

〈ご購入上げのお客様へ〉商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。

メガハウスお客様相談センター

柏市豊四季 241-22 〒277-0863

TEL. 04-7146-0651

- 電話受付時間 月～金曜日（祝日を除く）10時～17時
 - 電話番号をよく確かめてお間違いないようご注意ください。
- 万一商品に不具合がございましたら、不良内容を明記の上、着払い（宅配便）にて弊社お客様相談センターへご発送ください。

デュエルシステムTCG公式ホームページ
<http://www.megahobby.jp/qbtd/index/>

ルールについてのご質問は公式ホームページの
メールフォームよりお問い合わせください。

株式会社 **メガハウス**

東京都台東区駒形 2-5-4 〒111-0043

<http://www.megahouse.co.jp/>



目次

はじめに	3
ゲームの準備	4
ゲームの勝敗	5
プレイシートと配置	6
カードの説明	8
ゲームの流れ	10
ターンの流れ	11
1.アクティブフェイズ	12
2.ドローフェイズ	12
3.メインフェイズ	13
カードを場に出す	15
アタックを行う	16
移動を行う	20
テキストを使用する	22
4.ディスカードフェイズ	24
用語集	25
FAQ	28

はじめに

デュエルシステムTCGとは

「デュエルシステムTCG」は、お気に入りのキャラクターを選んで戦う二人対戦型のトレーディングカードゲームです。カードはキャラクターの動作を細分化した『キャラクターカードのみ』で構成されており、キャラクターを自分の戦略に沿って自由に動かすことができます。お気に入りのキャラクター達を自在に操り勝利を掴もう！



ゲームの準備

各プレイヤーはデッキ1セット、ライフ1セット、プレイシート1枚を用意します。

デッキ：30枚～60枚で構築したカードの束です。
1セットのデッキ内に**同一のカードは3枚まで**入れることができます。**公式大会では40枚～60枚でデッキを構築します。**
ライフ：全て同一のキャラ名の5枚のカードの束です。
カード左上のライフ1～5が各1枚ずつになるようにします。
デッキに3枚入れたカードでもライフに加えることができます。
スターターはすぐにゲームが遊べるようにデッキ、ライフが構成されています。

デッキを全て裏向きにしてよくしり、広げたプレイシートの「デッキ置き場」へ置きます。ライフは全て表向きにして上から5、4、3、2、1と重ねて、「ライフ置き場」へ置きます。（ライフ5のカードのみが見えている状態になります。）デッキの一番上からカードを5枚引き、自分だけに見えるように手に持ちます。これを手札と呼びます。お互いのライフ5のカードの「攻撃力」を比べて数字が大きい方のプレイヤーが先攻か後攻を選べます。攻撃力が同じ場合は、ジャンケンをして勝ったプレイヤーが先攻、後攻を選びます。全て整ったらゲーム開始です。



ゲームの勝敗

このゲームでは以下の条件のうちどれか1つを満たすとゲームに勝利します。

●相手のライフを0にする

相手のライフにダメージをあたえていき0枚にした時、勝利となります。



●相手のデッキが無くなる

相手のターンのディスカードフェイズ終了時に、相手のデッキが0枚であった場合、勝利となります。

●相手がゲームを投了する

相手がゲームの投了を宣言した時、勝利となります。

デッキが無くなったターンでも最後までプレイできます。このターン中に他の勝利条件を満たせば、デッキが無くなっていても勝利できます。

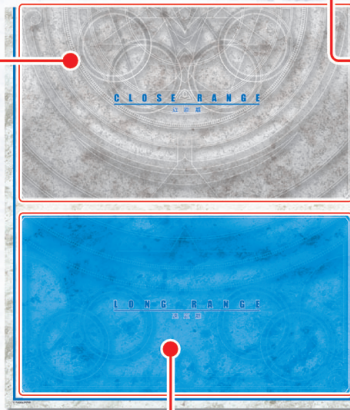
プレイシートと配置

近距離

相手に近いエリアです。

エリア

近距離、遠距離を
合わせてエリアと
いいます。



遠距離

相手から遠いエリアです。

ライフ置き場

ライフを置く場所です。
表向きにして置きます。
ライフに使ったキャラを
マスターキャラと呼びます。

ダメージ置き場

ダメージを受けて
めくられたライフを
置く場所です。
裏向きにして置きます。



デッキ置き場

デッキを置く場所です。
裏向きにして置きます。

捨て札置き場

倒されたキャラや
捨て札を置く場所です。
表向きにして置きます。

カードの説明

「デュエルシステムTCG」のカード種別はキャラカードのみです。

キャラカード

戦いに参加するキャラを行動別に細分化したカードです。



① カード名称 (キャラの名称／行動)

キャラの名称と行動を表します。ライフを作成する際、全て同じ名称のキャラクターである必要があります。

② キャライラスト

キャラの行動を表すイラストです。

③ ライフ ライフで使用する際に参照します。

1〜5まであります。

ライフを作る時に各1枚ずつ選び、5から1の順番で重ねます。

④ 必要アビリティ

このカードを場に出す時に必要なアビリティの種類と数。

⑤ 攻撃力

このカードがアタックする時に使用する数。

⑥ 防御力

このカードでガードする時に使用する数。

⑦ テキスト

このカードの持つ特殊効果。

⑧ 距離制限

このカードを出す時にキャラがいなければならないエリア。

近 近距離にしか出せない **遠** 遠距離にしか出せない

⑨ アビリティ

このカードが場に出ている場合、得られるアビリティの種類と数。

⑩ レアリティ

このカードの価値です。

☆…コモン

☆☆…アンコモン

☆☆☆…レア

☆☆☆☆…Sレア

ゲームの流れ

まず、先攻の手番になります。
手番プレイヤーがターンを進行し、ターンが終了したら手番を相手に渡して、同じようにターンを進行します。交互にターンを進めていき、どちらかのプレイヤーがゲームの勝利条件を満たすまで繰り返します。

ゲーム開始

先攻

1ターン目手番
※アタックできない

3ターン目手番

5ターン目手番

後攻

2ターン目手番

4ターン目手番

6ターン目手番

交互にターンを繰り返してどちらかのプレイヤーがゲームの勝敗 (P5) の条件を達成したらゲーム終了。

ターンの流れ

ターンは各フェイズに分かれ、全て手番プレイヤーのみが行います。相手はアタックされた時のみガードを行うかどうかを決定します。

1

アクティブフェイズ P12

自分の場にいる、ローリングしているキャラを全てアクティブにする。

2

ドローフェイズ P12

デッキの一番上からカードを1枚引き手札に加える。

3

メインフェイズ P13

以下の行動を好きな順番で何回でも行えます。

- ・マスターキャラを場に出す (何回でも可能)
- ・マスター以外のキャラを場に出す (キャラごとに1枚のみ)
- ・アクティブのキャラでアタックを行う
- ・アクティブのキャラを移動させる (各キャラ1回のみ)
- ・キャラの持つテキストを使用する

※先攻プレイヤーの1ターン目はアタックを行いません。

4

ディスカードフェイズ P24

手札が5枚を超えていたら、超えている数だけカードを選んで捨て札置き場に捨てます。

5

ターン終了

相手に手番を渡して次のターンを開始します。

これから各フェイズについて詳しく説明していきます。

1. アクティブフェイズ

アクティブフェイズでは、自分の場に出ている全ての**ロール**されているキャラを**アクティブ**にします。

アクティブ

まだ行動していない状態。
アタックやガードが行えます。
カードは縦に置きます。



ロール

行動済みや妨害を受けた状態。
アタックやガードを行えません。
カードは横に向けて置きます。



自分の全てのキャラがアクティブになったらアクティブフェイズを終了し、ドローフェイズへ進みます。

2. ドローフェイズ

ドローフェイズでは、自分のデッキの一番上からカードを1枚引き手札に加えます。

この時、手札が6枚以上になっても問題ありません。カードを引いたらドローフェイズを終了し、メインフェイズ(P13)へ進みます。

3. メインフェイズ

メインフェイズでは以下の行動を好きな順番で何回でも行えます。

カードを場に出す (P15参照)

マスターキャラを場に出す。マスターキャラ以外のキャラを場に出す。

手札からキャラカードを場に出します。
マスターキャラは何枚でも、マスター以外のキャラはキャラ毎に1ターンにつき1枚出せます。

アタックを行う (P16参照)

場にいるアクティブのキャラで相手の**ライフ**に対して攻撃を行います。

移動を行う (P20参照)

場にいるアクティブのキャラを近距離から遠距離、遠距離から近距離に移動します。
移動はキャラ毎に1ターンにつき1回までです。

テキストを使用する (P22参照)

場にいるキャラが持つパーソナルスキルなどを使用します。

ライフに使用したキャラをマスターキャラと呼びます。
マスターキャラは通常のキャラよりも様々な活躍できるチャンスがあります。

必要な行動を全て行ったら、メインフェイズを終了させて、ディスカードフェイズ(P24)へ進みます。

デュアルカード

カードに書かれたアビリティ、必要アビリティが複数の種類があるものをデュアルカードと呼びます。デュアルカードは、表示されている種類の必要アビリティをその数だけ必要とし、表示されている種類のアビリティをその数だけ発生させます。

右のカードの場合、とのアビリティをそれぞれ1つずつ発生させます。



カードを場に出す

手札からキャラカードを場に出します。カードを出すには**必要アビリティを満たす**必要があります。

カード右上にある必要アビリティと同じ種類のアビリティが場に同じ数以上あると出すことができます。



自分のエリアにいるキャラが持つアビリティとライフが持つアビリティを合計した数が場のアビリティになります。

例えば場のアビリティ合計が4の時、必要アビリティが4以下のカードならば出すことができます。上の図の場合、出したいカードの必要アビリティはが3です。場のアビリティは、が4 が1あるので、このカードはこのターンに出すことができます。

出したいカード

出す時の注意点

- ・1枚目のキャラは好きなエリアへ出せる
自分のエリアにまだ出していないキャラを出す時は、近距離、遠距離どちらかにアクティブ状態で出せます。
- ・同じ名称のキャラは重ねる
エリアに出ているカードと同じ名称のキャラを出す場合、必ず出ているキャラにピッタリと重ねて出します。ロール状態のキャラに重ねるとロールしたままになります。

アタックを行う

アタック

相手のライフに対してアクティブなキャラで、アタックを行うことができます。アタックしたいアクティブなキャラをロールしてアタック宣言をします。

アクティブキャラを
ロールすることで
アタック宣言となります。

※アタックは1キャラで行い、
1回ごとに処理を行います。



アタックを宣言された場合、相手はアクティブなキャラでガードするか、ガードせずライフで受けるかを選択します。

ガード

ガードを行う場合、自分のアクティブなキャラを1体選んで示しガードを宣言します。ロールしているキャラではガードを行えません。



ガードした場合は**バトルの処理 (P18)**へ、
ガードしなかった場合**ライフへのダメージの処理 (P19)**へ。

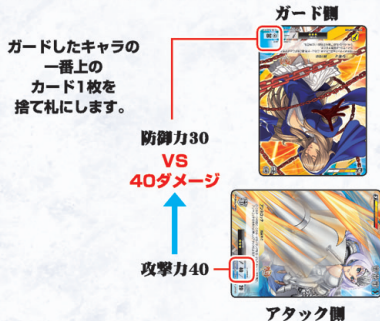
バトルの処理

アタックをガードすると**バトル**になります。

バトルはアタックしたキャラの攻撃力の数をダメージとして、ガードしたキャラの防御力にあたえます。

ダメージが防御力と同じか上回ったらガードしたキャラは一番上のカード1枚を捨て札にし、捨て札置き場へ置きます。

これでこのバトルは解決となります。



どれだけダメージが防御力を上回っても捨て札になるのは1枚のみです。ダメージはその場で精算され、同じターンに再び同じキャラがガードしても防御力と同じか上回るダメージを受けない限り、捨て札にはなりません。

ライフへのダメージの処理

アタックをガードしなかった時に行います。

ライフもバトルの処理(P18)と同じようにライフの持つ防御力でアタックのダメージを受けます。

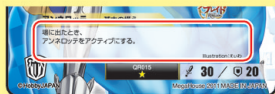
ライフの防御力と同じか上回るダメージを受けた場合、一番上のライフ1枚をダメージ置き場へ裏向きにして置きます。

40ダメージ



※どれだけライフの防御力を上回っても捨て札になるのは1枚のみです。

ライフにダメージを受けた時、ライフカードのテキストが効果が発生する場合があります。下のカードの場合、ライフがダメージを受けてこのカードが一番上に来たので、下のカードが場に出た時のテキストの効果が発揮され、山札からカードを1枚引くことができます。故意にダメージを受けてテキストを発揮させるなどの使い方もできます。



移動を行う

スタミナを1支払いアクティブのキャラを近距離から遠距離、遠距離から近距離の移動を行います。

移動は1キャラにつき1ターン1回までです。

スタミナを支払う

エリアにいるキャラの一番上以外の重なったカードをスタミナと呼びます。スタミナを支払う場合、一番下からカード1枚を捨て札にします。スタミナがないキャラ(1枚のみのキャラ)はスタミナを支払うことができません。

スタミナ



キャラごとに
1回移動可能



アクティブ
ではないので
移動不可



一番下のカード1枚を
捨て札にする。



テキストを使用する

パーソナルスキルなど、使用を宣言することで効果を発揮するテキストを使用します。

パーソナルスキル

下図のように○で囲まれた数字で始まるテキストはパーソナルスキルと呼ばれます。パーソナルスキルの使用はメインフェイズ中の行動の1つで、○の中の数字と同じ枚数のスタミナをそのキャラから支払うことで使用できます。キャラの状態がアクティブでもロールでも使用できます。

パーソナルスキル

○このターンの間に、このカードの攻撃をガードしたキャラ1体を選び、アンネロッテの攻撃力に等しい攻撃によるダメージを与える。

- ・スタミナが支払える限り1ターン中に何回でも使用できます。
- ・効果の解決は1回ずつ行います。まとめて解決することはできません。

例:アンネロッテ 流星突き

【①】:このターンの間に、このカードの攻撃をガードしたキャラ1体を選び、アンネロッテの攻撃力に等しい攻撃によるダメージを与える。

1 スタミナを支払う

支払うスタミナは1です。
アクティブでもロールでも使用できます。



一番下のカード1枚を
捨て札置き場へ

2 効果を発揮する

テキストに従い、このターン
アンネロッテの攻撃をガードした
相手キャラクターにダメージを与えます。



対象キャラクターに
40ダメージ

ロールスキル

下図のようにRで始まるテキストはロールスキルと呼ばれます。ロールスキルの使用はメインフェイズ中の行動の1つで、ロールスキルを持つアクティブのキャラをロールし、○の中の数字と同じ枚数のスタミナをそのキャラから支払うことで使用できます。キャラがロールしている、スタミナが支払えないなど、どちらかが出来なかった場合は使用できません。

ロールスキル

○近距離にしか出せない。
【R①】:近距離にいる相手キャラ1体を選びロールする。

- ・このテキストを持つキャラをアクティブにしない限り1ターン中に複数回は使用できません。
- ・効果の解決は1回ずつ行います。まとめて解決することはできません。

例:アンネロッテ 踏み潰す 近距離にしか出せない。
【R①】:近距離にいる相手キャラ1体を選びロールする。

1 ロールしスタミナを支払う



アクティブのこのキャラを
ロールします。
スタミナを1支払います。

2 効果を発揮する

テキストに従い相手の近距離にあるキャラクターを1体選び
ロールさせます。

【 】で括られたスキル

【 】で括られたパーソナルスキル、ロールスキルがライフにある場合、場に出ているマスターキャラがそのスキルを持つものとして扱います。
※【 】の無いパーソナルスキル、ロールスキルがライフにある場合、使用できません。

4. ディスカードフェイズ

手札が5枚を超えていたら、超えている数だけカードを選んで捨て札置き場に捨てます。

手札の調整が終わったら、ディスカードフェイズは終了です。

ターンの終了を相手に告げて手番を相手に渡して、次のターンが開始されます。これを繰り返していき、ゲームの勝敗が着くまで続けていきます。

ターンプレイヤー以外のプレイヤーが5枚以上の手札を持っていたとしても、手札を捨てる必要はありません。

また手番のデッキが0枚になっていた場合、ディスカードフェイズの終了と共に敗北となりゲームが終了します。



用語集

ターン

プレイヤーの手番のことです。

フェイズ

ターンの中で行う手順を区切った呼び名です。

ライフ

0になると負けになります。

ライフカード

ライフに使用するキャラクターカードです。ライフカードは同じキャラクターのカードをライフの数字1～5が各1枚ずつになるように選びます。

ライフ置き場

ライフカードを置く場所です。ライフカードは、ライフが1～5の順番になるように重ね、5のカードが一番上にくるように置きます。

アビリティ

キャラクターが持つ特技です。キャラクターカードを使用するのに必要になります。

必要アビリティ

キャラクターカードを場に出すために必要なアビリティの種類と数です。

デュアルカード

複数の種類の必要アビリティ、アビリティを持つカードのことです。

場

エリアとライフ置き場を合わせて場と呼びます。

エリア

使用したキャラクターカードを出す場所です。近距離と遠距離にわかれていきます。

キャラ

キャラクターカードを使用してエリアに出した状態です。

マスターキャラ

ライフに使用しているキャラクターと同じキャラを他のキャラと区別して呼ぶときに使う呼称です。

デッキ

30～60枚で構築したカードの束です。

捨て札置き場

捨て札を置く場所です。

ダメージ置き場

ダメージを受けたライフカードを裏返しにして置く場所です。

近距離

対戦相手との距離が近い場所です。

遠距離

対戦相手との距離が遠い場所です。

アクティブ

キャラが縦になっている状態です。

ロール

キャラが横になっている状態です。

アタック

相手のライフをキャラを使って攻撃することです。

アタック宣言

アタックを行うことの宣言です。

アタックをするアクティブなキャラを1人選びロールします。

ガード

相手のアタックをキャラで防ぐことです。

ガード宣言

ガードを行うことの宣言です。

ガードをするアクティブなキャラを一人選び相手に示します。

攻撃力

アタックのときに相手にあたえるダメージの数です。

防御力

この数字の数、ダメージに耐えられます。

※防御力以上のダメージを受けると捨て札になります。

バトル

アタックに対しガードが行われることです。

アタックしたキャラがガードしたキャラにダメージをあたえます。

スタミナ

重なったキャラクターカードの呼び名です。ただし、キャラの一番上を除きます。

スタミナをX支払う

キャラの一番下からX枚カードを捨て札することです。

パーソナルスキル

ⓧ:～の書式で記述された特殊な効果。

ターンプレイヤーのメインフェイズに使用できます。

あなたのエリア内の、使用したいパーソナルスキルを有するキャラからⓧの数スタミナを支払って、効果を発揮します。

ロールスキル

R ⓧ:～の書式で記述された特殊な効果。ターンプレイヤーのメインフェイズに使用できます。あなたのエリア内の使用したいロールスキルを有するアクティブのキャラをロールし、ⓧの数スタミナを支払って、効果を発揮します。

FAQ

Q.1 ルールとカードの表記が矛盾した場合どうなりますか？

A.1 カードの表記を優先します。

Q.2 ライフにダメージを受けて「場に出たときカードを1枚引く」というカードが出た場合、カードを引けますか？

A.2 はい、引けます。

Q.3 「特定キャラに影響を与える効果は相手に同名キャラがいた場合、相手のキャラにも影響を与えますか？

A.3 いいえ、あたりません。カードの表記は特に指定が無い場合、対象はあなたになります。

Q.4 特定キャラが近距離にいる場合、その特定キャラを「近距離に移動する」というカードを場に出せますか？

A.4 問題なく場に出すことができます。

Q.5 一度ガードしたキャラが同じターンで他のキャラを続けてガードしたとき、2つのダメージは足されますか？

A.5 ダメージは蓄積しません。
ダメージは1回のバトル毎にリセットされます。

Q.6 キャラが防御力以上のダメージを受けた場合、キャラカード全てが捨て札になるのでしょうか？

A.6 いいえ、一番上のキャラカード1枚が捨て札になります。

Q.7 キャラの下に重なっているカードを見ることは出来ますか？

A.7 あなたのキャラのカードを見ることは出来ますが、相手のキャラは見ることは出来ません。

Q.8 近距離にしか出せないカードが移動して遠距離にきた場合どうなりますか？

A.8 カードを出すときの制限ですので、出た後の移動は問題ありません。

Q.9 アビリティが減ってしまい出したカードの必要アビリティを満たさなくなった場合、どうなりますか？

A.9 既に出ているカードは続けて使用できます。
必要アビリティはカードを出すときの制限です。

Q.10 一度アタックしてロールしたキャラがアクティブになった場合、もう1回アタックできますか？

A.10 はい、できます。

Q.11 ライフで使用したカードはデッキにいれる3枚の枚数制限として数えますか？

A.11 いいえ、数えません。

Q.12 「このカードが一番上にきたとき」に発生する効果はライフで出た場合も効果がありますか？

A.12 はい、あります。

Q.13 「このカードが一番上にきたとき」というカードを場に出した時、テキストの効果はありますか？

A.13 はい、あります。

Q.14 近距離の距離制限がついたキャラを出す時に場にそのキャラがいない場合、出せますか？

A.14 はい、近距離に出すことができます。

Q.15 必要アビリティが無いカードは、場にアビリティが無くても出せますか？

A.15 はい、出せます。

Q.16 パーソナルスキル、ロールスキルをバトル中、移動中、他のテキスト効果の解決中に使用できますか？

A.16 いいえ、できません。

Q.17 ライフのパーソナルスキル、ロールスキルは使えますか？

A.17 【 】で括られているパーソナルスキル、ロールスキルは使用できます。その場合、ライフのスキルを場に出ているマスターキャラが持つものとして扱います。

Q.18 「場に出たとき、～」というカードはダメージを受けてキャラの一番上にきたときも効果を発揮しますか？

A.18 いいえ、効果を発揮しません。

Q.19 「スタミナを1失う」という効果は、捨てるスタミナを選べますか？

A.19 いいえ、一番下から1枚を捨ててください。
スタミナを失う、支払う、減らす等スタミナを捨てる場合、特に表記が無い場合は一番下から順に捨ててください。

Q.20 「相手エリアにキャラが出たとき、このカードを場に出すことができる。」「相手がアタック宣言したとき、このカードを場に出すことができる。」という効果は相手のメインフェイスで、自分のキャラを場に出すことができるということでしょうか？

A.20 はい、そうです。

Q.21 「相手エリアにキャラが出たとき」に出せるカードを、同時に複数枚、出すことはできますか？

A.21 いいえ、相手が出したキャラカード1枚につき1枚だけです。

Q.22 「相手がアタック宣言したとき」に出せるカードを相手のアタック宣言を見てから出したのですが、新たに場に出したキャラで、ガード宣言できますか？

A.22 はい、できます。

Q.23 「相手エリアにキャラが出たとき」にカードを出したのですが、相手のカードに「場に出たとき」に発動する効果があった場合、カードが出るのは処理の前ですか後ですか？

A.23 相手カードの「場に出たとき」効果の処理を行った後になります。

Q.24 相手のターンにカードの効果でキャラを出す場合、何枚でも出せますか？

A.24 マスターキャラは何枚でも出せますが、マスター以外のキャラはキャラごとに1枚になります。

デュエルシステムTCG公式ホームページ
<http://www.megahobby.jp/qbtd/index/>

スタッフロール

Produce & game design : 前川 裕介
Balance & system adjust : 山田 大夏
Director : 紫藤 義隆
Graphic design : レイアップ