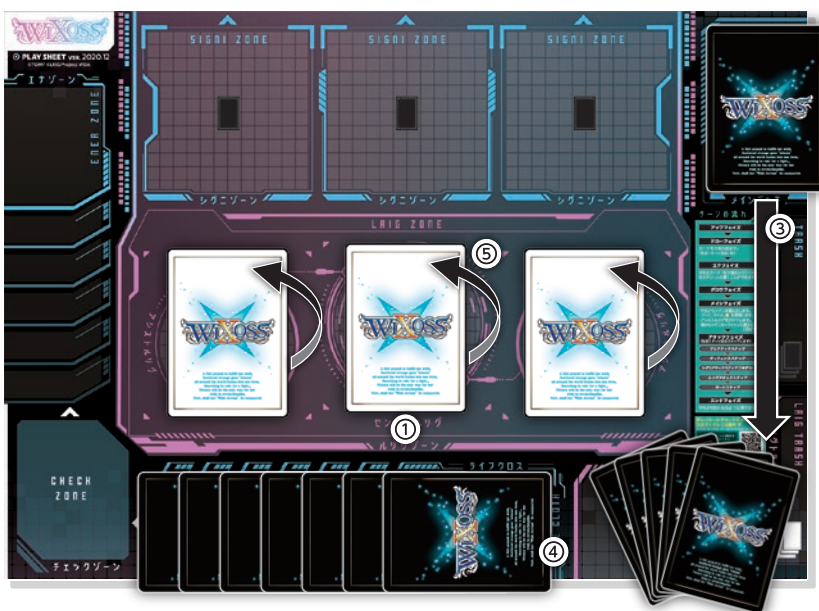




ゲームの準備

- ① **ルリグデッキ*1**からレベル0のルリグ3枚をルリグゾーンに裏向きに置きます。センタールリグは中央に置きます。
(レベル3までルリグデッキに入っているルリグをセンタールリグにします)
- ② 対戦相手とジャンケンします。勝った方が先攻です。
- ③ **メインデッキ*2**をシャッフルして裏向きに置き、カードを5枚引きます。
(一度だけカードを好きな数メインデッキに戻してシャッフルし、同じ数引き直すことができます)
- ④ ライフクロスにメインデッキの上から7枚を裏向きに置きます。
(ライフクロスはルリグを守ってくれる盾です)
- ⑤ 「オープン!」の掛け声と共にルリグをすべて表向きにします。



ゲームの流れ

ゲームの勝利条件

相手のライフクロスを全て破壊し、ルリグにとどめを刺せば勝利!

アップフェイズ

ルリグとシグニを**アップ*4**します。

ドローフェイズ

カードを2枚引きます。先攻1ターン目のみ1枚です

エナフェイズ

エナゾーンにカードを置きます。

あなたの「手札1枚」もしくは「場のシグニ1体」をエナゾーンに置くことができます。置かないこともできます。



グロウフェイズ

センタールリグを**グロウ*3**します。

メインフェイズ

以下を好きな順番で好きな回数行えます。

- ✦ 手札からシグニを場に出す。(レベルとリミット*7に注意しましょう) スペルを使用する。使用したスペルはトラッシュに置かれます。
- ✦ ルリグデッキから **メインフェイズ** のピースを使用する。使用したピースはゲームから除外されます。
メインフェイズ のアシストルリグを**グロウ*3**する。
- ✦ 場にあるカードの **起** を使用する。
- ✦ あなたの場にあるシグニ1~3体を同時にトラッシュに置く。(1ターンに1回まで)

クラッシュ

アタックフェイズ

シグニやルリグで攻撃します。

先攻1ターン目のみこのフェイズをスキップします

プレアタックステップ

あなたは **アタックフェイズ** のアシストルリグを好きな回数**グロウ*3**できます。
アタックフェイズ のピース、**起** を好きな回数使用できます。

ディフェンスステップ

対戦相手は **アタックフェイズ** のアシストルリグを好きな回数**グロウ*3**できます。
アタックフェイズ のピース、**起** を好きな回数使用できます。

シグニアタックステップ

アップ状態のシグニを**ダウン*4**することで1体ずつアタックできます。

正面にシグニがある場合
シグニのパワーを比べ、自分のシグニのパワーが相手のシグニ以上だった場合、相手のシグニを**バニッシュ*8**します。



ルリグアタックステップ

アップ状態のセンタールリグを**ダウン*4**することでアタックできます。



ガードステップ

対戦相手は **起** を持つカードを手札から捨てることで、ルリグの攻撃によるダメージを防ぐことができます(【ガード】)。
【ガード】されなかった場合、対戦相手に**ダメージ*9**を与えます。



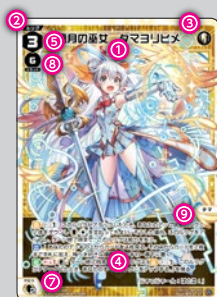
エンドフェイズ

①⇒②⇒③を順に行います。

- ①「ターン終了時、」と書かれた効果が発動します。
- ②あなたの手札が7枚以上の場合、6枚になるように手札からカードを選んで捨てます。
- ③「ターン終了時まで、」「このターン、」と書かれた効果が同時になくなります。

▶▶ ターンが終了して、対戦相手のターンになります。

カードの種類／見方



ルリグ



アシストルリグ



カードの見方

- ①カード名 ②カードの種類 ③色 ④テキスト
⑤レベル ⑥コスト ⑦グロウコスト ⑧リミット
⑨ルリグタイプ ⑩チーム名 ⑪クラス ⑫パワー
⑬バーストアイコン ⑭使用タイミング

カードアイコンについて

常 場にあるかぎり常に効果を発揮している能力です。(常時能力)
自 条件を満たしたとき自動的に発動する能力です。(自動能力)
出 場に出たときのみ発動する能力です。(出現時能力)
起 自分のメインフェイズで、コストを支払うことで何度でも使用できる能力です。(起動能力)
起 1ターンに一度しか発動しない、使用できない能力を表します。
起 1ゲームに一度しか発動しない、使用できない能力を表します。
使用条件 そのピースを使用するための条件です。
起 1ゲームに一度しか発動しない、使用できない能力を表します。
起 1ゲームに一度しか発動しない、使用できない能力を表します。



シグニ



スペル

*1 ルリグデッキ (いつでも見ることができます)

ピース以外の背面が黒いカード10枚までと、ピース2枚までで構築されているデッキです。同じ名前のカードは入れられません。



*2 メインデッキ

カードの背面が黒いカード40枚で構築されているデッキです。
ライフバースト*10を持つカードは20枚まで入れることができます。
同じ名前のカードは4枚まで入れることができます。



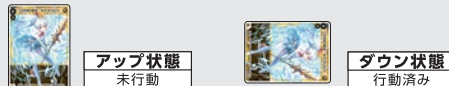
*3 グロウ

ルリグデッキから、同じルリグタイプで、場にあるそのルリグよりレベルが1高いルリグカードを重ねます。グロウに**コスト*6**が必要なこともあります。アシストルリグは、センタールリグより高いレベルにはグロウできません。



*4 アップ/ダウン

カードを縦向きにすることをアップと言います。カードを横向きにすることをダウンと言います。



*5 リフレッシュ

トラッシュのカードをシャッフルし、それをメインデッキとします。その後ライフクロスがある場合は1枚トラッシュに置きます。

*6 コストの払い方

コストを支払うことで、ピース、スペル、またはルリグやシグニの能力を使用したり、グロウすることができます。エナコストは、エナゾーンからアイコンと同じ色を持つカードを必要な数トラッシュに置くことで支払います。無色のエナコストは、どの色のカードでも支払うことができます。

エナコスト 白 赤 青 緑 黒 無

右図であれば、コストの支払いに必要なのは、白のカード1枚です。



*7 レベルとリミット

センタールリグのレベル以下のシグニしか場に出せません。また、レベルの合計がセンタールリグのリミットを超えてはいけません。



*8 バニッシュ

バニッシュされたシグニは、場からエナゾーンに置かれます。

*9 ダメージ

ダメージを受けたとき、ライフクロスがある場合、一番上の1枚が**クラッシュ*10**されます。ダメージを受けたとき、ライフクロスがない場合、敗北します。

*10 クラッシュ/ライフバースト

- ①クラッシュされたライフクロスを表向きでチェックゾーンに置きます。
- ②バーストアイコンを持っている場合、ライフバーストを発動できます。発動しないこともできます。
- ③チェックゾーンにあるカードをエナゾーンに置きます。



*11 エナチャージ

【エナチャージ(数字)】は、デッキの上から(数字)の枚数のカードをエナゾーンに置きます。

