

プリズムコネクト

Prism Connect is a card game that is strategic while being easy to play. Assemble a deck of the works you like and then play against your friends!

プリズムコネクト・オフィシャルルールブック

Ver.1.35

1

Prism Connect

キャラクターカード

カードの種類は
[CHARACTER]、
[EVENT]、[SCENE]
の3種類があります。
カード名称の欄に
[EVENT]、[SCENE]
の表記がないものは、
[CHARACTER]です。

キャラクターカードは
作品に登場する様々な
キャラクターを表した
カードです。ゲームで
は、キャラクターカー
ドのことを「キャラ」
と呼びます。
アタックフェイスで
アタックに参加したり、
逆に相手のアタックの
妨害を行ったりします。

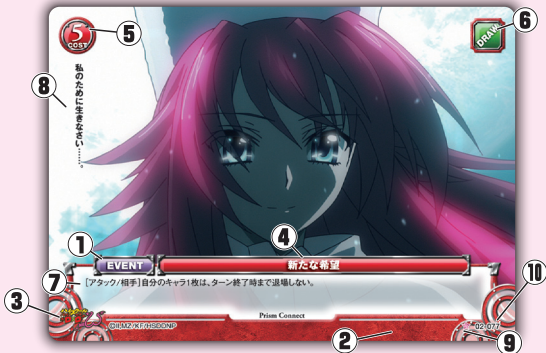


① 色	カードの枠の色で区別され、赤・青・黄・緑の4種類があります。
② 作品	出典作品のロゴマークです。デッキの構築などに使用します。
③ カード名称	カードの名称です。
④ コスト	このカードを使用するために必要なコストです。
⑤ ボーナスイコン	コネクトアタックを行った時に使用します。
⑥ CP	キャラクターポイントです。退場判定で使用します。
⑦ ランク	キャラクターのランクです。アタックに成功した時に相手のライフを減らす数です。
⑧ テキスト	カードの効果です。(書かれていないカードもあります。)
⑨ 特徴	カード(キャラ)の特徴です。
⑩ フレーバー	劇中のセリフです。ゲームには使用しません。(書かれていないカードもあります。)
⑪ レアリティ	マークが1個～5個までの5段階に分かれています。マークが無いものはプロモカードです。
⑫ カードナンバー	カードのナンバーです。デッキの構築などに使用します。

イベントカード

イベントカードは作品中で起こった出来事やキャラクターの活躍シーンなどを表したカードです。

イベントカードはカードに記載されているタイミングで使用することができます。手札から使用する使い捨てのカードですが、上手く使いこなせば強力な効果でゲームを有利に進めることができます。中には使用条件が設定されているカードもありますが、それに見合う高い効果を持っています。



① カードの種類	カードの種類です。EVENT、SCENEの2種類があります。
② 色	カードの枠の色で区別され、赤・青・黄・緑の4種類があります。
③ 作品	出典作品のロゴマークです。デッキの構築などに使用します。
④ カード名称	カードの名称です。
⑤ コスト	このカードを使用するために必要なコストです。
⑥ ボーナスアイコン	コネクトアタックを行った時に使用します。
⑦ テキスト	カードの効果です。
⑧ フレーバー	劇中のセリフです。ゲームには使用しません。(書かれていないカードもあります。)
⑨ レアリティ	マークが1個～5個までの5段階に分かれています。マークが無いものはプロモカードです。
⑩ カードナンバー	カードのナンバーです。デッキの構築などに使用します。

3

Prism Connect

シーンカード

シーンカードはイベントカードと同様に作品中で起こった出来事やキャラクターの活躍シーンなどを表したカードです。シーンカードはメインフェイズでのみ使用することができます。イベントカードとは違い使用後は場に残り続けて、自分やキャラクターを継続的にサポートします。



① カードの種類	カードの種類です。EVENT、SCENEの2種類があります。
② 色	カードの枠の色で区別され、赤・青・黄・緑の4種類があります。
③ 作品	出典作品のロゴマークです。デッキの構築などに使用します。
④ カード名称	カードの名称です。
⑤ コスト	このカードを使用するために必要なコストです。
⑥ ボーナスアイコン	コネクトアタックを行った時に使用します。
⑦ テキスト	カードの効果です。
⑧ フレーバー	劇中のセリフです。ゲームには使用しません。(書かれていないカードもあります。)
⑨ レアリティ	マークが1個～5個までの5段階に分かれています。マークが無いものはプロモカードです。
⑩ カードナンバー	カードのナンバーです。デッキの構築などに使用します。

ゲームに必要なもの

●プレイヤー 2名

「プリズムコネクト」は2人で対戦するカードゲームです。

●デッキ

プレイヤーごとに、下記ルールに従ってカードの組み合わせを作ります。このカードの組み合わせを「デッキ」と呼びます。

★デッキを作る際のルール★

- ・カードは40枚ちょうどで作ります。39枚以下や、41枚以上ではいけません。
- ・1つの作品のカードしか入れられません。
- ・同じカード（作品とカードナンバーが同じもの）は、それぞれ3枚までしか入れられません。
- ※カードナンバーについての補足
カードナンバーには「01-001a」のように、末尾に英文字の付いているものがあります。
これはパラレルカードであることを示しており、カードナンバーを参照する場合は英文字の付いていないカードと同一のものとして扱います。

●ライフカウンター

自分のライフをカウントする道具です。ない場合はメモ帳などにライフを控えてください。**ライフは互いに25点を持ってスタートします。**

●プレイシート

専用のプレイシートを使用すると、スムーズにゲーム進行ができます。

ゲームの準備

- ①自分のデッキをよくシャッフルします。その後、対戦相手のデッキをシャッフルします。
- ②シャッフルしたデッキをプレイシートの「デッキ置き場」に置きます。
- ③じゃんけんなどで、勝ったプレイヤーが先攻か後攻のどちらかを選択します。
- ④自分のデッキからカードを6枚引いて手札にします。この時、手札が気に入らない場合は、「手札の引き直し」ができます。「手札の引き直し」は以下のルールに従って行います。

★手札の引き直しのルール★

- ①手札の中のカードを任意の枚数選び、デッキの下に任意の順番で戻します。その際、デッキのシャッフルはしません。
- ②デッキの上から、戻した枚数分引いて手札にします。
- ③「引き直し」で引いたカードが気に入らなくても、再度「引き直し」をすることはできません。

後攻のプレイヤーは、デッキの一番上のカード1枚を裏向きにコネクトゲージに移します。お互いのプレイヤーが準備を終えたら、ゲーム開始です。

5

Prism Connect

場の配置と説明

**①デッキ置き場**

カードはすべて裏向きで置きます。勝手に表を見たり、順番を変えることはできません。ただし、デッキの枚数の確認をすることはいつでも可能です。

②捨て札置き場

捨て札になったカードを置く場所です。

③フロントエリア

キャラを配置するエリアです。アタックや妨害を行うことができるのは、このエリアに出ているキャラのみです。同じカード（作品とカードナンバーが同じもの）は2枚以上このエリアに置くことはできません。

④バックエリア

主にフロントエリアにいるキャラが退場した場合に移動するエリアですが、手札からもキャラをこのエリアに置くことができます。ただし、このエリアにあるキャラはテキストが無効になり、アタックや妨害を行うことができません。このエリアには同じカードを2枚以上置くことができます。また、シーンカードはバックエリアに置かれます。

※フロントエリアとバックエリアを合わせて「場」と呼びます。

⑤コネクトゲージ

自分のアタックが成功したときなどにカードが置かれる場所です。コネクトゲージに新しく置かれるカードはコネクトゲージにあるカードの一番上に置かれます。コネクトアタック（P14参照）で使用する際は、コネクトゲージに置かれたカードを上から順番に消費します。また裏向きで置かれたカードの表を確認することやカードの順番を変えることはできません。

⑥ターン進行表

ゲームの流れを示したものです。

⑦手札

対戦相手に自分の手札の表が見えないように持ちます。

相手の手札の表を見ることはできませんが、枚数を確認することは可能です。

ゲーム、ターンの流れ

ゲームの流れ

先攻プレイヤーのターンと後攻プレイヤーのターンを交互に繰り返して、ゲームを進めます。この時、ターンを受け持つプレイヤーを「手番」、そうでないプレイヤーを「非手番」と呼びます。ターン中は手番のプレイヤーが中心となって行動を行います。お互いに「手番」と「非手番」を交代しながらターンを繰り返し、どちらか一方がゲームの勝利条件を達成した時点でゲームは終了します。

ゲームの勝利条件

- ・対戦相手のライフが0になる。

★デッキが無くなった場合のルール★
デッキが無くなった場合、コネクタゲージと捨て札置き場にあるカード全てをシャッフルしてデッキにします。デッキ、コネクタゲージ、捨て札置き場の全てにカードがない場合はそのプレイヤーの敗北となります。

何らかの行動やカードの効果が解決された後に上記の勝利条件に該当した場合は、そのプレイヤーの勝利となります。また、お互いが同じタイミングで条件を満たした場合は、引き分けとなります。

ターンの流れ

それぞれのターンは、右図のようなフェイズに分かれて進行します。手番がそれぞれのフェイズの終了を宣言した場合、次のフェイズに移行します。

ターン開始

- ・カードを引く 手番 P08
- ・場のカードを活動状態にする 手番 P08

メインフェイズ 1

- ・キャラの登場 手番 P09
- ・キャラの復帰 手番 P10
- ・イベントカードのプレイ / テキストの使用 手番、非手番 P10
- ・シーンカードのプレイ 手番 P10

アタックフェイズ

- ・アタックキャラの参加 / コネクタアタックの使用 手番 P12・P14
- ・イベントカードのプレイ / テキストの使用 手番、非手番 P13
- ・妨害キャラの参加 手番、非手番 P13
- ・イベントカードのプレイ / テキストの使用 手番、非手番 P13
- ・退場判定 手番、非手番 P13
- ・イベントカードのプレイ / テキストの使用 手番、非手番 P13
- ・アタックフェイズの終了 手番、非手番 P13

メインフェイズ 2

- ・キャラの登場 手番 P09
- ・キャラの復帰 手番 P10
- ・イベントカードのプレイ / テキストの使用 手番、非手番 P10
- ・シーンカードのプレイ 手番 P10

ターン終了

- ・「ターン終了時に発生する効果」 手番、非手番 P15
- ・「手札調整」 手番、非手番 P15
- ・「ターン終了時まで有効な効果」の終了 手番、非手番 P15

相手のターンへ

ターン開始

手番プレイヤーは、以下の行動を順番に行います。

①カードを引く

手番プレイヤーは、自分のデッキの上からカードを1枚引いて手札に加えます。
※先攻の1ターン目のみ、カードを引けません。

②場のキャラを活動状態にする

手番プレイヤーは、自分の場にある「休息状態（横向き）」のキャラをすべて「活動状態（縦向き）」にします。
場にカードが置かれていない場合は、何もせずに構いません。

活動状態と休息状態

場のキャラは、「活動状態」と「休息状態」のどちらかの状態で置かれます。

活動状態



- ・カードを縦向きに置きます。
- ・カードが未行動の状態です。
- ・アタック/妨害を行うことができます。

休息状態



- ・カードを横向きに置きます。
- ・カードが行動済みの状態です。
- ・アタック/妨害を行うことができません。

メインフェイズ

手番プレイヤーは、以下の行動を任意の順に行うことができます。

- キャラの登場
- キャラの復帰
- シーンカードの使用

※キャラの登場とキャラの復帰は1ターン中、各一度まで行うことができます。

以下の行動は、すべてのプレイヤーが行うことができます。

- イベントカードのプレイ
- テキストの使用

イベントカードのプレイは何度でもできますが、同一カードは1ターン中、一度までです。カードのテキストの使用は、1つのテキストにつき1ターン中、一度までです。アタックフェイズ終了後にもう一度メインフェイズを行います。

キャラクターカードの登場

手番プレイヤーは、手札からコストを満たしているキャラクターカード1枚を自分のフロントエリアに出すことができます。これを「キャラの登場」と呼びます。また、手札からキャラクターカード1枚をバックエリアに出すことができますが、「キャラの登場」と合わせて、1ターンに一度までしか行うことができず、そのキャラの復帰はそのターン中、行うことができません。

「キャラの登場」のルール

- ・登場したキャラクターカードは、活動状態で場に出ますが、そのターンにアタックを行うことはできません。
- ・同じカード（作品とカードナンバーが同じもの）は、自分のフロントエリアに1枚しか置くことができません。（フロントエリアとバックエリアに同じキャラを置くことはできます）
- ・「キャラの登場」は、1ターンに一度まで行うことができます。



バックエリアにはフロントエリアにいるキャラと同じキャラを出すことができます。また、バックエリアには同じカードを2枚以上置くことができます。

キャラの復帰

手番プレイヤーはバックエリアにいるコストを満たしているキャラと同じカード（作品とカードナンバーが同じもの）を手札から捨てることで、そのキャラをバックエリアからフロントエリアに移すことができます。

「キャラの復帰」のルール

- ・コストを満たしているキャラのみ復帰ができます。
- ・復帰したキャラクターカードは、バックエリアに置かれた状態（活動状態または休息状態）のままフロントエリアに移しますが、活動状態で移動しても、そのターンにアタックを行うことはできません。
- ・キャラの復帰に指定したカードと同じカード（作品とカードナンバーが同じもの）が、自分のフロントエリアにいる場合は移すことができません。
- ・キャラの復帰は 1 ターンに一度まで行うことができます。（キャラの登場と復帰はそれぞれ一度までです）

イベントカードのプレイ

手札にあるコストを満たしているイベントカードは、決められたタイミングで使用することができます。

効果の適用後は捨て札になります。

同じカードは 1 ターンに一度までしか使用することができません。

シーンカードのプレイ

手札にあるコストを満たしたシーンカードを使用することができます。使用したシーンカードは、自分のバックエリアに置かれ、場に残り続けます。

同じカードは自分の場に 1 枚しか出すことができません。

テキストの使用

自分の場にあるキャラやシーンカードのテキストは、決められたタイミングに宣言をして使用します。詳細は P16 をご覧ください。

カードのコスト

カードを手札から使用するにはコストを満たす必要があります。

使用コストに関するルール

・カードをプレイするには、そのカードに記載されているコストと同じ枚数以上のキャラが自分の場にいる必要があります。(フロントエリアとバックエリアどちらも場の枚数として数えます。)

※色はコストには関係ありません

コスト



コスト



アタックフェイズ

アタックフェイズは、以下の手順で処理を行います。

- ①アタックキャラの参加 / コネクトアタックの使用
- ②イベントカードのプレイ / テキストの使用
- ③妨害キャラの参加
- ④イベントカードのプレイ / テキストの使用
- ⑤退場判定 / ダメージのチェック
- ⑥イベントカードのプレイ / テキストの使用
- ⑦アタックフェイズの終了

アタックフェイズのルール

- ・そのターンに登場や移動、場に出たキャラはアタックを行うことができません。
- ・キャラ 1 枚につき、1 ターンに一度までしかアタックを行うことができません。

①アタックキャラの参加

手番プレイヤーは、活動状態の自分のキャラ 1 枚を指定し休息状態にすることでアタックを行うことができます。これを「アタックの参加」と呼びます。アタックを行わない場合は、以下の処理をすべて飛ばし「アタックフェイズの終了」に移行します。



キャラを休息状態にすることでアタックを行うことができます。

そのターンに登場したキャラ、移動したキャラ、場に出たキャラや休息状態のキャラは、アタックに参加することができません。

② イベントカードのプレイ / テキストの使用

イベントカードのプレイとテキストの使用ができます。お互いに優先権を放棄した場合は、③へ移行します。

③ 妨害キャラの参加

非手番プレイヤーは、活動状態の自分のキャラ 1 枚を指定し休息状態にすることで、相手のアタックを妨害することができます。妨害をした場合は④へ移行、妨害をしなかった場合は⑤へ移行します。

④ イベントカードのプレイ / テキストの使用

イベントカードのプレイとテキストの使用ができます。お互いに優先権を放棄した場合は、⑤へ移行します。

⑤ 退場判定 / ダメージのチェック

アタックが妨害された場合はアタックしているキャラとそのアタックを妨害しているキャラの CP を比べ、自分のキャラの CP が相手のキャラの CP 以下の場合、そのキャラは退場します。自分のキャラの CP が相手のキャラの CP よりも大きい場合は、そのキャラはフロントエリアに残ります。同じ場合はお互い退場となります。その後、⑥へ移行します。

・退場となったキャラはバックエリアに移動します。

アタックが妨害されなかった場合は自分のデッキの一番上のカード 1 枚を裏向きのままコネクトゲージの一番上に置き、アタックしているキャラのランクの分だけ相手のライフを減らします。その後、⑥へ移行します。

⑥ イベントカードのプレイ / テキストの使用


イベントカードのプレイとテキストの使用ができます。お互いに優先権を放棄した場合は、①へ移行します。⑥の終了後、自分の活動状態のキャラで再度①から進めることが可能な場合に限り、何度でも処理を繰り返すことができます。

アタックフェイズの終了

手番プレイヤーが①でアタックの権利を放棄した場合、アタックフェイズは終了します。

コネクトアタック

①コネクトアタックの使用

手番プレイヤーは、アタックに参加できる **コネクトアタック**  を持つキャラがいる場合、自分のコネクトゲージのカードを新しいカードから順に X 枚消費することで「コネクトアタック」を行うことができます。アタックの手順は通常のアタックと同じになります。

コネクトアタックのルール

- コネクトアタックをしたキャラはターン終了時までランクに +X の修正を得ます。
- コネクトアタック中のキャラは、相手のイベントやテキストの効果を受けず、退場しません。
- コネクトアタックをしたキャラが妨害されなかった場合でもコネクトゲージにカードは移しません。

②ボーナスアイコンのチェックとコネクトアタックのテキスト効果

次にコネクトアタックのボーナスアイコンのチェックをします。表向きに置かれているカードはアイコンをチェックせず、裏向きのカードだけチェックをします。裏向きのカードを表にして、ボーナスアイコンがある場合はボーナスアイコンの種類に応じて効果を解決します。さらに、コネクトアタックをしたキャラには特定のカードが表になった場合にテキストが起動するものがあります。チェックが終わったら消費したコネクトゲージのカードを捨て札に移します。

ボーナスアイコンの種類




コネクトアタックをしているキャラはターン終了時までランク +1 の修正を得ます。



ライフを 1 点得ます。



カードを 1 枚引きます。

例) CP4000/ ランク 1 の **コネクトアタック**  **5** を持つキャラがコネクトアタックを使用しました。裏向きのカード 3 枚、表向きのカード 2 枚を消費しました。裏向きのカードを表向きにしたところ、ランク +1 のアイコンを持つカードが 2 枚表向きになりました。この場合、コネクトアタックをしたキャラはランク 1 にコネクトアタックの修正でランク +5、ボーナスアイコンの効果でランク +2 を得ることでランク 8 になります。

③コネクトアタック時の妨害の参加について

コネクトアタックに対しても非手番プレイヤーは、活動状態の自分のキャラ 1 枚を指定し休息状態にすることで、相手のコネクトアタックを妨害することができます。

コネクトアタック時の妨害のルール

- ・妨害側のプレイヤーはコネクトアタックしているキャラのランクから妨害に参加しているキャラのランクを差し引いた分の値のダメージを受けます。
- ・妨害に参加したキャラの CP の値がコネクトアタックしているキャラの CP の値以上の場合でも、コネクトアタックしているキャラは退場しません。(コネクトアタックのルール)

例) CP4000/ ランク 8 のキャラがコネクトアタックしています。それを相手が CP5000/ ランク 1 のキャラで妨害を行なった場合、退場判定ではコネクトアタックしているキャラも妨害したキャラも場に残ります。妨害側のプレイヤーは 7 点のダメージを受けます。

ターン終了

ターン終了時は、以下の手順で処理を行います。

- ①「ターン終了時に発生する効果」
- ②手番プレイヤーの「手札調整」
- ③「ターン終了時まで有効な効果」の終了

※以上が終了したら、手番と非手番を入れ替えて、次のターンを開始します。

①「ターン終了時に発生する効果」

「ターン終了時に発生する効果」の処理を行います。複数処理しなければならない効果がある場合は、手番プレイヤーが任意の順番で処理を行います。

②手番プレイヤーの「手札調整」

「手札の上限枚数」よりも多く手札を持っている場合、上限の枚数を超えている手札を捨て札にします。非手番側は「手札調整」を行う必要はありません。

※手札の上限枚数は通常 6 枚です。

③「ターン終了時まで有効な効果」の終了


「ターン終了時まで有効な効果」が終了します。

カードのテキスト・ テキストの使用について

キャラクターカードとシーンカードには2種類のテキストがあります。

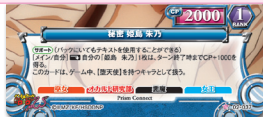
- ①「使用型テキスト」 ②「常駐型テキスト」

①「使用型テキスト」について

「使用型テキスト」はプレイヤーが使用するかどうかを任意に決めることができるテキストです。[メイン/自分]のような使用タイミングと  (P17参照)のようなコストの支払い方についての指定があります。

②「常駐型テキスト」について

「常駐型テキスト」は持ち主の意思に関わらず自動的に効果が適用されます。



使用型テキスト



常駐型テキスト

テキストの使用について

カードの「使用型テキスト」を使用することを「テキストの使用」と呼びます。カードの「使用型テキスト」は、決められたタイミングにコストを支払うことで使用することができます。

テキスト使用のルール


- ・コストを支払わなくては使用できません。
- ・コストの支払いが可能な限り、何枚でも使用することができます。
- ・同じカードの同じテキストは、1ターンに一度しか使用することができません。


イベントカードのプレイ / テキストの使用の手順

- ① イベントカードのプレイ、テキストの使用を宣言します。この時、②を達成できないことが事前に分かっている場合は宣言することができません。
- ② 「対象」が必要なテキストの場合は、「対象の指定」を行います。
- ③ テキストに記述されている効果を適用します。

アイコンで指定されているコストの支払い方

プレイヤーが使用するかどうかを任意に決めることができるテキストです。【メイン / 自分】のような使用タイミングと下記のアイコンのようなコストの支払い方についての指定があります。

 コストを支払う必要がなく、宣言のみで使用することができます。
〈宣言アイコン〉

 このアイコンを持つキャラを休息状態にすることでテキストを使用することができます。
〈休息アイコン〉

テキストの使用タイミング

- 【メイン】：メインフェイズに使用することができます。
- 【アタック】：アタックフェイズの「イベントカードのプレイ / テキストの使用」のタイミングで使用することができます。
- 【自分】：自分のターンの指定されたフェイズで使用することができます。
- 【相手】：相手のターンの指定されたフェイズで使用することができます。
- 【両方】：指定されたフェイズであれば、どちらのターンでも使用することができます。

特定のタイミングで起動する効果

「～した場合」などの特定の条件やタイミングで起動する効果は、1 ターンに一度しか起動しません。
ただし、「～すること」などの記述を持つ効果は、その条件やタイミングごとに何度でも起動します。

ゲーム中の用語

自分

プレイヤー自身を指します。「自分のキャラ」などと言った場合は、自分の場にあるキャラを指します。

相手

対戦相手のプレイヤーを指します。「相手のキャラ」などと言った場合は、相手の場にあるキャラを指します。

持ち主

そのカードをデッキに入れているプレイヤーを指します。

このカード

このテキストが記載されているカードそのものを指します。

カードを見る

指定されたカードの表を、自分だけが確認することを指します。特に記述が無い場合は、確認し終わった後、元の場所に元の順番で戻します。

カードを表にする

指定されたカードの表をすべてのプレイヤーが確認することを指します。特に記述が無い場合は、確認し終わった後、元の場所に元の順番で戻します。

デッキの中を見る

デッキのカードの表を自分だけが確認することを指します。特に記述が無い場合は、確認し終わった後、デッキをシャッフルします。

～を得る

修正や効果、テキストが追加されます。

捨て札にする（捨て札になる）

指定されているカードを捨て札置き場に移すことを指します。捨て札になるカードは、必ず持ち主の捨て札置き場に移ります。

退場する

「アタック」の退場判定において自分のキャラのCPが相手のキャラのCP以下の場合、フロントエリアにいるそのキャラを、持ち主のバックエリアに移すことを指します。

カードを引く

自分のデッキの上のカードを手札に加えることを指します。

シャッフルする

指定されている場所のカードをシャッフルします。この時、自分だけでなく相手プレイヤーにもシャッフルしてもらう必要があります。

「○○○」

「」内の記述を含む名称を持つカードを指します。

「○○○」

「」内の記述と同じ「作品」のカードのことを指します。

【○○○】

【 】内の記述と同じ特徴を持つキャラを指します。

【○○+□□】

【 】内の○○と□□の両方の特徴を持つキャラのことを指します。順番は問いません。

※どちらか片方を持っているだけでは該当しません。

「○○」または「□□」

○○または□□のどちらかの記述を含む名称を持つカードを指します。

《使用条件》：A

この記述があるカードは、使用コストの他にAを満たさなければプレイできません。「○○○」（キャラ）や【○○】（特徴）のみが記載されている場合、自分の場にそのカードがあることが条件になります。また、特に記述が無い限り、自分の場のみを参照します。

このカードは、ゲーム中、「○○」としても扱う。

このカードは、ゲーム内において「○○」の名称を持つキャラとして扱います。（バックエリアにいても適用されます。）

その他のルール

カードのプレイ/テキストの使用の優先権

各フェイズにおいて、カードを一番最初に使用する権利を持っているのは、手番プレイヤーです。手番プレイヤーからキャラの登場やカードのプレイ、テキストの使用ができます。これらを行うか権利を放棄した場合、非手番プレイヤーにそれらの権利が移ります。以後、手番→非手番→手番…というように、交代でカードのプレイ、テキストの使用を行う権利が移ります。

マイナスの値

数値を参照する場合、計算結果が0以下の数値は0として扱います。

同じタイミングで効果が2つ以上発生した場合

同じタイミングで効果が複数発生した場合、手番プレイヤーが解決する順番を選択することができます。

基本ルールとカードのテキスト

基本ルールに相反する効果が発生した場合、カードのテキストを優先します。

効果の有効時間

特に記述が無い場合、発生した効果はその効果が発生したターンのみ有効です。次のターンには持ち越されません。

2つ以上の名称があるキャラクター

キャラクターカードのカード名に「○○&□□」とあるキャラは「○○」と「□□」どちらのキャラとしても扱います。

カードの指定

カードのテキストに「キャラ1枚」や「アーシア・アルジェント」などカードの指定がある場合は、場のカードを指しています。

ただし、その他の条件が指定されている場合はその指示に従います。

「場に出る」効果

カードの効果によって場に出たキャラは、特に記述が無い限りは活動状態で場に出ます。また、カードの効果によって場に出たキャラは、そのターン中はアタックに参加することはできません。

場所の指定

「デッキ / コネクトゲージ / 手札 / 捨て札置き場」これらの場所が指定されている場合、特に記述のない限り自分の場所を指します。

アタックに参加しているキャラについて

アタックに参加しているキャラが、「妨害キャラの参加」や「退場判定 / ダメージチェック」の前に、なんらかの効果で場から離れた場合やバックエリアに移動した場合、その「イベントカードのプレイ / テキストの使用」の終了後、「退場判定 / ダメージチェック」後の「イベントカードのプレイ / テキストの使用」に移行します。

対象

テキストの中で指定されているカードを「対象」と呼びます。対象が必要なカードやテキストなどをプレイする場合、コストの支払いと同時に対象を指定しなければプレイすることができません。

対象にならない

何らかの対象が必要な効果の場合、「対象にならない」カードはその効果の適用を受けません。対象を指定しなければプレイできないカードは、「対象にならない」カードを指定することはできません。

キーワードテキストについて

通常のテキストの他に効果が省略されているテキストをキーワードテキストと呼びます。

コネクト

コネクトを持つカードが登場した場合に、自分の場にあるこのカード以外の指定されたキャラを表向きでコネクトゲージに移すことでテキストの効果を解決することができます。

コネクトアタック

コネクトゲージを消費してコネクトアタックをすることができます。(詳細 P14)

サポート

コストを満たしているサポートを持つキャラのテキストはバックエリアでも無効にならず、使用することができます。

作品について

下記の表に記載されている「作品」は、ゲーム中およびデッキ構築の際に同じ「作品」として扱います。

作品名	同じ作品として扱うもの
① 「ふたりはプリキュア」	「ふたりはプリキュア MaxHeart」
② 「ハイスクール D×D NEW」	「ハイスクール D×D」

デッキの作り方

プリズムコネクトの楽しみは、あなただけのオリジナルデッキを作成できることにあります。

好きなカードを組み合わせ、あなただけのオリジナルデッキを作しましょう。

デッキ構築のルール

- ・カードは40枚ちょうどで作ります。枚数に過不足があってはけません。
- ・1つの作品のみ使用できます。
- ・同じカード（カードナンバーが同じもの）は、それぞれ3枚までしか入れられません。

キャラを選択

まずは、自分の使用したいキャラを選択します。

次に、使用したいキャラを有利にするテキストを持っているキャラやイベントを選択します。

枚数の配分は、下記を参考にしてください。

デッキのカード配分

最初は、以下の枚数を目安にしてデッキを作ってみましょう。

- キャラクター（合計）：34枚～36枚
 - 0コスト：9枚～12枚
 - 1～2コスト：9枚～12枚
 - 3～4コスト：3枚～6枚
 - 5～6コスト：3枚～6枚
- イベント&シーン：4枚～6枚

デッキを作ったら

あとは、何度も対戦を繰り返して、自分のデッキを強化していきましょう。実際にゲームをすることで新たな発見があるかもしれません。

CONTENTS

P02	①キャラクターカード
P03	②イベントカード
P04	③シーンカード
P05	④ゲームに必要なもの・ゲームの準備
P06	⑤場の配置と説明
P07	⑥ゲーム、ターンの流れ
P08	⑦ターン開始
P09. 10	⑧メインフェイズ
P11	⑨カードのコスト
P12. 13	⑩アタックフェイズ
P14. 15	⑪コネクトアタック / ターン終了
P16. 17	⑫カードのテキスト / テキストの使用について
P18. 19	⑬ゲーム中の用語
P20. 21	⑭その他のルール
P22	⑮デッキの作り方

発売元 株式会社ムービック
販売元 株式会社エンスカイ

プリズムコネクトオフィシャルサイト
<http://www.prism-connect.com/>

プリズムコネクト
カードゲーム事務局

大会の運営方法・ルールなどに関するお問い合わせ先
電話番号 03-5577-5188
【電話受付時間】月～金曜日（祝日を除く）11:00～17:00
大会申請受付 F A X 番号 03-5577-5199



プリズムコネクト オフィシャルルールブック
「ハイスクールD×D NEW」