

妖怪ウォッチ とりつきカードバトル

基本知識をおぼえよう！

カードの種類と見方

妖怪カード (バトルをするカード)

召喚コスト
この妖怪を召喚するため
に必要な妖気の数。

カードの名前

とりつき！効果
妖怪に「とりつき！」ときに
つかう効果。

妖怪の種族とランク

バトル方法
バトルをするときにつかう
技名とBP (バトルポイント)。

スキル効果
妖怪の召喚中につかう効果。

新ルールからこの
部分が召喚コスト
になったぞ！

1牌～4牌までのカード

イベントカード (さまざまな効果を発するカード)

イベントの名前

効果
つかうと何が起るか
書いてあるぞ。

カードの向きについて

●カードがたて向き:
元気状態=バトルできる

●カードがよこ向き:
休憩状態=バトルできない

しょうかん
召喚した妖怪は元気状態 (たて向き) でおこう。

「とりつき！」について

「とりつき！」の方法は2種類あるので
どちらかをえらぼう！

- ・手札から「とりつき！」場合
手札からカードを1枚えらんでとりつこう！
- ・デッキから「とりつき！」場合
デッキの一番上からカードを1枚めくって
とりつこう！

※めくったカードが「とりつき！」できない
場合、トラッシュにおこう。
※「とりつき！」はしなくてもいいぞ！

アタック時
自分の妖怪にとりつける！
アタックのとき
自分の妖怪にとりつける

「妖怪ウォッチ とりつきカードバトル」は、妖怪を召喚してバトルするトレーディングカードゲーム。相手プレイヤーにダメージを与えて勝利を自指そう！

ターンの流れ

先攻からターンを開始し、どちらかが勝利条件を満たすまで交互にターンを行うぞ！
※「ターン」とは、自分がアタックできる順番のこと。

勝利条件

・相手のダメージ (「ダメージおきば」にあるカード) が6枚以上になる。
・相手のデッキが0枚になる。

先攻のターン

ゲームの準備

デッキと手札の準備
30枚以上のカードをよく
まぜ、デッキおきばにおこう。
デッキの上からカードを5枚
引き手札にするぞ。
(5枚ドローするぞ。)

※同じカードは3枚までしか
入れられないぞ！



手札が気に入らなければ、
おたがい1回だけ、デッキに
手札をもどし、よく混ぜて
5枚引き直せるぞ。

先攻後攻決定

じゃんけんをして勝った方が
先攻か後攻かをえらぼう。



※準備が終わったら、
先攻からターンを開始！

スタートタイム

リフレッシュタイム

自分の休憩状態
の妖怪と妖気が
あればすべて元
気状態にする。



ドロータイム

デッキからカード
を1枚ドローする。



チャージタイム

妖気を1枚ためる。



メインタイム

3つのことができるぞ！

●手札から妖怪を召喚する
妖怪の召喚には召喚コスト分、妖気をつかう
必要があるぞ。



●召喚する妖怪は、表向きの元気状態で、
前衛と後衛のどちらかにおこう。



●妖怪を自由に移動させる

●イベントカードをつかう
(メインタイムに1回まで)

先攻の最初のターンでは行いません
つかった後、そのカードはトラッシュにおこう。
※ブロック側はイベントカードをつかえないぞ。

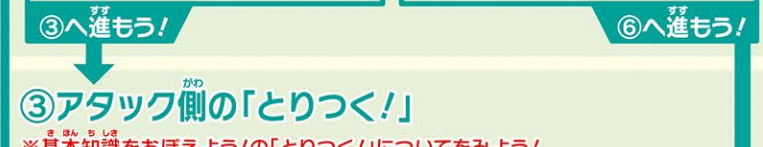
バトルタイム

先攻の最初のターンでは行いません

①アタック
アタック (バトル) したい自分の前衛にいる元気状態
の妖怪1体をえらんで、休憩状態にし、バトル方法
をえらぼう。



②ブロック
ブロックする場合
ブロック側は自分の後衛にいる元気
状態の妖怪1体をえらんで休憩状態
にし、バトル方法をえらぼう。



③へ進もう！

④ブロック側の「とりつき！」

⑤BPの勝負
それぞれの合計BPを比べて大きい方が勝ち。
・負けた場合: その妖怪は気絶する。
・引き分けた場合: アタック側、
ブロック側両方の妖怪が気絶する。
※気絶した妖怪はトラッシュにおこう。
BP300+BP+50=BP350 VS BP150+BP+100=BP250
勝ち 負け

⑥バトル終了

・「とりつき！」でつかったカードはトラッシュにおこう！
・アタック側にアタックできる妖怪が残っていれば引き続きアタックができるぞ。
アタックしたくなければバトルタイムは終了だ。

エンドタイム

ターン終了。

後攻のターン

ターンの流れは先攻と同じだぞ、スタートタイムからはじめよう！

逆転のチャンス！

ダメージおきばにある
カードを妖気として
つかうことができるぞ！

妖気を使用するとき、ダメージおきばにある表向きのカードを
裏向きにすれば、その枚数だけ妖気をつかったことになるぞ。
※裏向きにしたダメージおきばのカードは、
妖気ブーストできないぞ。

