

LCG-落書きたちの住処ルール

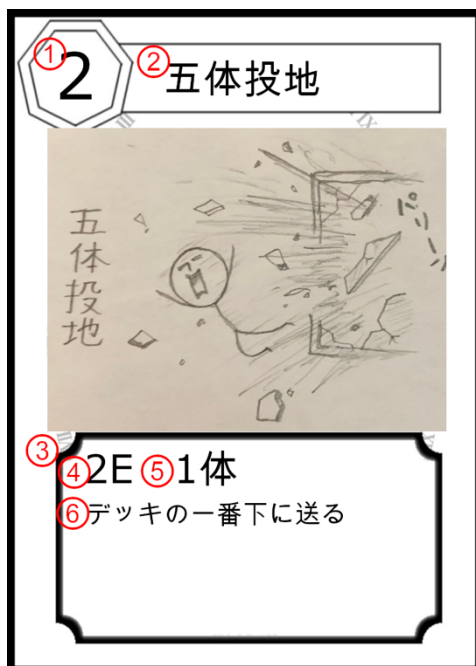
カードの見方

ユニットカード



- ①デッキコスト
- ②カード名
- ③テキスト欄：2 段の場合は⑩が存在しない
- ④Lv：相手を倒した時 1E 払うと上がる
- ⑤HP：この数以上のダメージを受けると
エナに送られる
- ⑥技名
- ⑦P：相手に与えるダメージ
- ⑧E：技を使うのに必要なエナコスト
- ⑨J または W：J は飛ばすマスの数、W はどこでも
- ⑩技の効果

アクションカード



- ①デッキコスト
- ②カード名
- ③テキスト欄
- ④必要エナコスト
- ⑤対象
- ⑥効果

キーワード

- 行動：ユニットは技を使ったあと横向きに配置し行動済みとします。
- エナ：支払うためのコストです。使用済みエナは横向きで表します。毎ターン回復します。
- HP：この数値以上のダメージを受けるとエナに送られます。
- P：与えるダメージの大きさです。
- J：攻撃の範囲を示します。1J は 1 マス飛ばして 2 つ前のユニットに攻撃できます。
- W：攻撃の範囲を示します。どのマスのユニットにも攻撃できます。
- E：支払うエナの数です。
- G：ダメージの軽減数です。1G の時には 2 P のダメージを受けると HP は 1 減ります。
- Lv：相手ユニットを倒した時 1E 支払うと上がります。その際 HP が回復します。

構築ルール

- デッキ枚数はユニットカード 10 枚アクションカード 5 枚です。
- デッキコストは 75 までです。
- 同じユニットカードは 2 枚まで、アクションカードは重複不可です。

対戦ルール

- 各プレイヤー自陣 2×2 マスの縦 4 マス横 4 マスにユニットを配置し対戦を行います。

ゲーム開始準備

- 先手後手を決めます。
- ユニットカードをシャッフルし、4 枚引きます。
- 先手から自陣の 2×2 のマスに 3 枚ユニットカードを裏向きで配置します。
- 残りのユニットカードとアクションカードは手札になります。
- 最後にデッキの一番上のカードをエナとして自陣後ろに裏向きで配置します。

ゲーム開始

- お互いのユニットカードを表にします。
- 後手のユニットは先行 1 ターン目の間 1G を得ます。
- メインフェイズに移行します。

ターンの進行

- スタンバイフェイズ

行動済み（横向き）のユニットを未行動の状態（縦向き）に戻します。
前列にユニットがない後列のユニットを前列に移動させます。
使用済み（横向き）のエナを未使用の状態（縦向き）に戻します。
手札と自陣のユニット合計が4枚以下の場合4枚になるようにデッキから引きます。
メインフェイズに移行します。

メインフェイズ

以下の行動から好きな順で好きな回数行えます。

- ・未行動のユニットの技の使用
- ・未行動のユニットの移動
- ・アクションカードの使用
- ・ユニットの配置（手札のユニットが2枚以上の場合のみ）
- ・エンドフェイズへの移行

エンドフェイズ

エンドフェイズに～と記載のある効果を解決します。
相手のスタンバイフェイズに移行します。

ペナルティ

自身のカードのダメージで自陣のユニットがエナに送られた場合
デッキから1枚エナに置きます。

勝利条件

エナが6枚になったプレイヤーが敗北します。

サンプルデッキ

太郎デッキ			戦隊デッキ		
ユニット	枚数	アクション	ユニット	枚数	アクション
冷静太郎	2	痛癢	戦隊R	2	逃げた
慢心太郎	2	悪堕ち	戦隊B	2	五体投地
希望太郎	2	閃光	戦隊Y	1	尊い…
ゆるとうふ	2	ペストマスク	戦隊G	1	リンゴ
パイロマン	2	追尾	戦隊P	1	戦隊ロボ
			戦隊X	2	
			戦隊司令	1	