

～ターンの流れ～

①スタートタイム

スタートタイムで発揮する効果があればつきます。

②リフレッシュタイム

自分の休憩状態（よこ向き）のカードをすべて元気状態（たて向き）にします。

③ドロートタイム

デッキから1枚ドロースします。

④チャージタイム

デッキから妖気を1枚ためます。

⑤メインタイム

- 妖怪を召喚できます。
- 妖怪を自由に移動できます。
- イベントカードを1枚つかえます。（先攻の最初のターンでは行いません）

⑥バトルタイム

①アタック側：アタックする妖怪を決め、バトル方法を選択。

②ブロック側：ブロックするかしないかを決め、する場合はバトル方法を選択。

③アタック側：とりつく！

④ブロック側：とりつく！

⑤B P 勝負

⑦エンドタイム

ターン終了。エンドタイムで発揮する効果があればつきます。

ぜん えい
前衛：アタックできる

こう えい
後衛：ブロックできる

妖怪のオツキ
とりつきカードバトル
デッキが0枚になったら
負けだぞ！

デッキおきば

つかい終わったカードを
表向きにおこう！

トラッシュ

6ダメージたまると
負けになるぞ！

ダメージ
おきば

妖気をためるときは、
デッキの上からカードを
引いて裏向きにおこう！

よう き
妖気おきば

