリエル学園」や「溢れる慈愛」などでカードを手札に揃えましょう。
◀突破▶ は相手のユニットをバトルで破壊するとシールドエリアにダメージを与えることができるので、相手のユニットを殲滅しながら勝利を目指しましょう。

チーム戦ルール(プレイ人数:4人)

チーム戦は、2人1組のチーム同士で戦う多人数戦ルールです。個人ではなくチームとしてチームメイトと同時に、各フェイズを進行していきます。デッキ、リソースデッキの構築ルールは通常ルールと同じです。

2人で協力して
勝利を目指せ!

■ゲームの準備

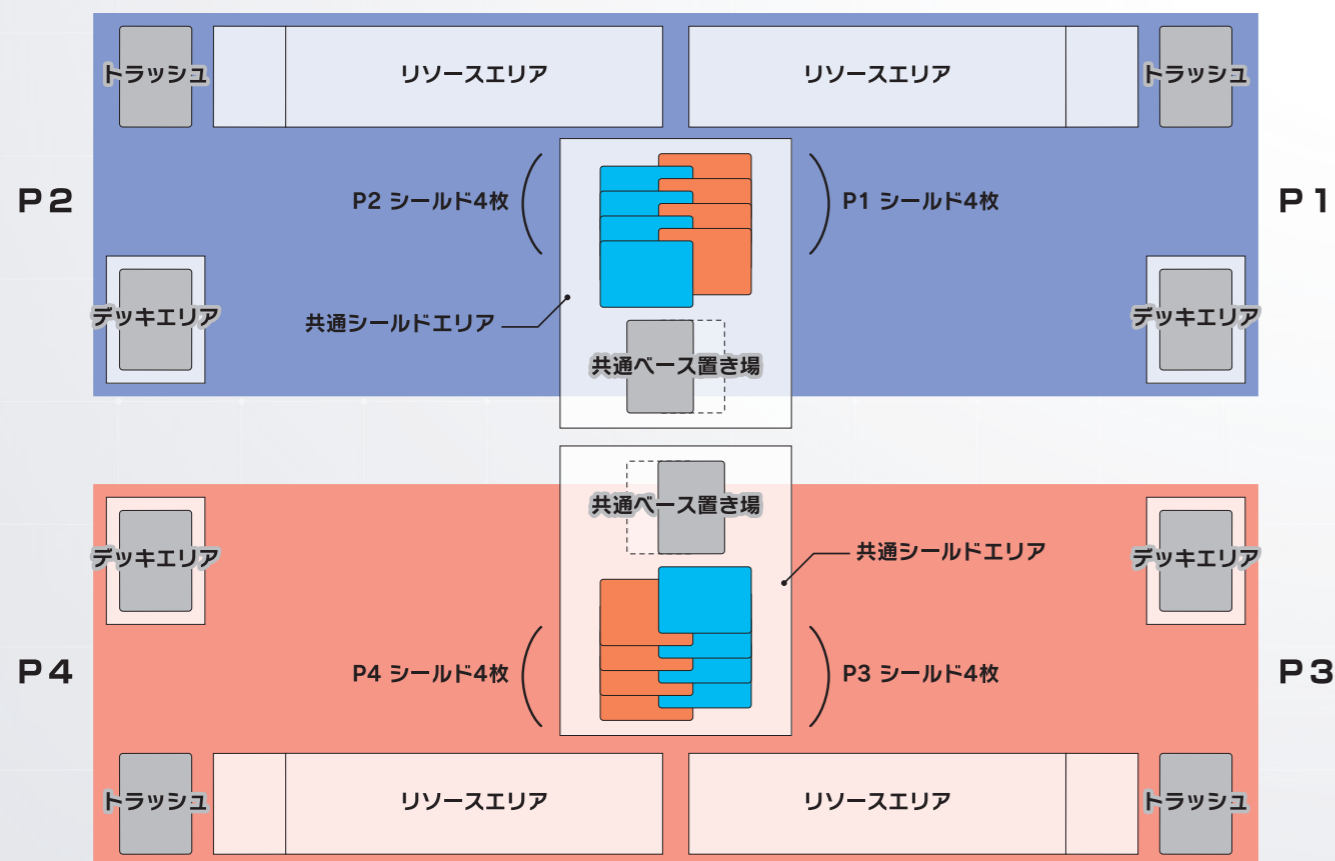
- ①各プレイヤーはそれぞれデッキ、リソースデッキを用意します。
- ②各チームの右側に座っているプレイヤーをリーダーとし、リーダー同士がじゃんけんなどで先攻・後攻を決めます。
- ③各プレイヤーはデッキから5枚引いて手札にします。また、各プレイヤーは1回だけ手札の引き直しをすることができます。順番は先攻のチームからとなります。
- ④各プレイヤーはデッキの上から4枚を、共有のシールドエリアに交互に置きます。**※混ぜられないように注意してください。**
- ⑤各チームは「EXベース」を1枚ずつ置いた後、後攻チームのプレイヤーはそれぞれ「EXリソース」を1枚ずつ置きます。
- ⑥先攻のチームから順にゲームを開始します。

■チーム戦の勝利条件

- ①相手のチームのシールドエリアが0枚で、相手のチームにいずれかのユニットがバトルダメージを与えたとき勝利。
- ②相手のチームのいずれかのデッキが0枚になったとき勝利。

■通常ルールと違う点

- ・シールドエリアはチームで共有しますが、シールドの処理はそのカードの持ち主が行います。ベースはチームで1枚だけ配備できます。
- ・一番先頭にあるシールドからダメージを受けます。
- ・各チームとも2人同時にターンを進行します。すべてのフェイズ、アクションステップをチーム単位で行います。
- ・カードのプレイはチーム内で相談して行ってください。チーム内で意見が揃わない場合、リーダーが最終的な決定権を持ちます。
- ・「味方」を対象とする効果はチームメイトのユニットも選択できます。
- ・「自分」を指す場合、それはそのカードの持ち主自身だけを指します。
- ・ユニットでアタックするときは、相手のチームのレストのユニットか、相手チームのシールドエリアにアタックできます。
- ・**ブロッカー**を持つユニットはチームメイトのユニットが攻撃されたときでも発動できます。
- ・チーム内で情報や戦略は共有できますが、手札などを貸し借りすることやチームメイトの代わりにレベルの参照やコストを支払うことはできません。



バトルロワイヤルルール(プレイ人数:3人以上)

バトルロワイヤルルールは、3人以上のプレイヤーで遊ぶ多人数戦ルールです。デッキ、リソースデッキの構築ルールは通常ルールと同じです。

3人以上で乱闘!!
バトルロワイヤル

■ゲームの準備

- ①各プレイヤーはそれぞれデッキ、リソースデッキを用意します。
- ②プレイヤー全員でじゃんけんし、勝ったプレイヤーを一番手とします。勝ったプレイヤーは「時計回り」か「反時計回り」か選択します。
- ③各プレイヤーはデッキから5枚引いて手札にします。一回だけ一番手のプレイヤーから順に手札の引き直しをすることができます。
- ④各プレイヤーはデッキの上から6枚を、シールドエリアに置きます。
- ⑤各プレイヤーは「EXベース」を置いた後、一番手以外のプレイヤーは「EXリソース」を置きます。
- ⑥一番手のプレイヤーからゲーム開始します。次のプレイヤーは「時計回り」か「反時計回り」で決まります。

■多人数戦の勝利条件

勝利条件の異なる2つのルールで楽しめます。

①勝ち抜けルール

- 一番最初にいずれかのプレイヤーにバトルダメージを与えて敗北させたプレイヤーが勝利。
※通常ルールの勝利条件と異なり、いずれかのプレイヤーのデッキが0枚になったとき、そのプレイヤーは脱落となります。

②負け抜けルール

- 最後まで生き残ったプレイヤー 1人が勝利。
※いずれかのプレイヤーのシールドエリアが0枚で、そのプレイヤーがユニットのバトルダメージを受けたとき敗北し、脱落となります。
※いずれかのプレイヤーのデッキが0枚になったとき、そのプレイヤーは敗北し、脱落となります。

■通常ルールと違う点

- ・フェイズは通常ルールと同様です。
- ・ターンは一番手が決めた「時計回り」または「反時計回り」の順で進行します。
- ・「相手」を指す場合、他のプレイヤーすべてを指します。
- ・ユニットでアタックするときは、他のプレイヤーのレストのユニットか、他のプレイヤーにアタックできます。
- ・アクションステップはターンプレイヤーの次の順番のプレイヤーから順に発生します。全員がパスしたらアクションステップは終了します。

