

「レギオンズ!」エクストラカード



保有コアカード



このカードは、「レギオンズ!」を「ダンタリオンドラフト」というルールで遊ぶ時に、マスターの保有コアを表すマーカー置き場として使用します。スタートセットに入っているミニデッキ同士の対戦や、構築戦では使用しません。ダンタリオンドラフトについては、「レギオンズ!」公式サイト内のダンタリオンドラフトのページをご覧ください。

©FLIPFLOPs/デュオグローブ

ゲームの進行

ゲームの準備

- ① 両者のマスターカードをリーダーゾーンの右側に通常モード側を上にして配置します。
- ② 両者、デッキをシャッフルし、裏向きで山札置き場に配置します。
- ③ ジャンけん等のランダムな手段で先攻プレイヤーを決めます。
- ④ 両者、ライフマーカーをライフゾーンの20の位置に置きます。
- ⑤ 両者、コアを5個取り、マスターカードの上に置きます。
- ⑥ 後攻プレイヤーのみ、マスターカードの上のコアを1個取り、フェイトゾーンIIIに置きます。
- ⑦ 両者、山札の上から手札を5枚引きます。(引き直しはなし)
- ⑧ 先攻プレイヤーから第1ターンを開始します。

ターンの進行

スタートフェイズ	メインフェイズでの行動一覧
コアフェイズ	・手札のアンロック
ドロウフェイズ	・スタンバイカードのプレイ
メインフェイズ	・アタック
エンドフェイズ	・ミニオンのレーン移動
	・ユニットが持つ任意能力の起動
	・フィールドにあるカードの除外
	・スタンバイカードの除外
対戦相手ターンへ移行	

©FLIPFLOPs/デュオグローブ

キーワード能力一覧

速攻	このユニットはフィールドに配置したターン中でも、疲労をとまぬ全行動が可能。
強襲	このユニットは、フィールドに配置したターン中でも、ミニオンゾーンへのアタックのみ可能。
先制	このユニットは、先制を持たないユニットに対し、バトル時、先にダメージを解決する。
再生	このユニットがブレイクした時、タイムラインに置く代わりに、その場でリバース状態にする。
効果ダメージ無効	このユニットは効果によるダメージを受けない。
移動攻撃	このミニオンがレーン移動を行った時、即座にアタックを行っても良い。
衝撃X	このユニットが自ターン中、相手マスターにダメージを与えた場合、相手のスタンバイゾーン及びタイムラインにあるカードをX枚まで選んで選んでWT+1する。
威圧X	このユニットはX以下のコストを持つミニオンにブロックされず、アタックターゲットにもされない。
貫通X	このユニットが相手のミニオン / ロードをアタックによりブレイクした時、X点ダメージを相手のマスターに与える。
右配置特性X	このミニオンは、自ターン中、右レーンに配置されている時+X/+0の修正を得る。
中央配置特性X	このミニオンは、自ターン中、中央レーンに配置されている時+X/+0の修正を得る。
対マスター特効X	このユニットが自ターン中、相手マスターにダメージを与える場合、X点ダメージが増加する。
ブロック不可	このミニオンはブロック者にならない。
直進	このユニットは同一レーンのミニオンか、リーダーゾーンにしかアタック出来ない。

※ Xには任意の整数が入ります。

©FLIPFLOPs/デュオグローブ