



本書について

本書はキャラクターカードゲーム「家庭教師ヒットマンREBORN!CCG」

のルールブックです。

「家庭教師ヒットマンREBORN!」の世界に登場するキャラクターたちを組み合わせ、自分だけの「ファミリー」を作り、相手のファミリーと対戦して遊ぶカードゲームです。

本書には、「家庭教師ヒットマンREBORN!CCG」の基本的なゲームの遊び方が説明されています。

なお、本書に載っていない細かなルールやQ & Aについては、公式ホームページ(http://www.broccoli.co.jp/reborn_ccg/)をご参照ください。

もくじ

だい 1 章 第1章 ゲームの概要	がい よう なみもりちょう	…4
並盛町へようこそ！	…4	めぐらまちへようこそ！
だい 2 章 第2章 ルールの概要	がい よう じゅんび	…14
ゲームの準備	…14	ゲームの準備
ターンの流れ	…15	ターンの流れ
フェイズの説明	…16	フェイズの説明
バトルフェイズの流れ	…24	バトルフェイズの流れ
だい 3 章 第3章 ルールの詳細	じょう さい	…25
レベルアップのルール	…25	レベルアップのルール
カードの能力	…26	カードの能力
その他のルール	…27	その他のルール
レベルWについて	…28	レベルWについて
レベル匣について	…28	レベル匣について
デッキの作り方	…29	デッキの作り方
用語集	…29	用語集
Q & A	…30	Q & A
プレイガイド	…31	プレイガイド



第1章 ゲームの概要



並盛町へようこそ！

このゲームは「家庭教師ヒットマンREBORN!」の世界を題材としたキャラクターカードゲーム(CCG)です。

あなたはファミリーのボスとなり、キャラクターカードやイベントカード、フィールドカードを使い対戦相手とバトルを行います。

本商品は、40枚の構築済みデッキです。

別売りのブースターパックを買うことで、カードを入れ替え自分だけのオリジナルデッキを作ることができます。

ゲームの目的

相手ボスに40ダメージを与える！

あなたの右腕となるキャラクターたちで攻撃！

それをサポートするキャラクターたちで応援！

さらに死ぬ気のキャラクターでパワーアップ！

などなど、様々な個性のあるカードを使い、先に相手の体力を0にしたプレイヤーが勝利します。

カードの種類と見方

キャラクターカード

REBORN!のキャラクターたちを表したカードです。バトルを行ったり、後述のイベントカードやフィールドカードを使用することができます。



キャラクターカードの能力は、色々な場面で効果を発揮します。詳しくは26ページ「カードの能力」を参照してください。

①カード名

このキャラクターカードの名前を表しています。

②属性

このキャラクターカードの属性を表します。現在、



③相性

このキャラクターカードの相性を表します。

バトル相手の属性と一致した場合、バトルが有利になります。

④能力名

このキャラクターカードのテキストをイメージしたものです。

⑤テキスト

このキャラクターカードの能力を表します。

⑥フレーバー

このキャラクターカードをイメージさせる文章です。

ゲーム中には使用しません。

⑦攻撃力／防御力

バトルで使用します。このキャラクターカードの強さを表します。

⑧ファミリー

このキャラクターカードの属すグループを表します。

⑨レベル

このキャラクターカードのレベルを表します。

詳しくは25ページ「レベルアップのルール」を参照してください。

*テキストのないレベル死ぬ気のカードもキャラクターカードです。

キャラクターカードのレベル

キャラクターカードには、6つのレベルがあります。レベルI、レベルII、レベルIII、レベルW、レベル匣のカードには、レベルアイコンがついています。レベル死ぬ気のカードには、レベルアイコンがありません。



レベルI



レベルII



レベルIII



レベルW



レベル匣

レベル死ぬ気

カードにイラストとカード名しかないカードがレベル死ぬ気です。レベル死ぬ気のカードは、特訓ゾーンと死ぬ気ゾーンに置けます。

レベルW

レベルWのカードは、死ぬ気ゾーンにしか置けません。

●あるカードの効果によってカード名を指定された時、レベルWのカードのカード名に含まれているカード名のどちらかが該当すれば、カードの効果の対象になります。

●カード名によって種類数を参照する場合は、別のカード名として数えます。
例)あるゾーンに「沢田綱吉」と「沢田綱吉 & バジル」がある場合は、2種類と数えます。あるゾーンに「沢田綱吉」と「バジル」と「沢田綱吉 & バジル」がある場合は、3種類と数えます。

レベル匣

レベル匣のカードは、死ぬ気ゾーンにしか置けません。キャラクターカードの一種なので、次に説明するイベントカード、フィールドカードを使用するために手札に戻すこともできます。

イベントカード

REBORN!の世界で起こった様々なできごとを表すカードです。ゲームに様々な影響を与えます。キャラクターカードが自分の「ゾーン」にないと使用できません。



イベントカードの能力は、手札からイベントカードを公開した後、自分のゾーンから使用制限を満たすキャラクターカードを選び、選んだカードを手札に戻すことで効果を発揮します。

①カード名

このイベントカードの名前を表します。

②相性

このイベントカードの相性を表します。

バトル相手の属性と一致した場合、バトルが有利になります。

③使用制限

このイベントカードを使用するための条件が書かれています。

使用制限が空欄の場合、すべてのキャラクターカードが使用できます。

④テキスト

このイベントカードの能力を表します。

⑤フレーバー

このイベントカードをイメージさせる文章です。

ゲーム中には使用しません。

フィールドカード

REBORN!の世界に登場した舞台を表すカードです。バトル中のキャラクターなどに様々な影響を与えます。キャラクターカードが自分の「ゾーン」にないと使用できません。



フィールドカードの能力は、手札からフィールドカードを公開した後、自分のゾーンから使用制限を満たすキャラクターカードを選び、選んだカードを手札に戻し、公開したフィールドカードをバトルエリアに置くことで効果を発揮し続けます。

フィールドカードは両プレイヤーで1枚しか置けません。
すでにバトルエリアにフィールドカードがある状態で、フィールドカードを使用した場合、元からあるフィールドカードは持ち主の捨札に置かれます。

①カード名

このフィールドカードの名前を表します。

②相性

このフィールドカードの相性を表します。
バトル相手の属性と一致した場合、バトルが有利になります。

③使用制限

このフィールドカードを使用するための条件が書かれています。
使用制限が空欄の場合、すべてのキャラクターカードが使用できます。

④テキスト

このフィールドカードの能力を表します。

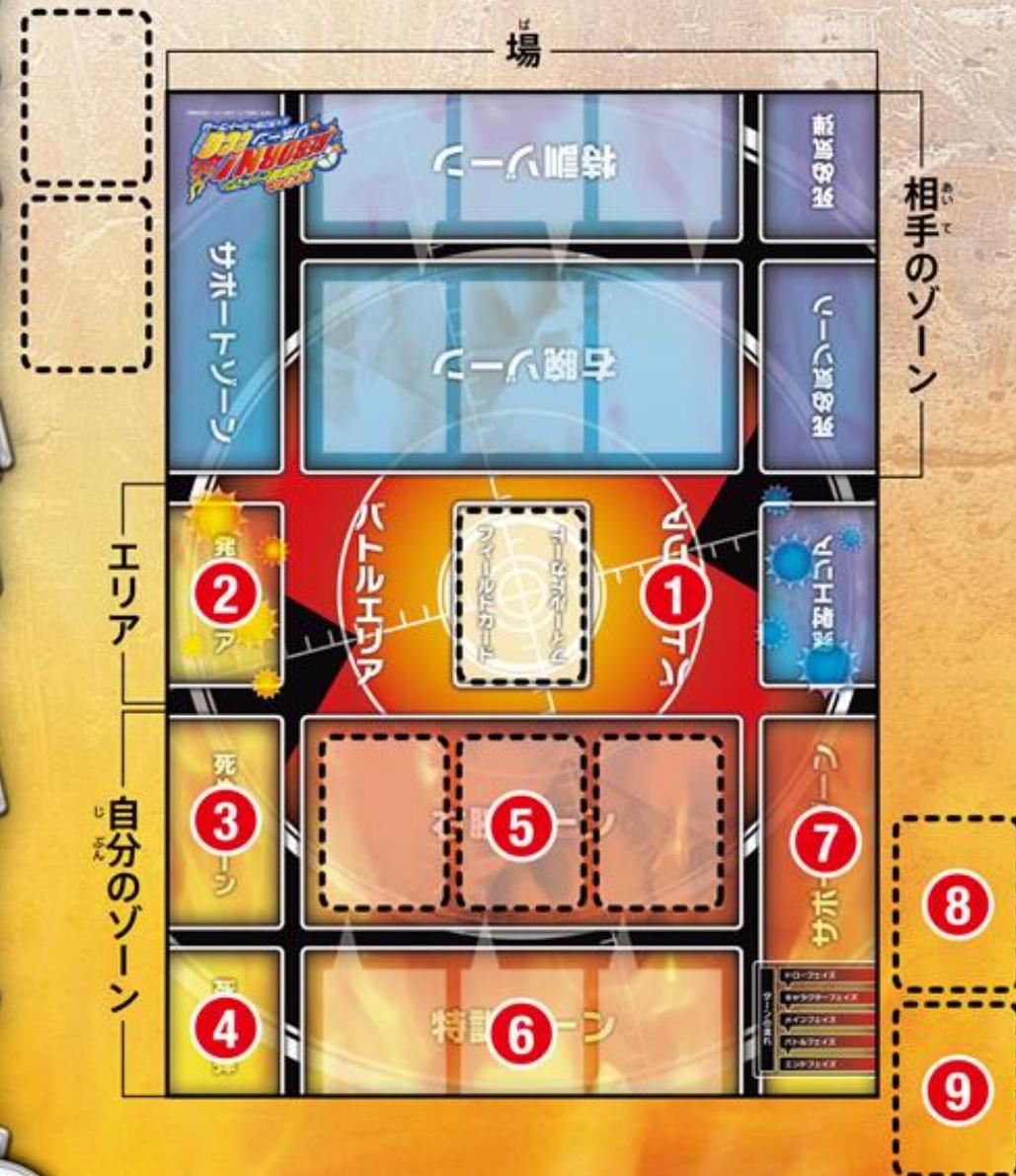
⑤フレーバー

このフィールドカードをイメージさせる文章です。
ゲーム中には使用しません。

⑥レベル

このフィールドカードのレベルを表します。
詳しくは25ページ「レベルアップのルール」を参照してください。

ゲームマットの見方



①バトルエリア

バトルフェイズ中に相手に攻撃をするキャラクターカードを置く共通の場所です。点線内はフィールドカードを置く場所です。フィールドカードは敵味方合わせて1枚までしか置けません。

②発射エリア

バトルフェイズ中に使用する、死ぬ気ゾーンと死ぬ気弾のカードを置く場所です。死ぬ気ゾーンのカードは表向き、死ぬ気弾のカードを裏向きで置きます。

③死ぬ気ゾーン

レベル「死ぬ気」「W」「匣」のキャラクターカードを置く場所です。

④死ぬ気弾

「死ぬ気弾」となるカードを裏向きで置く場所です。

⑤右腕ゾーン

バトルの中心となるキャラクターカードを置く場所です。
最大で3枚まで置けます。

⑥特訓ゾーン

右腕ゾーンにいるキャラクターを強化するカードを置く場所です。

⑦サポートゾーン

戦いをサポートするキャラクターカードを置く場所です。

⑧山札

デッキとなるカードを裏向きで置く場所です。

⑨捨札

捨札となるカードを表向きで置く場所です。

※バトルエリア、発射エリアを総称して「エリア」と呼びます。

※死ぬ気ゾーン、右腕ゾーン、特訓ゾーン、サポートゾーンを総称して「ゾーン」と呼びます。

※エリアとゾーンを総称して「場」と呼びます。



第2章 ルールの概要



ゲームの準備

1. デッキの用意

40枚のカードで組んだデッキを用意します。

※詳細は29ページ「デッキの作り方」を参照してください。

※本商品はすでにデッキとして用意されています。

2. スタートキャラクターのセット

デッキの中からレベルIのキャラクターカードを1枚選び、右腕ゾーンに裏向きで置きます。

3. 山札の用意

デッキをよくシャッフルし山札に置きます。

4. 先攻・後攻の決定

先攻・後攻をじゃんけんなどのランダムな方法で決めます。先攻が攻撃側(=ターンプレイヤー)となり、後攻が防御側(=非ターンプレイヤー)となります。

5. 体力の設定

自分の体力を初期値「40」にセットします。

※ゲーム進行中の体力の記録は、本商品同梱のライフカウンター、もしくはメモ用紙やおはじきなどで行ってください。

6. スタートキャラクターのオープン

両プレイヤーは右腕ゾーンにあるカードを同時にオープン(表向きに)します。

以上の準備が終了したら、先攻からゲームを進めます。

ターンの流れ

1. ドローフェイズ

山札からカード5枚を手札に加え、山札からカード2枚を裏向きのまま死ぬ気弾に置きます。

2. キャラクターフェイズ

手札からキャラクターカード3枚までをゾーンに置きます。

3. メインフェイズ

手札からイベントカードとフィールドカードを好きなだけプレイします。

4. バトルフェイズ

手札すべてを裏向きで山札の下に置きます。

※先攻の第1ターンは、以降のアクションを行わず、バトルフェイズを終了します。右腕ゾーンにあるカードすべてをバトル札として手札に加えます。

(1) バトル札からキャラクターカード1枚を裏向きでバトルエリアに置きます。

(2) 死ぬ気弾または死ぬ気ゾーンからカード3枚までを発射エリアに置きます。

(3) エリアのカードをオープンし、バトル結果に応じたダメージを与えます。

バトルを続行する場合、(1)に戻ります。

バトルを終了する場合、バトル札すべてを右腕ゾーンに置きます。

5. エンドフェイズ

ターンプレイヤーと非ターンプレイヤーを交替、攻撃側が防御側、防御側が攻撃側となります。

フェイズの説明

1. ドローフェイズ

(1) 山札の上からカード5枚を引き手札に加えます。

途中で山札が無くなった場合、可能な限りカードを引きます。

(2) 山札の上からカード2枚を裏向きのまま「死ぬ気弾」に重ねて置きます。途中で山札が無くなった場合、可能な限りカードを置きます。

※「死ぬ気弾」に置かれたカードは両プレイヤーに非公開とし、重ねたカードの順番を変えてはいけません。

※山札が0枚になってもゲームは続行します。

2. キャラクターフェイズ

手札からキャラクターカードを3枚まで、自分の「ゾーン」に置くことができます。ただし、以下の制限があります。

キャラクター	ゾーン	特訓ゾーン	右腕ゾーン	サポートゾーン	死ぬ気ゾーン
レベル	I	○(※1)	○	○	×
	II	○(※1)	○(要レベルアップ)	○(要レベルアップ)	×
	III	○(※1)	○(要レベルアップ)	○(要レベルアップ)	×
死ぬ気	死ぬ気	○(※1)	×	×	○
W	W	×	×	×	○
ボックス匣	ボックス匣	×	×	×	○
カード名の種類	3種類まで(※2)		制限なし	制限なし	
同名カードの枚数	制限なし		1枚まで(※3)	制限なし	

(※1) 「右腕ゾーン」にある同名カードを、レベルに関係なく複数枚置くことができます。

(※2) と(※3)で、新たなカードを置きたい時の処理については、次ページを参照してください。

キャラクターカードがレベルアップした場合も、「ゾーン」に置く扱いとなり、1枚分として数えます。

(※2) 「右腕ゾーン」が3枚埋まっている状態で、新たなカード名のカードを置きたい時は、3枚のうち1枚を捨札に置いてから、新たなカードを置きます。その際、捨札にいくカードと同名のカードが「特訓ゾーン」にある場合、「特訓ゾーン」にあるカードも捨札に移動します。

【例】あなたの「右腕ゾーン」と「特訓ゾーン」には《山本武》、《獄寺隼人》、《沢田綱吉》のカードが置かれています。ここに《雲雀恭弥》を置きたい場合、《山本武》、《獄寺隼人》、《沢田綱吉》のいずれか1キャラを選んで、「右腕ゾーン」と「特訓ゾーン」にある同じ名前のカードすべてを捨札に送ることになります。



(※3) 「サポートゾーン」に、新たな同名カードを置きたい時は、先に「サポートゾーン」と「右腕ゾーン」と「特訓ゾーン」の同名カードを捨札に置いてから、新たなカードを置きます。「右腕ゾーン」に、新たな同名カードを置きたい時は、先に「右腕ゾーン」の同名カードを捨札に置いてから、新たなカードを置きます。その際、同名カードが「サポートゾーン」にある場合、「サポートゾーン」にあるカードを「特訓ゾーン」に移動します。

【例】あなたの「サポートゾーン」には《雲雀恭弥》のカードが置かれています。右腕ゾーンに《雲雀恭弥》を置いた場合、「サポートゾーン」の《雲雀恭弥》は「特訓ゾーン」に移動します。



3. メインフェイズ

手札からイベントカードとフィールドカードを好きなだけ使用することができます。使用する場合、以下の手順で処理してください。

- (1) 手札からイベントカードまたはフィールドカードを公開する。
(公開されているイベントカードは手札として扱うことができません)
- (2) カードを使用するキャラクターカードをゾーンから選び手札に戻す。使用条件がある場合、その条件を満たすキャラクターカードを手札に戻さなければなりません。

例: 下記の場合、使用制限がファミリー[並盛中]のイベント「ツナファミリー」は使用できますが、使用制限が《リボーン》の「死ぬ気弾！」は使用できません。



- (3) 使用したカードがイベントの場合、そのカードの効果を適用・解決してから捨てます。使用したカードがフィールドカードの場合、「バトルエリア」に置きます。すでに「バトルエリア」にフィールドカードがある場合、そのカードを捨てた後、「バトルエリア」に置きます。

4. バトルフェイズ

このフェイズは6アクションで構成されます。以下で各アクションの詳細を説明します。

1. スタートアクション

- (1) 攻撃側は、手札すべてを好きな順番で山札に戻します。
※山札が1枚もない場合に限り、手札すべてを捨札に置きます。
※先攻の第1ターンは、以降のアクションを行わず、バトルフェイズを終了します。

- (2) 両プレイヤーは、「右腕ゾーン」にあるカードすべてを手札に加えます。
バトルフェイズ中のこの手札を「バトル札」と呼びます。

2. セットアクション

- (1) 攻撃側は、バトル札からカード1枚を「バトルエリア」に裏向きで置きます。置かなかった場合、**6. エンドアクション** に飛びます。

- (2) 攻撃側は、「死ぬ気ゾーン」または「死ぬ気弾」から、合計3枚までのカードを「発射エリア」に置くことができます。
「死ぬ気ゾーン」からは好きなカードが選べ、表向きで置きます。
「死ぬ気弾」からは上から、裏向きのまで置きます。

- (3) 防御側は、バトル札からカード1枚までを「バトルエリア」に裏向きで置きます。置かなかった場合、**3. オープンアクション** に飛びます。

- (4) 防御側は、「死ぬ気ゾーン」または「死ぬ気弾」から、合計3枚までのカードを「発射エリア」に置くことができます。
「死ぬ気ゾーン」からは好きなカードが選べ、表向きで置きます。
「死ぬ気弾」からは上から、裏向きのまで置きます。

4. バトルフェイズ(続き)

3. オープンアクション

エリアにある裏向きのカードすべてをオープンします。
オープンするカードの順番は以下の通りです。

- (1)両プレイヤーの「バトルエリア」にあるカード
- (2)攻撃側の「発射エリア」にあるカード
- (3)防御側の「発射エリア」にあるカード

※カードが複数ある場合、持ち主が1枚ずつ選びオープンします。



上記3つは、攻撃側、防衛側ともに一致、または、不一致なので、攻撃側がノーマルヒットしたことになります。防衛側の体力を「攻撃力から防衛力を引いた分だけ」減らします。
ただし、計算した結果がゼロ以下の場合は、防衛側の体力は減りません。

4. ヒットアクション

両プレイヤーは「バトルエリア」にあるキャラクターカードの属性と、
相手の「エリア」にあるカードの相性を調べます。

- (a)攻撃側だけの相性が、防衛側の属性と一致した場合

攻撃側の「ハイパーヒット」となります。

- (b)攻撃側、防衛側ともに一致、または、不一致の場合

攻撃側の「ノーマルヒット」となります。

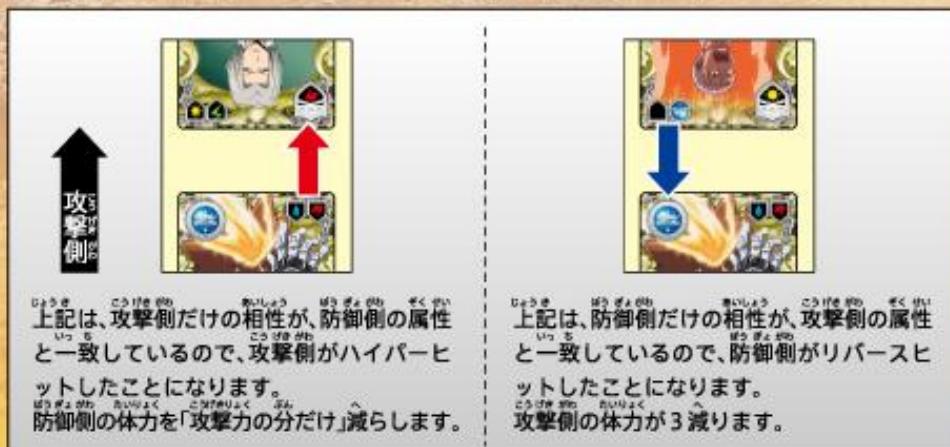
※防衛側のバトルエリアにキャラクターカードが無い時は、必ず「不一致」となるので、ノーマルヒットとなります。

- (c)防衛側だけの相性が、攻撃側の属性と一致した場合

防衛側の「リバースヒット」となります。

※リバースヒット、ハイパーヒット、ノーマルヒットを総称して「ヒット」と呼びます。

※ヒットされたことでキャラクターカードが捨札に置かれることはあります。



上記は、攻撃側だけの相性が、防衛側の属性と一致しているので、攻撃側がハイパーヒットしたことになります。
防衛側の体力を「攻撃力の分だけ」減らします。

上記は、防衛側だけの相性が、攻撃側の属性と一致しているので、防衛側がリバースヒットしたことになります。
攻撃側の体力が3減ります。

一致した数が、
2つ以上でも
特に意味はないぞ!



4. バトルフェイズ(続き)

5. ダメージアクション

「バトルエリア」にあるキャラクターカードに対し、攻撃側は攻撃力を、
防御側は防御力を以下の順番で算出します。

- (1) 「バトルエリア」にあるカードの攻撃力が5の場合、「発射エリア」に同じキャラクター名を含むカード名のカードがある場合、その枚数分、「バトルエリア」のカードに書かれた攻撃力が加算されます。
防御力についても同様です。
- (1枚なら $5+5=10$ 、2枚なら $5+5+5=15$)
- (2) 「バトルエリア」にあるカードと同名のカードが、持ち主の「特訓ゾーン」にある場合、その枚数分、攻撃力+1／防御力+1。
- (3) その他のカードの効果を、持ち主は望む順番で解決します。
(詳細は26ページ「カードの能力」を参照)

20ページ **4. ヒットアクション** で決定したヒットの種類により、ダメージの算出方法が異なります。

(a) ハイパーヒットの場合
防御側の体力を「攻撃力の分だけ」減らします。

(b) ノーマルヒットの場合
防御側の体力を「攻撃力から防御力を引いた分だけ」減らします。
なお、計算した結果がゼロ以下の場合は、防御側の体力は減りません。
ただし、攻撃側のノーマルヒットは成立しています。

(c) リバースヒットの場合
攻撃側の体力を3減らします。

6. エンドアクション

- (1) バトルで体力を減らされたプレイヤーは、山札の1番上から1枚を裏向きで「死ぬ気弾」に置くことができます。
- (2) 「発射エリア」にあるカードをすべて捨てます。
- (3) 「バトルエリア」にあるキャラクターカードを「右腕ゾーン」に移動します。
- (4) まだ、バトル札が残っている場合、攻撃側が、攻撃を続行するか決めます。

(a) 攻撃を続行する場合

2. セットアクション
もどに戻ります。

(b) 攻撃を止める場合

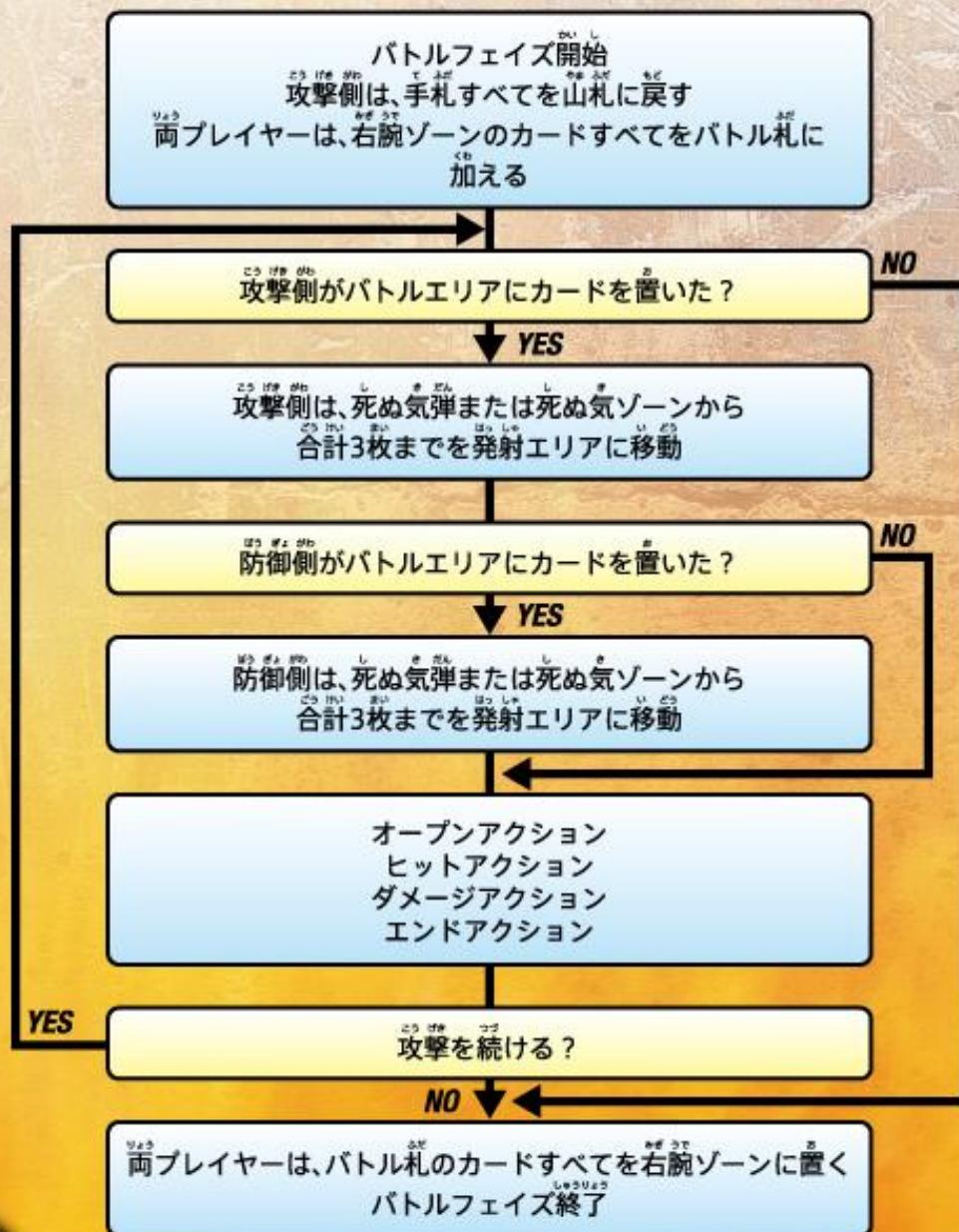
以下に進みます。

(5) 両プレイヤーは、バトル札すべてを「右腕ゾーン」に置き、バトルフェイズを終了します。

5. エンドフェイズ

自分のターンが終了します。
「ターン終了時まで」の効果が無くなり、攻撃側と防御側が入れ替わり、ドローフェイズに戻ります。

バトルフェイズの流れ



第3章 ルールの詳細



レベルアップのルール

基本的に、キャラクターカードはキャラクターフェイズ中に、フィールドカードはメインフェイズ中に、レベルアップすることができます。キャラクターカードとフィールドカードは、以下の条件をすべて満たすことによってレベルアップします。

- 場にあるカードと、手札または、カードの効果で選ばれたカードが、同名カードである。
- 場にあるカードのレベルが、手札または、カードの効果で選ばれたカードのレベルより「1」小さい。
条件を満たした場合、レベルの小さいカードは捨札に送り、レベルの大きいカードは場に残ります。



カードの能力

カードの能力は、特定の場所にある間や、移動した時などに効果を発揮します。

«○○»と書かれている場合、書かれたカードが○○にある間は、常に効果を発揮し続けます。

【○○→△△】と書かれている場合、書かれたカードが○○から△△に移動した直後のみ、効果を発揮します。

【このカードが○○した(された)時】と書かれている場合、書かれたカードが○○した直後のみ、効果を発揮します。

«○○»【△△時】と書かれている場合、書かれたカードが○○にある状態で△△した直後のみ、効果を発揮します。

【○○する時】(例:体力を減らす時)と書かれている場合、○○と同時に効果を発揮します。

複数のカードが同じタイミングで効果を発揮した場合、先にターンプレイヤーが自分のカードを1枚ずつ選び、すべての効果を解決した後、非ターンプレイヤーが自分のカードを1枚ずつ選び効果を解決します。

その他のルール

■山札が無くなった後のドローフェイズ

カードは引けなくなりますが、ドローフェイズ自体は存在するので、【ドローフェイズ時】と書かれた能力は効果を発揮します。

■ヒット以外で体力が減った場合

体力を減らされたプレイヤーは、「相手のカード」の効果であれば、自分の山札の1番上を裏向きのまま「死ぬ気弾」に置くことができます。

■攻撃力／防御力の制限

攻撃力や防御力が、カードの効果などにより、0より少なくなった場合、そのカードの攻撃力や防御力は0となります。

■体力の制限

プレイヤーの体力が、カードの効果などにより、40を超える場合、体力は上限値の40となります。

■カード優先の法則

ルールブックに記載されたルールと、カードに記載されたルールが矛盾する場合は、カードに記載されたルールを優先してください。

■可能にする能力と禁止する能力

なにかを可能にするルールと、なにかを禁止するルールが矛盾する場合は、禁止するルールが優先されます。

レベルWカードについて

●「レベルW」のカードは、1デッキ中に合計4枚までしか入れられません。

例)「リボーン&ビアンキ」を4枚は入れられます。

「リボーン&ビアンキ」4枚と「沢田綱吉&バジル」4枚は入れられません。

「リボーン&ビアンキ」1枚と「沢田綱吉&バジル」3枚は入れられます。



レベル匣カードについて

●同名のレベル匣のカードは4枚までしか入れることができません。

デッキの作り方

別売りのブースターパックを買い、自分の持ってるカードを、以下のルールに従って自由に組み合わせ、オリジナルデッキを作ることができます。

●デッキの総枚数は40枚にしなければなりません。

●1つのデッキ内には、同名かつ同レベルのカードは「4枚」までしか入れることができません。

●「レベルW」のカードは、1デッキ中に合計4枚までしか入れられません。

用語集

■《○○》

○○には、そのカードの効果が発揮することのできる、場所の名前が書かれています。

■【○○】

○○には、そのカードの効果が発動する、タイミングが書かれています。

■スタートキャラクター

お互い最初に右腕ゾーンに置くカードをデッキから1枚選ぶことができます。選んだカードをスタートキャラクターと呼びます。

■ハイバーヒット

バトルフェイズのヒットアクションで、攻撃側の相性だけが、防御側の属性と一致した場合、攻撃側に成立する状態のことです。

■リバースヒット

上記と同じで、防御側の相性だけが、攻撃側の属性と一致した場合、防御側に成立する状態のことです。

■ノーマルヒット

上記と同じで、両キャラクターの属性と相性が一致、または、不一致の場合、攻撃側に成立する状態のことです。

■ヒット

上記、3種類のヒットの総称です。

Q & A

Q1. カードの効果で、「右腕ゾーン」や「サポートゾーン」にレベルⅡのキャラクターを、レベルⅠのキャラクターが存在しなくても置くことはできますか？

A1. できません。レベルアップの手順を踏まないと「右腕ゾーン」や「サポートゾーン」にレベルⅡのキャラクターカードは置けません。

Q2. カードの効果で、「死ぬ気ゾーン」にレベル死ぬ気以外のカードを、表向きで置くことはできますか？

A2. できません。

Q3. カードの効果で、「右腕ゾーン」に4種類目のカードを置いた場合、「右腕ゾーン」に4枚のカードを残すことはできますか？

A3. できません。

Q4. 防御力が攻撃力を上回り、体力が減らない時でも、攻撃側のノーマルヒットは成立しますか？

A4. 成立します。

Q5. 死ぬ気弾(No102/01)の効果を得た「右腕ゾーンにあるカード」について。バトルフェイズで強制的に、バトル札として手札に戻ってしまいますが、死ぬ気弾の効果は消えませんか？

A5. 消えません。

Q6. すでに特訓ゾーンに同名のカードがある状態で、カードの上に重ねて置いた時や、上に重ねられて下になったカードの能力は使えますか？

A6. 両方とも使えます。

Q7. レベルWの「六道骸＆クローム髑髏(No.052/03)」で、イベント「憑依弾(No.079/02)」は使用できますか？

A7. できます。使用条件についても、カード名のどちらかが該当すれば、使用可能となります。

プレイガイド

まず、右腕ゾーンにキャラクターカードを3枚置こう！
相手より右腕ゾーンのカードが少ないと、バトルフェイズで直接ダメージを受けてしまうぞ。

キャラクターカードをできるだけ沢山置こう！
バトル相手との相性が、よほど悪くなければ、右腕ゾーンと同名のカードは特訓ゾーンまたは死ぬ気ゾーンに置き、それ以外はサポートゾーンに置くのが基本。
能力的に一見無駄と思えるカードも、とりあえず置いておくことで、右腕ゾーンを交換した時や、イベントカードやフィールドカードを使う時に役に立つこともあるぞ。

勝ち目のない攻撃は控えよう！
バトルフェイズで残りの手札が1枚。
自分の属性と相手の相性が一致しているようであれば、攻撃しない方が賢明だぞ。
また中には特別なキャラクターもあるが、右図の属性と相性の関係表を見ながらバトルすると便利だぞ。

属性	相性



製作スタッフ

プロデューサー:吉江輝成(株式会社ブロッコリー)

ゲーム開発:廣木克哉(有限会社遊宝洞)

長田正紀(有限会社遊宝洞)

ディレクター:齊藤宗人(株式会社ブロッコリー)

野村 平(株式会社ブロッコリー)

デザイン:石橋英孝(株式会社オーバードライブ)

イラスト制作:アートランド

ルール適応開始日:2009年7月23日

発売元:株式会社ブロッコリー

〒176-0012 東京都練馬区豊玉北5-14-6 東新練馬ビル5F

ユーザーサポート係 TEL:03-5946-2812 受付時間【月~金(祝祭日を除く)10:00~12:00/13:00~17:00】

REBORN!情報はこちら! www.j-reborn.com

弊社では、常に商品の品質向上に努めており、研究・調査・改良を行っております。同一商品でもお買い求めの時期により多少違いがある場合もございますので、あらかじめ御了承下さい。