

# ซึลด์แอเรีย

## จุดวาง เบสการ์ด

- เมื่อเริ่มเกมให้วาง การ์ด EX เบสที่นี้
- สามารถมีเบสการ์ดได้ เพียง 1 ใบเท่านั้น เบสการ์ดใหม่จะสามารถใช้ได้หลังจากนำเบสการ์ดเดิมที่มีไปวางไว้ใน แทรช (จุดวางการ์ดใช้แล้ว)

## จุดวาง ซึลด์การ์ด

- เมื่อเริ่มเกมให้หยิบ การ์ด 6 ใบบนจากใน เด็คของตัวเอง และวางไว้ในสภาพคว่ำหน้า การ์ด

## แบทเทิลแอเรีย

- มีแค่ลิงก์ยูนิตเท่านั้นที่สามารถทำการโจมตีได้ทันทีในเทิร์นที่ถูกใช้งาน
- วางยูนิตการ์ดได้ 6 ใบ
- โฟลิตการ์ด 1 ใบ จับคู่กับยูนิตการ์ดได้ 1 ใบ

### การโจมตีด้วยยูนิต

- ① แอทแทคสเต็ป ② บล็อกสเต็ป ③ แอ็กชันสเต็ป ④ ดาเมจสเต็ป ⑤ จบการแบทเทิล

Labels for the card:

- Lv. (Level)
- Cost
- หมายเลขการ์ด
- ชนิดของการ์ด
- ชื่อการ์ด
- ลี
- เอฟเฟกต์
- โซน
- เงื่อนไขการลิงก์
- คุณสมบัติ
- AP
- HP
- ชื่อการ์ด
- เอฟเฟกต์
- HP Boost
- AP Boost
- คุณสมบัติ

จับคู่การ์ดโดยการนำ โฟลิตไปไว้ใต้ยูนิต

# เด็คแอเรีย

(50 ใบ)



## ลำดับการเล่นเกม

- 1 สตาร์ทเฟส**  
เช็ดยูนิตการ์ด เบสการ์ด ริซอร์สการ์ด ให้เป็นสภาพ แอคทีฟ (วางเป็นแนวตั้ง)
- 2 ดรอปเฟส**  
จี่การ์ดขึ้นมา 1 ใบ จากเด็ค ของตัวเอง
- 3 ริซอร์สเฟส**  
วางริซอร์สการ์ด 1 ใบ
- 4 เมินเฟส**  
สามารถดำเนินเกมตามรูปแบบด้านล่างได้ไม่จำกัดจำนวนครั้ง  
- ดึงการ์ดบนมือ  
- ใช้ความสามารถ **บู๊สต์-ไซน์** ของการ์ด (ความสามารถที่ใช้งานได้ใบแมงฆงของธา)  
- ใช้การโจมตีด้วยยูนิต
- 5 เอนด์เฟส**  
- แอ็กชันสเต็ป
- เทิร์นของฝ่ายตรงข้าม

## ริซอร์สเด็ค แอเรีย

(ริซอร์สการ์ด 10 ใบ)

## ริซอร์สแอเรีย

- ผู้ที่เล่นทีหลังจะวางการ์ด EX ริซอร์ส 1 ใบ ก่อนเริ่มเกม
- ไม่สามารถใช้การ์ด EX ริซอร์ส ได้เกิน 5 ใบ

### การจ่ายคอสต์

- ① ตรวจสอบว่ามีจำนวนริซอร์สการ์ดเท่ากับหรือมากกว่า ตัวเลข Lv มุมซ้ายบนของการ์ดที่เราเลือกหรือไม่
- ② จ่ายคอสต์โดยวางริซอร์สการ์ดเป็นสภาพเรสท์ (วางเป็นแนวนอน) ในจำนวนที่เท่ากับตัวเลขคอสต์ มุมซ้ายบนของการ์ดที่เราเลือก

ถ้ามีริซอร์สการ์ดเท่ากับ 3 ใบ หรือมากกว่านั้นขึ้นไปจะสามารถใช้งานการ์ดนี้ได้

จ่ายคอสต์โดยการวางริซอร์สการ์ดเป็นสภาพเรสท์ (วางเป็นแนวนอน) 2 ใบ

# แทรช

# GUNDAM™ CARD GAME ガンダムカードゲーム

เว็บไซต์อย่างเป็นทางการ

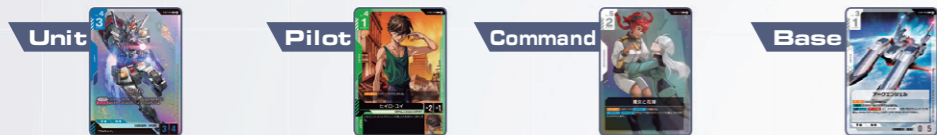
<https://www.gundam-gcg.com>



\*ค่าใช้จ่ายในการเข้าถึงข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเป็นความรับผิดชอบของผู้เล่น

## สิ่งที่จำเป็นในการเล่น

- **เด็ก**
- ในเด็กจะประกอบไปด้วยการ์ด 4 ชนิด ดังนี้



- จำนวนการ์ดในเด็กมีทั้งหมด 50 ใบ
- ในเด็กสามารถใช้การ์ดได้ไม่เกิน 2 สี
- ในเด็กสามารถมีการ์ดที่มีหมายเลขการ์ดซ้ำกันได้ไม่เกิน 4 ใบ

- **ริซอร์สเด็ค**
- จำนวนการ์ดในริซอร์สเด็คมีทั้งหมด 10 ใบ
- **โทเคนการ์ด**
- EX เบส และ EX ริซอร์ส
- การ์ดอื่นๆ หากมีความจำเป็น
- **ตัวนับดาเมจ**
- สิ่งที่ใช้บันทึกดาเมจที่ได้รับจนลูกเต๋า เป็นต้น



## การเตรียมการก่อนเล่นเกม

- 1 **เตรียมเด็ก และ ริซอร์สเด็ค**
- ทำการสับการ์ดในเด็กทั้ง 50 ใบ และวางไว้ที่เด็กแอสเรีย
- วางการ์ดในริซอร์สเด็คทั้ง 10 ใบ ไว้ที่ริซอร์สเด็คแอสเรีย

- 2 **ตัดสินใจเริ่มเกมก่อน/หลัง โดยใช้วิธีการ เช่น เป่าเหรียญ**

- 3 **จั่วการ์ด 5 ใบจากเด็กเพื่อนำมาเป็นการ์ดบนมือ**
- สามารถทำการจั่วการ์ดบนมือได้ใหม่ 1 ครั้ง โดยเริ่มจากผู้เริ่มเกมก่อน
- ในกรณีที่จั่วใหม่ นำการ์ดบนมือไปไว้ที่ใต้เด็ก แล้วจั่วการ์ดใบใหม่จากเด็กมา 5 ใบ เสร็จแล้วให้ทำการสับการ์ดในเด็ก

- 4 **หยิบการ์ด 6 ใบบนเด็คมาวางที่ซิด์แอสเรีย โดยเริ่มจากตำแหน่งที่ใกล้ตัวเองมากที่สุด และวางเรียงซ้อนกันทีละใบ**

- 5 **เตรียมโทเคนการ์ด EX เบส และ EX ริซอร์ส**
- วางการ์ด EX เบส ที่จุดวางเบสการ์ด
- ผู้ที่เล่นทีหลังวางการ์ด EX ริซอร์ส 1 ใบ ที่ริซอร์สแอสเรีย
- ตอนที่จ่ายคอสท์วางการ์ด EX ริซอร์สในสภาพเรสท์ และนำออกจากเกม

## เงื่อนไขการชนะ

หากผู้เล่นดำเนินเกมเข้าเงื่อนไขข้อใดข้อหนึ่งในต่อไปนี้ก็ถือว่าเป็นผู้ชนะ และเกมก็จะจบลง

- เมื่อสามารถทำเบทเทิลดาเมจใส่คู่ต่อสู้ ตอนที่คู่ต่อสู้ไม่เหลือการ์ดในซิด์แอสเรีย
- \*เบทเทิลดาเมจ คือการได้รับความเสียหายจาก AP ของการโจมตีจากยูนิท
- เมื่อการ์ดในเด็กของคู่ต่อสู้มีจำนวนเป็น 0 ใบ

## การดำเนินเทิร์น

ผู้เริ่มเกมก่อนจะเริ่มเทิร์นโดยทำตามขั้นตอนที่ ①-⑤ ต่อไปนี้

### 1 สตาร์ทเฟส

เซ็ทการ์ดทุกใบที่อยู่ในสภาพเรสท์ (วางเป็นแนวนอน) ให้อยู่ในสภาพแอสท์ (วางเป็นแนวตั้ง)

### 2 ดรอว์เฟส

จั่วการ์ด 1 ใบจากเด็ก

### 3 ริซอร์สเฟส

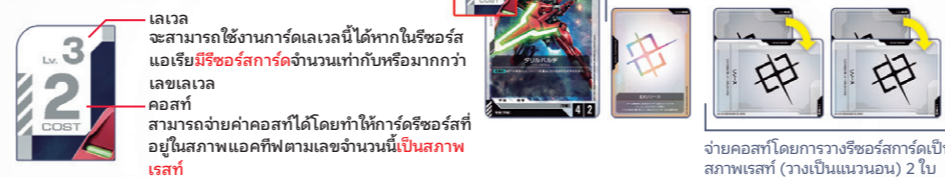
จั่วการ์ด 1 ใบ จากริซอร์สเด็ค และวางที่ริซอร์สแอสเรีย

### 4 เมนเฟส

ในระหว่างเมนเฟสสามารถ เล่นการ์ดบนมือ , ใช้ความสามารถ **起動・メイン** (ความสามารถที่ใช้งานได้ในเกมเพลสของเรา) ของการ์ด, ใช้การโจมตีด้วยยูนิท ไม่จำกัดจำนวนครั้ง

#### เล่นการ์ดบนมือ

เมื่อจ่ายคอสท์ด้วยการตามค่าเลเวลที่กำหนด แล้วจะสามารถเล่นการ์ดที่มีบนมือได้



#### ● การวางยูนิทการ์ดและเบสการ์ด

- วางยูนิทการ์ดที่เบทเทิลแอสเรีย
- วางเบสการ์ดที่จุดวางเบสการ์ด
- ยูนิทการ์ดจะไม่สามารถทำการโจมตีได้ทันทีในเทิร์นที่ดูถูก แต่จะสามารถทำการโจมตีได้ในเทิร์นถัดไปของตัวเอง

#### ☆ เกี่ยวกับการ์ดลิมิต

- การ์ดยูนิทวางได้ 6 ใบ การ์ดเบสวางได้ 1 ใบ
- ในกรณีที่ต้องการวางยูนิทการ์ดหรือเบสการ์ดใบใหม่ แล้วมีการ์ดเกินลิมิตที่กำหนดไว้ ให้เลือกการ์ดที่มีอยู่แล้วไปวางไว้ที่แรช และทำการวางการ์ดใบใหม่



#### ● การจับคู่ไฟลิต

- ทำการจับคู่โดยนำไฟลิตการ์ดไปซ้อนใต้ยูนิทการ์ดที่อยู่ในเบทเทิลแอสเรีย ยูนิทการ์ด 1 ใบ จะจับคู่ได้กับไฟลิตการ์ด 1 ใบ
- คอมมอนด์การ์ดที่มีความสามารถของ **[パイロット]**(ไฟลิต) สามารถทำการจับคู่กับยูนิทการ์ด แทนการใช้ความสามารถของคอมมอนด์ได้

#### ☆ เกี่ยวกับลิงก์ยูนิท

- เมื่อยูนิททำการเซ็ทจับคู่กับไฟลิต และเข้าเงื่อนไขของการ์ดลิงก์ ยูนิทนั้นจะกลายเป็นลิงก์ยูนิท
- ลิงก์ยูนิทสามารถทำการโจมตีได้ทันทีในเทิร์นที่วาง

#### ● การใช้คอมมอนด์การ์ด

- สามารถเล่นได้เฉพาะคอมมอนด์การ์ดที่มี **メイン** (เมน) ไทมีมิ่ง เท่านั้น

**การใช้ความสามารถ 起動・メイン (ความสามารถที่ใช้งานได้ในเกมเพลสของเรา)**

สามารถใช้งานเอฟเฟกต์ **起動・メイン** (ความสามารถที่ใช้งานได้ในเกมเพลสของเรา) ของการ์ดได้

## การโจมตีด้วยยูนิท

- การโจมตีด้วยยูนิททำได้ตามสเต็ปดังนี้

### 1 แอทแทคสเต็ป

- ทำให้อินิตที่ต้องการโจมตีอยู่ในสภาพเรสท์ และประกาศโจมตีไปยังเป้าหมาย
- เลือกเป้าหมายทำการโจมตีระหว่าง ยูนิทของฝ่ายตรงข้ามที่อยู่ในสภาพเรสท์ หรือผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม
- ยูนิทที่ถูกวางในเทิร์นนี้จะไม่สามารถประกาศโจมตีได้ (ยกเว้นลิงก์ยูนิท)

### 2 บล็อกสเต็ป

- ฝ่ายตรงข้ามสามารถใช้ **ブロッカー** (บล็อกเกอร์) ที่ยูนิทมี ทำการบล็อกและเปลี่ยนเป้าหมายการโจมตีเป็นยูนิทนั้นได้

### 3 แอ็กชันสเต็ป

- ☆ เกี่ยวกับแอ็กชันสเต็ป
- 1 ให้เลือกการกระทำด้านล่างนี้ 1 อย่าง และผลัดกันเล่นโดยเริ่มจาก ฝ่ายป้องกัน → ฝ่ายโจมตี
- ฝ่ายป้องกัน...สลับกันไป
- ใช้คอมมอนด์การ์ดใน **アクション** (แอ็กชัน) สเต็ป
- ใช้ความสามารถ **起動・メイン** (ความสามารถที่ใช้งานได้ในเกมเพลสของเรา)
- ขอผ่าน
- 2 หากฝ่ายป้องกันและฝ่ายโจมตีเลือกที่จะขอผ่าน 2 ครั้งติดกัน จะถือว่าจบแอ็กชันสเต็ป



คอมมอนด์การ์ด

### 4 ดาเมจสเต็ป

- หากเป้าหมายการโจมตีเป็นยูนิทของฝ่ายตรงข้าม
- ยูนิทที่ทำการต่อสู้ทั้งคู่จะสร้างดาเมจให้กับกันและกันเท่ากับค่า AP ของตัวตัวเอง

#### ● หากเป้าหมายการโจมตีเป็นผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม

- หากฝ่ายตรงข้ามมีเบสการ์ด เบสการ์ดของฝ่ายตรงข้ามจะได้รับดาเมจเท่ากับค่า AP ของยูนิทที่ทำการโจมตี
- หากฝ่ายตรงข้ามไม่มีเบสการ์ด ซิด์การ์ดที่อยู่แรชสุดของฝ่ายตรงข้ามจะได้รับดาเมจเท่ากับค่า AP ของยูนิทที่ทำการโจมตี
- กำหนดให้ซิด์การ์ดแต่ละใบมีค่า HP เท่ากับ 1 แต่ถึงจะได้รับดาเมจเท่ากับ 2 ขึ้นไป ซิด์การ์ดที่ถูกทำลายจะมีแค่ซิด์การ์ดใบแรกเท่านั้น

- หากบริเวิลซิด์แอสเรียของฝ่ายตรงข้ามไม่มีการ์ดเหลืออยู่เลย ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะได้รับดาเมจ
- เมื่อผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้รับดาเมจจะเป็นฝ่ายชนะโดยทันที

#### ☆ การจัดการเมื่อโดนดาเมจ

- เมื่อการ์ดได้รับดาเมจให้วางตัวนับดาเมจที่เต็มเท่ากับดาเมจที่ได้รับไว้บนการ์ด
- ยูนิทหรือเบสที่ได้รับดาเมจมากกว่าค่า HP จะถูกทำลาย และให้นำไปวางไว้ที่แรชพร้อมการ์ดที่จับคู่ไว้
- ในกรณีที่ซิด์การ์ดถูกทำลาย ให้วางการ์ดที่ถูกทำลายขึ้นและนำไปวางที่แรช ในตอนนั้น หากเป็นการ์ดที่มีเอฟเฟกต์ **バースト** (เบิร์ส) จะสามารถใช้งานความสามารถของการ์ดได้

ในกรณีที่ฝ่ายตรงข้ามไม่มีเบส ซิด์การ์ดของฝ่ายตรงข้ามจะได้รับดาเมจเท่ากับ AP ของยูนิทที่ทำการโจมตี



### 5 จบการเบทเทิล

- เอฟเฟกต์ที่ใช้ "ในระหว่างเกมเบทเทิลนี้" จะถูกปิดการใช้งาน
- จบการโจมตีด้วยยูนิท

## 5 เอนด์เฟส

- เอนด์เฟสทำได้ตามสเต็ปดังนี้

- 1 เกิดแอ็กชันสเต็ป (ผู้ที่ ☆ แอ็กชันสเต็ป)
- 2 จัดการแก่เอฟเฟกต์ที่เกิดขึ้นเมื่อจบเทิร์น
- 3 เอฟเฟกต์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างเทิร์นจะหมดผลลงในตอนจบเทิร์น
- 4 หากมีการ์ดบนมือเท่ากับหรือมากกว่า 11 ใบ ให้จัดการเลือกทิ้งจนเหลือ 10 ใบ

หากจัดการแก่ได้ตามสเต็ปด้านบนเรียบร้อยแล้ว จะเป็นเทิร์นของฝ่ายตรงข้าม

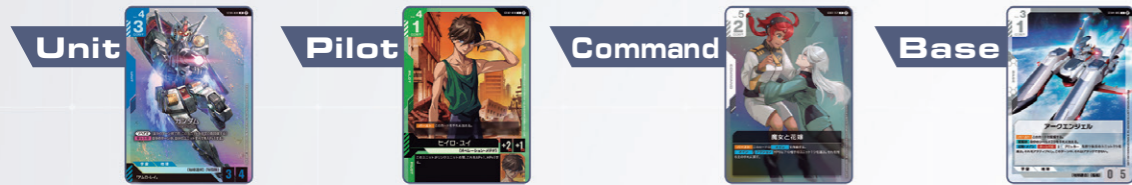
## หลักของการสร้างเด็ค

☆ มาทบทวนกฎการสร้างเด็คกันเถอะ

● กฎการสร้างเด็ค

- จำนวนการ์ดในเด็คมีทั้งหมด 50 ใบ
- ในเด็คสามารถใช้การ์ดได้ไม่เกิน 2 สี
- ในเด็คสามารถมีการ์ดที่มีหมายเลขการ์ดซ้ำกันได้ไม่เกิน 4 ใบ

☆ การ์ดมีทั้งหมด 4 ชนิด



☆ สัดส่วนที่แนะนำของการ์ดแต่ละชนิด

- ยูนิตการ์ด 25-28 ใบ
- ไพล๊อตการ์ด 6-8 ใบ
- คอมมานด์การ์ด 8-10 ใบ
- เบสการ์ด 4-6 ใบ

\*การ์ดที่คุณมีอาจจะไม่ได้สัดส่วนตามที่เขียนกำหนดไว้ด้านบน ในส่วนที่ไม่พอดีนั้นสามารถจัดสรรได้โดยการเพิ่มยูนิตการ์ดและเบสการ์ดเข้าไป

☆ มาดูเรื่องเลเวลของการ์ดกัน

เมื่อมียูนิตการ์ดเลเวล 3 หรือต่ำกว่าลงไป จำนวน 16-20 ใบ จะทำให้ช่วงต้นเทิร์นเล่นได้อย่างราบรื่น ลองเล่นแล้วหาสัดส่วนการ์ดที่ตัวเองชอบกันดูนะ

☆ มาดูเรื่อง "เงื่อนไขการลิงก์" ของยูนิตการ์ดกัน

ในบรรดายูนิตการ์ดจะมีใบที่มีความสามารถทำการ "ลิงก์" ได้อยู่ด้วย

โดยปกติแล้ว ยูนิตการ์ดจะไม่สามารถทำการโจมตีได้ทันทีในเทิร์นที่ถูกลง แต่เมื่อจับคู่เข้าเซตกับไพล๊อตการ์ดที่เขียนไว้ว่า "ลิงก์" ก็จะสามารถทำการโจมตีได้ทันที มาใส่ไพล๊อตการ์ดที่เข้ากับ "เงื่อนไขการลิงก์" ของยูนิตการ์ดไว้ในเด็คกันด้วยนะ

☆ ใส่คอมมานด์การ์ดที่สามารถใช้งาน **アクション** (แอ็กชัน) ได้

ตอนที่ยูนิตทำการแบทเทิลแล้วหรือในตอนจบเทิร์น คอมมานด์การ์ดที่เขียนไว้ว่า **アクション**

(แอ็กชัน) จะสามารถใช้งานได้

มาใช้คอมมานด์การ์ดอย่างชาญฉลาดเพื่อความได้เปรียบในการแบทเทิลกัน

☆ มาลองสร้างเด็คกันเถอะ

- 1 ใส่ยูนิตการ์ดและไพล๊อตการ์ดที่ชอบลงไป
- 2 ใส่การ์ดสีเดียวกันตามสัดส่วนที่แนะนำ
- 3 ตรวจสอบว่าในเด็คมีการ์ดสีที่ 3 หรือไม่ (ในเด็คใส่ได้ทั้งหมด 2 สี)
- 4 ตรวจสอบจำนวนยูนิตการ์ดที่มีเลเวล 3 หรือต่ำกว่า (แนะนำให้มี 16-20 ใบ)
- 5 สร้างเด็คเสร็จสมบูรณ์

## ชื่อเด็ค: น้ำเงินขาว มิดเรนจ์เด็ค

หมายเลขการ์ด	ชื่อการ์ด	Lv.(Level)	Rarity	จำนวน
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	G7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

หมายเลขการ์ด	ชื่อการ์ด	Lv.(Level)	Rarity	จำนวน
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



## วิธีการใช้งานเด็ค

■ ช่วงต้นเทิร์น

วางยูนิตการ์ดเลเวลต่ำ เช่น 「ストライクダガー」(สไตรค์เด็คเกอร์), 「リゼル」(ริเซล) หากการ์ดบนมือมีไพล๊อตการ์ดให้ทำการจับคู่เสริมความแข็งแกร่งของยูนิต เพื่อให้ได้เปรียบในการต่อสู้ ก็เป็นวิธีการที่แนะนำเช่นกัน หากเป็นผู้ที่เล่นทีหลังสามารถใช้การ์ด EX ริชอร์ส ทำการวางยูนิตการ์ดเลเวล 2 ได้ทันที ดังนั้นเมื่อใช้การ์ด 「ジム」(จิม) ที่มีเลเวล 2 ค่าคอสมอส 1 ก็จะสามารถวางได้แบบไม่ต้องเสียการ์ด EX ริชอร์ส ทำให้เกมของเราทรงพลังมากขึ้น

■ ช่วงกลางเทิร์น

เตรียมการ์ดบนมือที่เป็นเซตของยูนิตที่ทำการลิงก์กับไพล๊อตประจำตัวได้ เช่น 「アムロ・レイ」(อามุโร เรย์) กับ 「ガンダム」(กันดั้ม) มองหาช่องโหว่และโจมตีผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ยูนิตที่ทำการลิงก์ได้จะสามารถทำการโจมตีได้ทันที ถ้ายูนิตของฝ่ายตรงข้ามอยู่ในสภาพเรสท์ก็จะทำการโจมตีและทำลายยูนิตนั้นได้

■ ช่วงจบเทิร์น

ถึงแม้การแข่งขันจะยืดเยื้อออกไปก็ยังสามารถทำการสู้ต่อได้ มากำให้การต่อสู้ดำเนินต่อไป ด้วยการเพิ่มการ์ดบนมืออย่าง 「覚悟の現れ」(แสดงความมุ่งมั่น) และใช้ยูนิต・โทเคน ด้วยการ์ด 「ホワイトベース」(ไวท์เบส) สุดท้ายนี้ ใช้การ์ดเช่น 「キラ・ヤマト」(คิระ ยามาโตะ) + 「エールストライクガンダム」(เอิล สไตรค์กันดั้ม) ที่เป็นลิงก์ยูนิต เล็งทำการโจมตีผู้เล่นและปิดจบ

## ชื่อเด็ค: เขียวขาว เด็คเพิ่มความเร็ว

หมายเลขการ์ด	ชื่อการ์ด	Lv.(Level)	Rarity	จำนวน
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	シエンロンガンダム	4	C	4
GD01-070	ガンダム・エアリアル	5	R	1
GD01-075	ダリルバルテ	3	U	3
GD01-076	ミカエリス	3	U	3

หมายเลขการ์ด	ชื่อการ์ด	Lv.(Level)	Rarity	จำนวน
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kontakt	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



## วิธีการใช้งานเด็ค

■ ช่วงต้นเทิร์น

เด็คนี้ เป็นเด็คที่สร้างขึ้นเพื่อใช้การ์ดเลเวล 4 ขึ้นไป ได้อย่างรวดเร็วก่อนฝ่ายตรงข้าม โดยใช้การ์ดที่เพิ่มริชอร์ส เช่น 「ウイングガンダム(バード形態)」(ริงกันดั้ม (เบิร์ดฟอร์ม)), 「ファーストkontakt」( เฟิสต์คอนแทก) หากไม่สามารถจับได้การ์ดที่เพิ่มริชอร์สได้ก็ไม่ต้องกังวลไป เพราะยังลงยูนิตที่มีเล่นไปได้

■ ช่วงกลางเทิร์น

หากประสบความสำเร็จในการเพิ่มริชอร์ส จะสามารถใช้งานยูนิตเลเวลกลางอย่าง 「シエンロンガンダム」(เซ็นหลงกันดั้ม), 「ガンダムサンドロック」(กันดั้มแซนด์ร็อก) ได้อย่างต่อเนื่อง หากไม่มียูนิตที่เลเวลสูงกว่า 5 ให้เลือกวางยูนิตการ์ด 「ガンダム・エアリアル」(กันดั้มแอเรียล) ก่อน เพราะสำหรับยูนิตการ์ด "กันดั้มแอเรียล" เมื่อเรามีคอมมานด์การ์ด 4 ใบ ในแพทช์แล้ว ค่าคอสมอสที่เราจะจ่ายเพื่อวางการ์ดใบนี้จะกลายเป็น 1 คอสมอสเท่านั้น หากใช้ตามเงื่อนไขนี้จะทำให้การเล่นมีประสิทธิภาพมากขึ้น

■ ช่วงจบเทิร์น

ลิงก์ยูนิต 「ウイングガンダム」(ริงกันดั้ม) + 「ヒロ・ユイ」(ฮีโร่ ยูย) นั้นทรงพลังมาก ให้เตรียมการ์ด เช่น 「聖ガブリエル学園」(โรงเรียนเซนต์กาเบรียล), 「溢れる慈愛」(ความเมตตาที่เปี่ยมล้น) ให้เป็นการ์ดบนมือด้วย เอฟเฟกต์ 突破 (ทะลุทะลวง) นั่นก็คือเมื่อเราทำลายยูนิตของฝ่ายตรงข้ามในการแบทเทิล จะสามารถสร้างดาเมจให้กับซึลด์แอเรียลได้ด้วย ดังนั้นสามารถเดินทางทำลายยูนิตของฝ่ายตรงข้ามพร้อมกับมุ่งคว่ำชัยชนะไปด้วยได้เลย

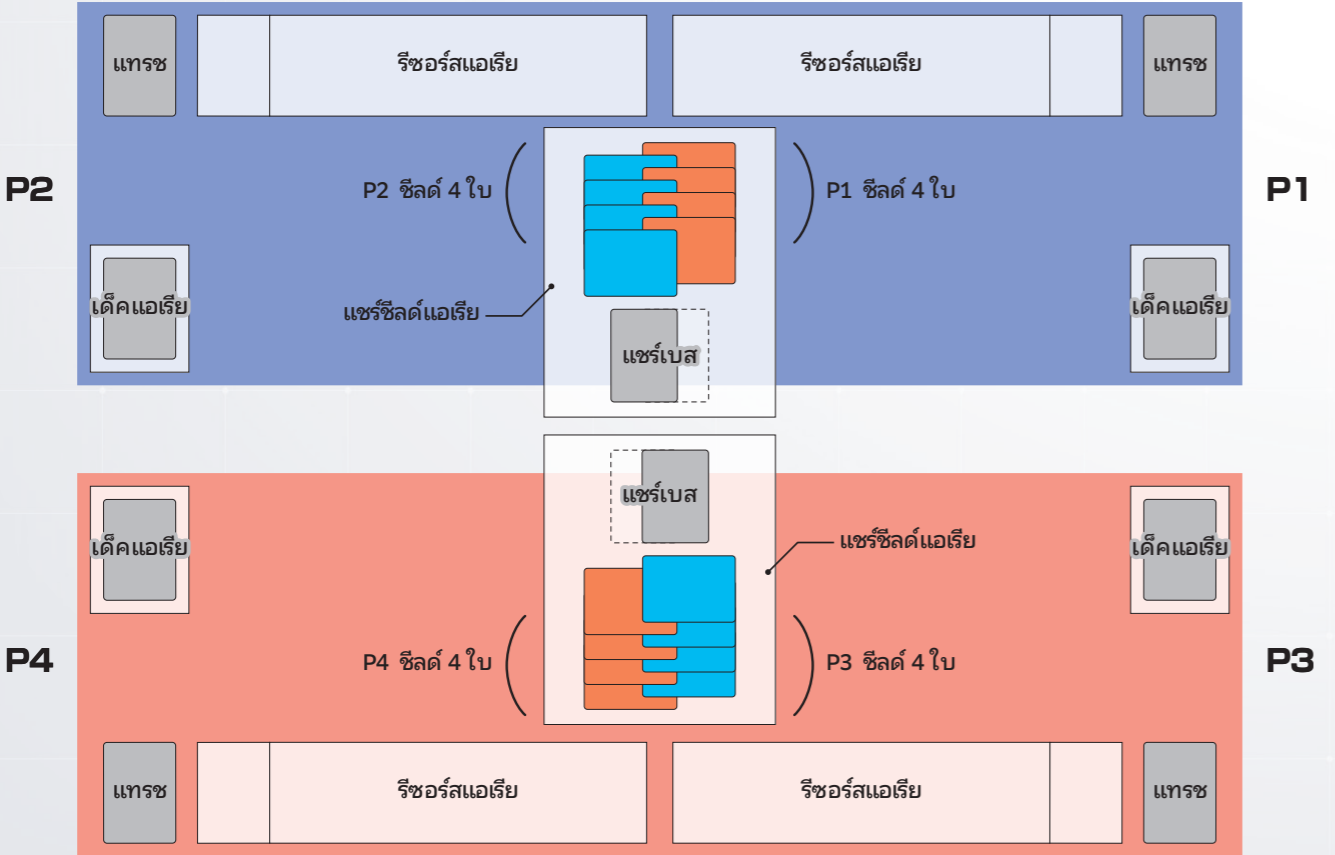
\* โปรดทราบว่า เด็คที่ทำการแนะนำนี้เป็นเพียงการสร้างเด็คตัวอย่างเท่านั้น คุณอาจจะไม่สามารถสร้างให้เหมือนตามนี้ได้ ขึ้นอยู่กับการ์ดที่ให้มี

### กฎการเล่นแบบทีมแบทเทิล (จำนวนผู้เล่น: 4 คน)

ทีมแบทเทิลคือกฎของการเล่นแบบหลายคน โดยจะทำการสู้กันระหว่างทีม 2 ทีม ที่แต่ละทีมมี 2 คน ไม่ใช้การเล่นคนเดียว แต่การเล่นนี้แต่ละทีมจะเล่นแต่ละเฟสไปพร้อมๆ กับเพื่อนร่วมทีมของตัวเอง การสร้างเด็ก, ริชอร์สเด็ก จะใช้กฎเดียวกันกับการเล่นแบบปกติ

รวมพลังกันเป็นคู่  
มุ่งสู่ชัยชนะ

- การเตรียมการเล่น
  - 1 ผู้เล่นแต่ละคนเตรียมเด็ก และริชอร์สเด็กของตัวเองให้เรียบร้อย
  - 2 ให้ผู้เล่นที่นั่งฝั่งขวาของแต่ละทีมเป็นลีดเดอร์ และให้ลีดเดอร์ทั้งสองทีมทำการตัดสินหาผู้เริ่มเล่นก่อนและหลัง โดยวิธีการ เช่น การเป่าอั้งจูบ
  - 3 ให้ผู้เล่นแต่ละคนจั่วการ์ดจากเด็กของตัวเอง 5 ใบ และผู้เล่นแต่ละคนก็สามารถจั่วการ์ดได้ใหม่ 1 ครั้ง โดยทีมที่เป็นผู้เริ่มเล่นก่อนจะได้จั่วใหม่ก่อน
  - 4 ให้ผู้เล่นแต่ละคนวางการ์ด 4 ใบจากเด็กของตัวเองสลับกันที่ซิด์แอเรียที่ใช้ร่วมกันของทีม \*ระวังอย่าให้การ์ดของแต่ละคนปนกัน
  - 5 ให้แต่ละทีมวางการ์ด EX เบส 1 ใบ และผู้เล่นของทีมที่เป็นฝ่ายเล่นที่หลังให้ทำการวางการ์ด EX ริชอร์ส คนละ 1 ใบ
  - 6 เริ่มเล่นเกม โดยเริ่มจากทีมที่ได้เป็นฝ่ายเล่นก่อน
- เงื่อนไขของการชนะในการเล่นแบบทีมแบทเทิล
  - 1 เมื่อตอนที่ซิด์แอเรียของทีมฝ่ายตรงข้ามมีการ์ดเป็น 0 และมีสมาชิกคนใดคนหนึ่งของฝ่ายตรงข้ามถูกโจมตีด้วยดาเมจจากการทำยูนิตแบทเทิล เกร์กจะเป็นฝ่ายชนะ
  - 2 เมื่อตอนที่สมาชิกของทีมฝ่ายตรงข้ามคนใดคนหนึ่งมีเด็กเป็น 0 ใบ เกร์กจะเป็นฝ่ายชนะ
- จุดที่ต่างจากกฎปกติทั่วไป
  - ถึงจะแชร์ซิด์แอเรียกับเพื่อนร่วมทีม แต่การจัดการใช้งานซิด์การ์ด ให้เจ้าของการ์ดใบนั้นเป็นผู้ดำเนินการเอง ในส่วนของเบสนั้น แต่ละทีมวางได้เพียง 1 ใบ เท่านั้น
  - ดาเมจจะส่งผลต่อการ์ดที่อยู่ใบบแรกของซิด์
  - ผู้เล่นทั้งสองคนในแต่ละทีม จะดำเนินการเล่นในเทิร์นพร้อมๆ กัน การเล่นในเฟส, แอ็กชันสเต็ปจะเล่นกันแบบเป็นทีม
  - ให้ปรึกษาการเล่นการ์ดกันในทีม ถ้าเกิดมีความเห็นที่ไม่ตรงกันในทีม ลีดเดอร์จะเป็นคนตัดสินใจในท้ายที่สุด
  - ถ้ามีเอฟเฟกต์ที่มีผลต่อ「味方」(พันธมิตร) สามารถเลือกยูนิตของเพื่อนร่วมทีมได้
  - เมื่อมีการอ้างอิงถึง「自分」(ตัวเอง) จะหมายถึงผู้ถือการ์ดใบนั้นเท่านั้น
  - เมื่อทำการโจมตีด้วยยูนิต จะสามารถเลือกทำการโจมตียูนิตของฝ่ายตรงข้าม ที่อยู่ในสภาพเรสท์หรือซิด์แอเรียของฝ่ายตรงข้ามได้
  - หากเป็นยูนิตการ์ดที่มี ブロック (บล็อกเกอร์) ถึงยูนิตของเพื่อนร่วมทีมจะโดนโจมตีอยู่ก็สามารถใช้งานได้
  - ภายในทีมสามารถแชร์ข้อมูลและแผนการสู้รบกันได้ แต่ไม่สามารถให้ยืมการ์ดบนมือ หรือช่วยอ้างอิงเลเวลหรือจ่ายค่าคอสม์แทนกันได้



### กฎการเล่นแบบแบทเทิลรอยัล (จำนวนผู้เล่น: 3 คนขึ้นไป)

กฎการเล่นแบบแบทเทิลรอยัลคือกฎการเล่นสำหรับผู้เล่นหลายคนจำนวนตั้งแต่ 3 คนขึ้นไป การสร้างเด็ก, ริชอร์สเด็ก จะใช้กฎเดียวกันกับการเล่นแบบปกติ

สู้กันแบบตะลุมบอน  
3 คนขึ้นไปในเกม  
แบบแบทเทิลรอยัล!

- การเตรียมการเล่น
  - 1 ผู้เล่นแต่ละคนเตรียมเด็ก และริชอร์สเด็กของตัวเองให้เรียบร้อย
  - 2 ให้ผู้เล่นทุกคนเป่าอั้งจูบกัน คนที่ชนะจะได้เป็นผู้เล่นคนแรก และให้ผู้เล่นคนแรกเลือกว่าจะทำการเล่นตามลำดับแบบ ตามเข็มนาฬิกา หรือ ทวนเข็มนาฬิกา
  - 3 ให้ผู้เล่นแต่ละคนจั่วการ์ดจากเด็ก 5 ใบ มาเป็นการ์ดบนมือ สามารถทำการจั่วใหม่ได้ 1 ครั้ง โดยเริ่มจากผู้เริ่มเล่นคนแรก
  - 4 ให้ผู้เล่นแต่ละคนหยิบการ์ด 6 ใบ จากข้างบนเด็ก ไปวางไว้ที่ซิด์แอเรีย
  - 5 ให้ผู้เล่นแต่ละคนวางการ์ด EX เบส และให้ผู้เล่นทุกคนนอกจากผู้เล่นคนแรกวางการ์ด EX ริชอร์ส
  - 6 เริ่มเล่นเกม โดยเริ่มจากผู้เริ่มเล่นคนแรก ส่วนผู้เล่นคนต่อไปให้เลือกจากลำดับแบบ ตามเข็มนาฬิกา หรือ ทวนเข็มนาฬิกา
- เงื่อนไขการชนะ
 

เงื่อนไขการชนะมีทั้งหมด 2 แบบให้เลือกเล่นกัน

  - 1 หาผู้ชนะ
    - ผู้เล่นคนแรกสุดที่ทำให้เกิดแบทเทิลดาเมจกับผู้เล่นคนใดคนหนึ่งจนแพ้ไปได้ก่อนจะเป็นผู้ชนะ
    - \*ต่างกับเงื่อนไขการชนะในกฎปกติทั่วไป กรณีนี้หากผู้เล่นคนใดมีเด็กเท่ากับ 0 ใบแล้ว ผู้เล่นคนนั้นจะต้องออกจากเกมไป
  - 2 คัดคนเพ้อออก
    - ผู้เล่นที่เหลืออยู่เป็นคนที่สุดท้ายจะเป็นผู้ชนะ
    - \*หากผู้เล่นคนใดมีการ์ดที่ซิด์แอเรียเป็น 0 ใบ ผู้เล่นคนนั้นจะโดนแบทเทิลดาเมจเมื่อเกิดการโจมตีจากยูนิตและแพ้ ต้องออกจากเกมไป
    - \*หากผู้เล่นคนใดมีเด็กเท่ากับ 0 ใบ ผู้เล่นคนนั้นจะแพ้ และต้องออกจากเกมไป
- จุดที่ต่างจากกฎปกติทั่วไป
  - เฟสต่างๆ ดำเนินเหมือนกับการเล่นปกติ
  - ในส่วนของเทิร์นนั้น ผู้เล่นคนแรกจะเป็นคนตัดสินใจว่าจะให้เล่นตามลำดับแบบตามเข็มนาฬิกา หรือ ทวนเข็มนาฬิกา
  - เมื่อมีการอ้างอิงถึง「相手」(ผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม) จะหมายถึงผู้เล่นคนอื่นทุกคน
  - ในตอนที่ทำการโจมตีด้วยยูนิต สามารถทำการโจมตียูนิตของผู้เล่นคนอื่นที่อยู่ในสภาพเรสท์ หรือโจมตีผู้เล่นคนอื่นได้
  - แอ็กชันสเต็ปจะเริ่มตามลำดับจากผู้เริ่มเล่นคนถัดไปต่อจากผู้เล่นในเทิร์นนี้ ถ้าทุกคนบอกผ่านก็จะถือว่าจบช่วงแอ็กชันสเต็ป

