

V 対戦の進め方

1 準備

各プレイヤーはデッキを良くシャッフルし、デッキとアバター（裏向き）、時代を示すダイスをアバターの横に置きます。

2 先攻後攻

じゃんけんやダイスなど、ランダムな方法で先手、後手を決めます。

3 アバターの公開

お互いに裏向きになっているアバターを公開します（ヒストリーを使う場合はここで同時に公開します）。

4 マリガン

お互いに最初の手札としてカードを4枚引き、先攻のプレイヤーから1回ずつマリガンを行います。好きな枚数を好きな順番でデッキの下に裏向きに置き、同じ枚数のカードを引きます。

5 対戦開始

ライフ20で対戦を開始します。20は上限でそれを超えて回復はできません。ライフはメモとペンなど、分かるもので管理しましょう。

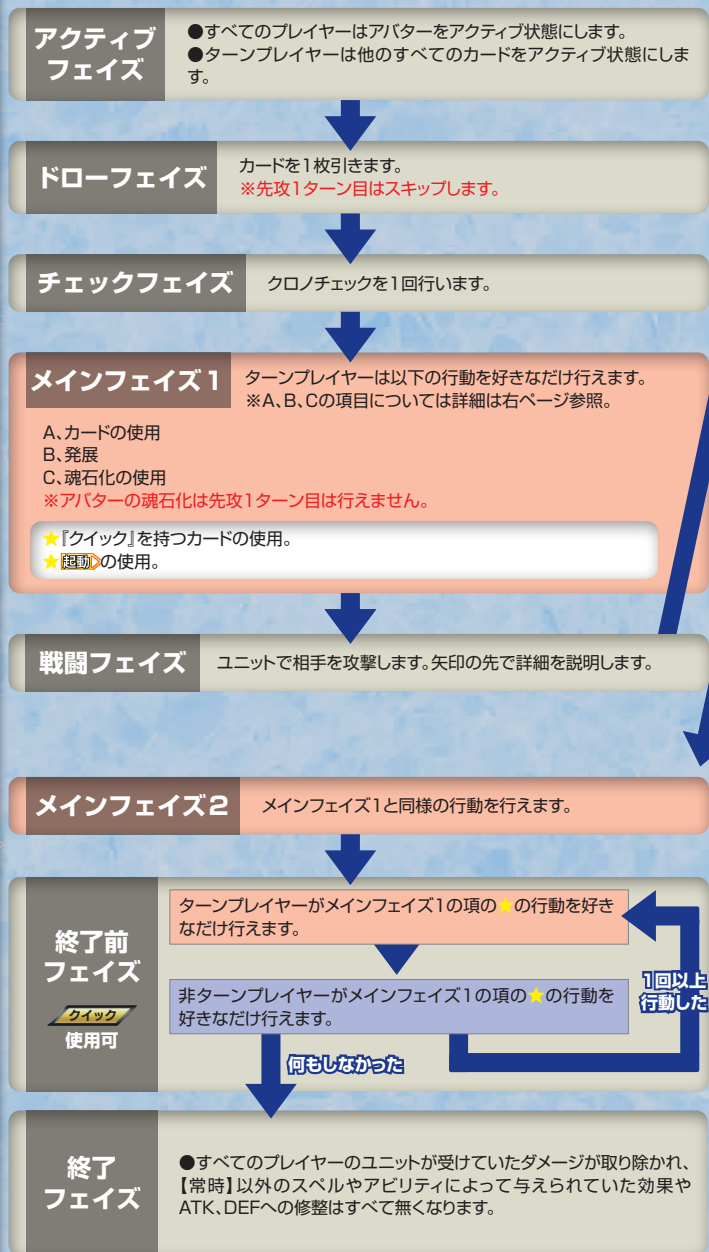
ゲームの初期配置



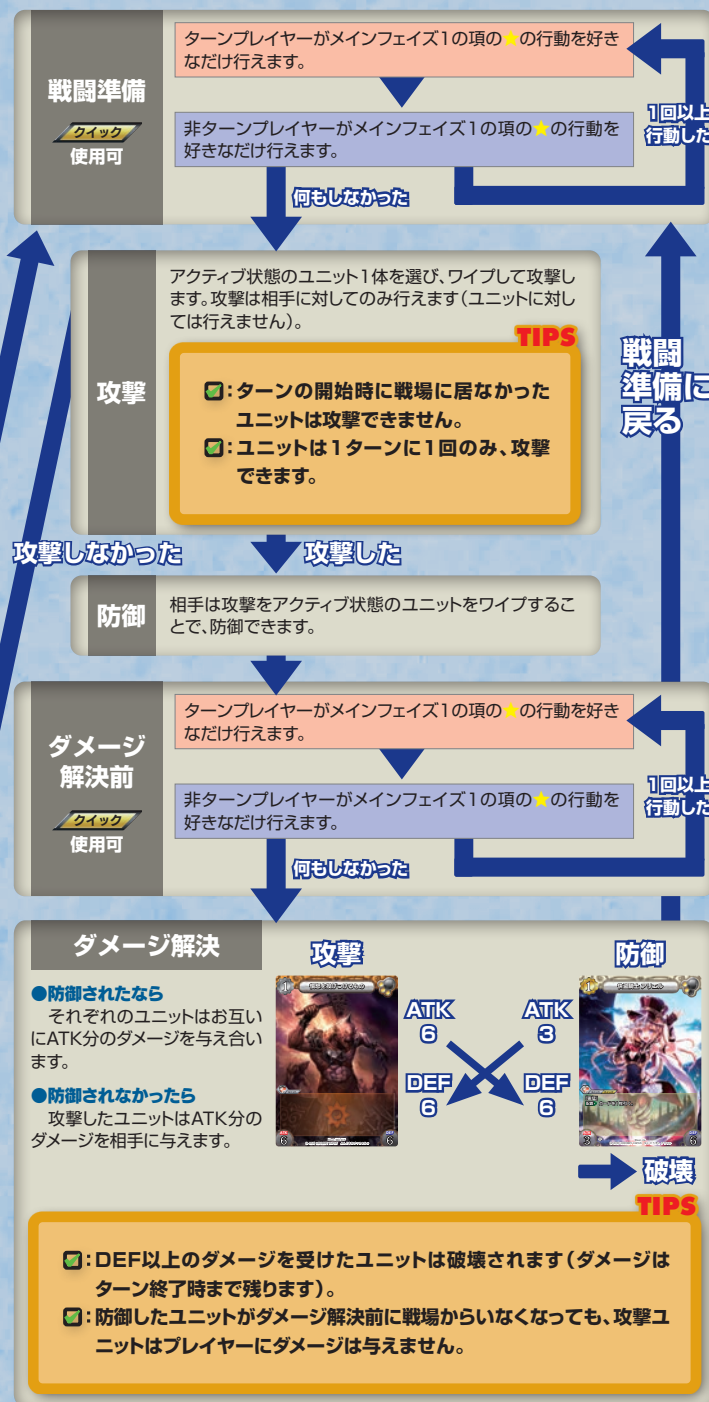
- 1 アバター
あなたの分身となるカードです。
- 2 クロノダイス
時代を示します（最初は1、最大3）。
- 3 CAヤード
時代の発展やCAコストに必要なカード。
- 4 戦場
ユニットを配置する場所。
- 5 デッキ
あなたのデッキを裏向きに置きます。
- 6 捨て札
破壊されたり、使用されたカードが置かれます。
- 7 手札
手札は相手から表が見えないように持ちます。

ターンの進め方

プレイヤーは交互に以下の流れで自分のターンを進めていきます。表の赤い部分はターンプレイヤーが、青い部分は非ターンプレイヤーが行動することが出来ます。



戦闘フェイズの流れ



アクティブ状態とワイプ状態

攻撃や防御、を含む、アビリティを使用したカードはワイプ状態になります。

ワイプ状態のユニットは攻撃も防御も出来ず、を含む、アビリティは使用できません。



ワイプ状態



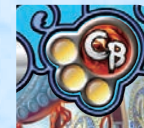
TIPS

- ：アバターは相手のアクティブフェイズにもアクティブになります。
- ：ユニットは自分のアクティブフェイズのみにアクティブになります。

クロノチェックとCB（クロノバースト）

クロノチェックはデッキの一番上のカードをCAヤードに置きます。自分のターンのチェックフェイズには必ず1回行います。

それが、（クロノバースト）を持っている場合は、を発動できます。



TIPS

- ：クロノバーストは発動しないことも選べます。

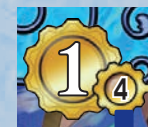
（クロノバースト）

クロノバーストの発動を宣言した場合は、のテキストを解決します。以下のならば、カードを1枚引くことが出来ます。

カードを1枚引く。

- ・ライフが0になる。
- ・カードを引くべきときにデッキが0枚。

A：カードの使用



コストの支払い

- 0コスト コストの支払いは必要ありません。
- 1コスト アバターをワイプして、①を生み出し、支払う必要があります。

TIPS

- ：金色の歯車はクイックの能力を持っています。

CAコストの支払い



小さい歯車のコストはCAヤードにあるカードのCAを支払う必要があります。4と書かれている場合は、CAの合計で4をCAヤードから捨て札に置く必要があります。使用するカードとCAのカードの色が一致している場合、コストに+1のボーナスが発生します。

TIPS

- ：同色だと+1されます（例：CA3で4のコストが支払える。）。

C：起動

コストを支払って書かれた効果を発動することができます。

起動▶ ①：ユニットを最大2体まで+2/+2する。

アバターの魂石化とSB（ソウルバースト）

アバターの基本能力で、あなたのターンのメインフェイズに1回のみ使用できます。これによって、手札からCAヤードに置かれたカードが（ソウルバースト）を持っているなら、を発動できます。

TIPS

- ：魂石化は先攻1ターン目は行えません。
- ：以下のアイコンを持つカードはを発動できます。
- ：あなたのすべてのユニットをアクティブにする。
- ：ソウルバーストは発動しないことも選べます。

特別な処理

●ゲームから除外する

ゲームから除外されたカードはプレイマットの外に公開される形で置いておきます。ゲームが終了したら、それらを再びデッキに戻します。

●トークンユニットの上限

トークンはゲーム上、無限に存在します。足りなくなった場合はダイスを使って数を表すか、カードの裏面などで代用しましょう。また、基本トークンは今までのシリーズと互換性があるので、そちらを使用しても問題ありません。

●デッキにカードが無い場合

クロノチェックは行えません。カードを引く際にカードを引けない場合は、そのプレイヤーは敗北します。これは、アバターを使用している場合に適用される敗北条件です（第3弾までとは異なります）。

●カードの色を参照する効果

効果には色を参照するものがあります。その場合は下の5つの色とカードに記されたシンボルを照らし合わせて参照します。色を指定する効果もこの5色から選びます（無い色は選べません）。

白 橙 紫 黒 青

ゲームの進め方は今までのシリーズをプレイしたものなら、すんなり行くはずだ。ただし、アバターはデッキを作り直す、そのまま死ぬ……これには圧倒的注意ッ……。デッキは人生、大事に生きねばならぬのだ、カードを引きすぎしてしまうのも考えものというわけだな。



ゲームの敗北条件

B：発展

時代の発展は自分のターンのメインフェイズにCAヤードに置かれているカードの合計が7以上になるように捨て札に置いて行えます。



CA 7以上を捨て札に置く。

発展！

発展したら

- ①時代を進める（クロノダイスを1増やす）。ただし、時代は最大3まで。
 - ↓
 - ②アバターをアクティブにする。
 - ↓
 - ③他の発展▶を発動する。
- 発展をしたなら、必ず、最初にアバターの基本能力（①、②）を解決し、その後、他の発展を解決します。

TIPS

- ：時代Ⅲでも発展は可能です（時代はⅢのままでも変動はしません）。
- ：発展は1ターンに何回でも行えます。
- ：④で複数の能力が同時に発動する場合、自由な順番で解決します。

これらを覚えて勝利をものにするニャ！ ニャ？ 僕が誰かって？ 僕は冒険猫のミャオマオ。戦いに慣れたなら、僕について来るといいニャ。ここからが真の旅の始まりニャ。次はやはり『ドラフト』ニャ！ もちろん、僕も同行するニャ！



TO BE CONTINUE
そして、別紙へ……

VI ドラフト戦

4人用

ドラフト

1 準備

160枚のプレイカードをよく混ぜて、各プレイヤーはランダムに裏向きのまま、10枚の束を3つ作ります。

2 ピック

プレイヤーは自分の作った束を1つ取り、そこから1枚を選んで、自分の手元に置きます。

3 ドラフト

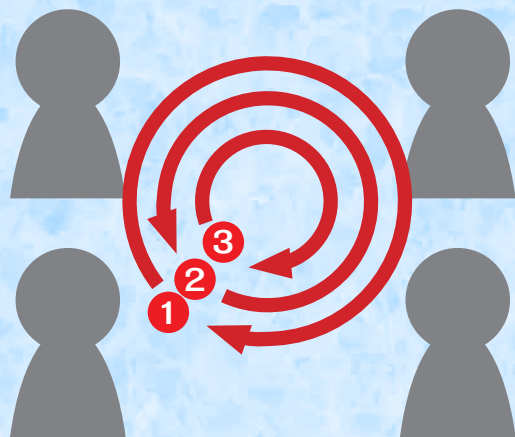
1枚ピックアップした残りの束（最初なら残りの9枚）を左隣のプレイヤーへと回します。

4 繰り返し

束のカードが残っているなら→2へ、すべてピックアップしたなら→5へ。

5 次の束へ

次の束を取り→2へ。ただし、2つ目の束は逆回りにドラフトします。3つ目はまた順回りです。3つの束をピックアップし終えた時に手元に30枚のカードがあるので、それがデッキになります。



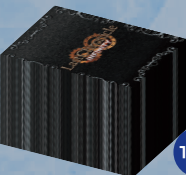
4人ドラフトのイメージ

TIPS

2: デッキを作るタイミングは遊び方によって異なります。以下のベーシック、スタンダード、アドベンチャーの中から選び、手順を参考にしましょう。

ベーシックドラフト

プレイカード



160

基本トークン

アバター

ベーシック



5

ダイス

1 【準備】

各プレイヤーは好きなベーシックアバターを1枚取ります。

2 【ドラフト】

2のドラフトを行い、30枚のデッキを作ります。

3 【対戦】

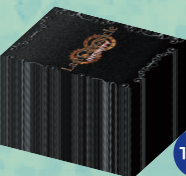
1回戦はランダムに決めた相手と、2回戦は勝ったプレイヤー同士、負けたプレイヤー同士で戦います。2勝した人が優勝です。

TIPS

2: ドラフトに慣れたい場合は、まずはベーシックのドラフトから始めましょう。

スタンダードドラフト

プレイカード



160

基本・特殊トークン

アバター

スタンダード



39

ダイス

1 【準備】

各プレイヤーは39枚のスタンダードのアバターからランダムに3枚を取り、それを見て、裏向きに手元に置きます。

2 【ドラフト】

2のドラフトを行い、30枚のデッキを作ります。

3 【1回戦】

ランダムに決めた相手と戦います。対戦の開始時に手元の3枚から使用するアバター1枚を選んで使用します。

4 【2回戦】

2回戦は勝ったプレイヤー同士、負けたプレイヤー同士で戦います。1回戦と同様に対戦の開始時に手元の3枚から使用するアバター1枚を選んで使用します。

TIPS

2: 1回戦で使用したアバターはすべてのプレイヤーに公開されます。2回戦の対戦相手が1回戦で何を使ったかは分かった状態です。ただし、同じアバターを使用してくるとは限りません。

スタンダードアバター



参戦!!



◀ スタンダードのアバターは基本能力に加えて、、、に追加の固有能力を持っています。はゲーム開始時から有効で、、以降のテキストはそれぞれ時代Ⅱ、Ⅲで有効になります。また、スタンダードから登場する用語には以下のようなものがあります。

用語	説明
『潜伏』	『潜伏』を持つアバターは裏向きでゲームを開始する。潜伏状態のアバターはあなたのメインフェイズならいつでも表向きにできる。裏向きの状態はベーシックと同じ能力を持つ。
開花	その時代になった時にのみ効果を発動する1回限りの能力。の『開花』は時代Ⅲになった時に効果を発動する。

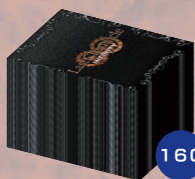
TIPS

2: トークンユニットとして配置されたアバターは、アバターでは無くなり、書かれているトークンユニットとなります（戦場から場を離れる場合はゲームから除外されます）。アバターにはベーシックのアバターを置きます。

2: アバターの基本能力はすべてのアバターが持っています（記載はベーシックアバターのみです）。

アドベンチャードラフト

プレイカード



160

アバター

スタンダード



39

アドベンチャー



2

ヒストリー



30

基本・特殊トークン

ダイス

5 【1回戦】

ランダムに選んだ相手と対戦します。各プレイヤーはアバターとヒストリーを自分のリザーブから1つずつ選び使用します。試合が終了したら、使用したアバターとヒストリーはゲーム外へ移動します。

6 【2回戦】

勝ったプレイヤー同士、負けたプレイヤー同士で同様に対戦します。リザーブに残っていないもの（1回戦で使用したもの）は使用できません。

アドベンチャーアバター & ヒストリー



参戦!!

アドベンチャーは出会いと別れ、冒険のゲームニャ！ ヒストリーはアバターを強化するニャ！ **足りないものを考えて探索を行うにゃ！** アバターがリザーブに無いとベーシックに、ヒストリーが無いと出せないから注意だニャ！ あー、マルカが来たニャ！ 僕は逃げるニャー、後は頑張ってニャー！



ミャオマオ

用語	説明
探索	指定されたタイプの束から、カード1枚を引く。
リザーブ	探索でプレイヤーが獲得したカードが置かれるエリア。

TIPS

- ヒストリーはあなたのアバターの隣に配置されます。
- ヒストリーはあなたのアクティブフェイズにアクティブになります。

VII 構築戦

2人用

構築戦とは？

構築戦は『魂』のプレイカード（160枚）から50枚のデッキを組んで戦う遊び方で、『フォーマル』と『ユニーク』があります。

『フォーマル』は2色を選び、その色のカードで50枚のデッキを組みます。アバターはベーシックで、同名カードは2枚までデッキに入られます。

『ユニーク』は5色すべてが使えます。アバターはスタンダードから好きなアバターを1枚使用できますが、同名カードは1枚のみデッキに入られます。

構築戦は構築ルールに沿った形で、自由なカードの組み合わせでデッキを作って遊べますが、公式の大会では制限や禁止カードが存在する場合があるので、大会に出る際は以下の公式サイトで確認をしておきましょう。

フォーマル

デッキ枚数



50

アバター



5

色の使用制限

2色

同名カードの枚数



最大2枚

ユニーク

デッキ枚数



50

アバター



39

色の使用制限

無し

同名カードの枚数



1枚のみ



公式X

@LC_TCG

#ラスクロインフィニティ

公式サイト

<https://www.last-chronicle.jp/>



他の遊び方もあるけれど、詳しい事は左の公式サイトから確認してね！ そういえば、ミャオマオを知らない？ 次の冒険に盾とし……仲間として必要なの。あと、困った事があつたら、X (twitter) で聞くのもいいわね！ 私もお父さんのこと聞いてみよっと、@LC_TCG 私のお父さん、どこ行ったか知りませんか？ テルマっていうんだけど……。



マルカ