



XrossStars

PLAYING MANUAL

Xross Stars (クロススターズ) は、4人のリーダーが1チームとなり、対戦相手のチームと闘うトレーディングカードゲームです。

チームは、対戦相手のチームと3ラウンド制のバトルを行います。

リーダーは、デッキのアタックカードを使って、対戦相手のリーダーにアタックし、ダメージを与えます。

対戦相手のリーダーを全員倒すと、そのラウンドに勝利します。

ラウンドが終了したら、リーダーを全員復活させ、新たなラウンドを始めます。先に2ラウンド勝利したプレイヤーが、試合の勝者です。

目次

Xross Starsとは	01
カードの種類	02-03
リーダーカード	02
アタックカード/メモリアカード	02
タクティクスカード	03
プレイポイントカード	03
PPチケットカード	03
カードの置き方	04
試合の準備	05
ターンの進め方	06
メインフェイズ	07-10
アタックカードのプレイ	07
ダウンと覚醒	08
メモリアカードのプレイ	09
タクティクスカードのプレイ	10
ラウンドの終了	11
次のラウンドの準備	11
詳しいアタックの仕方	12
詳しいラウンドの終わり方	12
デッキの作り方	13
FAQ	14-17

02 カードの種類(1)

●リーダーカード リーダーカードを4枚選んで、チームを作ります。

リーダーカード（覚醒前）



リーダーカード（覚醒後）



●アタックカード/メモリアカード

アタックカード



メモリアカード



アタックカードとメモリアカードを合わせて50枚のデッキを作ります。

※デッキの作り方は13ページへ。

03

カードの種類(2)

●タクティクスカード タクティクスカードを5枚選んで、タクティクスデッキを作ります。



●プレイポイントカード



●「PPチケット」カード

「PPチケット」カードは後攻のプレイヤーが使える、特殊なタクティクスカードです。



Xross Starsで遊ぶには、下記のアイテムが必要です。

リーダーカード	4枚
タクティクスデッキ - タクティクスカード	5枚
デッキ - アタックカード、メモリアカード	合計 50枚
プレイポイントカード	5枚
「PPチケット」カード	1枚
ダメージカウンター	

04

カードの置き方

試合中は、以下のようにカードを置きます。

手札は、手に持つなど対戦相手に見えないようにしましょう。



01 デッキ デッキを裏向きに置きます

02 リーダー リーダーカードを1枚ずつ置きます

03 プレイエリア 手札のカードやタクティクスカードを使うときは、ここに置きます

04 トラッシュ 使い終わったカードを裏向きに置きます。ただし、タクティクスカードは表向きに置きます

05 タクティクスデッキ タクティクスデッキを裏向きに置きます

06 タクティクスエリア タクティクスカードを置きます

07 プレイポイント プレイポイントカードを置きます

試合の準備は、以下の順番で行います。

① リーダーカード(4枚)を覚醒前が表になるように置きます。



② タクティクスデッキ(5枚)を裏向きに置きます。

※自分の裏向きのタクティクスカードは、いつでも好きな時に見ることができます。

③ デッキをシャッフルし、裏向きに置きます。



④ プレイポイントカードを3枚置きます。



⑤ ジャンケンをして、1ラウンド目の先攻のプレイヤーを決めます。ジャンケンで勝った方が、先攻か後攻かを選びます。



⑥ お互いのプレイヤーは、自分のタクティクスデッキからカードを1枚選んで、裏向きのままタクティクスエリアに置きます。



⑦ さらに後攻のプレイヤーは「PPチケット」カードを、表向きにタクティクスエリアに置きます。※「PPチケット」カードは後攻のプレイヤーが使える、特殊なタクティクスカードです。

⑧ お互いのプレイヤーは4枚、デッキからカードを引き、手札にします。

- 最初のラウンドが始まります。先攻のプレイヤーからターンを始めます。
- ラウンドの勝利条件は「対戦相手のリーダーを全員ダウンさせること」です。
- 試合の勝利条件は「先に2ラウンド勝利すること」です。

※カードを引こうとしたときに、デッキのカードがない場合は、トラッシュの裏向きのカードをシャッフルしてデッキに戻します。このあと、タクティクスデッキのカードをランダムに1枚選び、表向きにしてトラッシュに置きます。(詳しくは14ページ)

クイックマッチ

- Xross Starsは1ラウンド制でも遊べます。
- 1ラウンド制(クイックマッチ)で遊ぶときは、後攻のプレイヤーは「PPチケット」カードの代わりに2枚目のタクティクスカードをタクティクスエリアに置きます。(「PPチケット」カードは使用しません)
- 1ラウンド目の勝者が、試合の勝者になります。

各プレイヤーのターンは、以下の順番で進行します。

開始フェイズ



メインフェイズ



終了フェイズ



相手のターン

- ① プレイポイント (PP) をすべて回復させます。
(プレイポイントカードを縦向きにします)

- ② デッキからカードを1枚引きます。

● 自分のターンのメインフェイズでは、以下の行動を好きな順番で行えます。

- ・手札のアタックカードをプレイする。→ 7ページ
- ・手札のメモリーカードをプレイする。→ 9ページ
- ・タクティクスエリアのカードをプレイする。→ 10ページ
※1ターン1枚・先攻1ターン目は不可。

● カードをプレイするときは、コストと同じだけのプレイポイント (PP) を支払います。

(縦向きのプレイポイントカードを、横向きにします。)

※カードを使うことを「プレイする」と言います。

コストの支払い

プレイポイントカードを1枚横向きにすることで、
プレイポイント (PP) を1支払うことができます。



- ① プレイエリアのカードを裏向きにトラッシュに置きます。ただしタクティクスカードは、表向きのままトラッシュに置きます。

※トラッシュの裏向きのカードは、自分のカードも対戦相手のカードも表面を見てはいけません。表向きのトラッシュのカードは、対戦相手にも見えるように置きます。

- ② 余っているプレイポイント (縦向きのプレイポイントカード) と同じ枚数のカードを山札から引きます。

- ③ 手札が7枚より多いなら、手札が7枚になるようにカードをトラッシュに捨てます。

手札のアタックカードをプレイすることで、対戦相手のリーダーをアタックできます。

手札のアタックカードをプレイするときは、以下の順番で行います。

- ① コストと同じだけのプレイポイントを支払います。
- ② アタックカードを表向きにプレイエリアに置きます。
※同じターンに複数のカードを使うときは、左から順番に（先に使ったカードを左に）置いていきます。
- ③ アタックカードに **プレイ時** 効果があるなら、その効果を上から順番に実行します。
- ④ 次に **アタックする** 効果を実行します。アッカーラーとなる自分のリーダーと、アタックを受ける対戦相手のリーダーを選びます。
※アタックカードをプレイすれば、同じリーダーで何回アタックしても構いません。
- ⑤ アタックを受けたリーダーに、ダメージを与えます。（ダメージカウンターを乗せます）
- ⑥ その後、アタックカードに **アタック後** 効果があるなら、その効果を実行します。



アタックカードで攻撃



次のページへ



ダウンさせたら



次のページへ

体力以上のダメージを受けたリーダーは、ダウンします。

リーダーがダウンしたとき、リーダーの上のダメージカウンターをすべて取り除き、リーダーを横向きにします。

ダウンしているリーダーは、アッパーになれません。

また、アタックやカードの効果の対象にすることもできず、ダメージを受けることもありません。

アタックによって対戦相手のリーダーをダウンさせたとき、アッパーを覚醒させます。
※ **アタック後** 効果でダウンさせたときも覚醒させます。

リーダーが覚醒したとき、リーダーを裏返し、覚醒後が表になるようにします。

また、覚醒したときに覚醒したリーダーの **覚醒時** 効果を実行します。



手札のメモリアカードをプレイして、アタックを強化したり、様々な効果でゲームを有利にできます。

手札のメモリアカードをプレイするときは、コストと同じだけのプレイポイントを支払い、プレイエリアに表向きに置きます。

※同じターンに複数のカードを使うときは、左から順番に(先に使ったカードを左に)置いていきます。

メモリアカードに **プレイ時** 効果があるなら、その効果を上から順番に実行します。

アタック強化 効果は、次に行うアタックを強化します。

アタックカードの **アタックする** を実行するときに、**アタック強化** 効果を実行します。

※ **アタック強化** をしたいときは、メモリアカードをアタックカードより先にプレイしましょう！

※プレイエリアのアタックカード・メモリアカードは、終了フェイズに裏向きにトランシュに置きます。

※詳しいプレイ手順は、12ページへ。



※ **アタック強化** は次のアタックしか強化しません。①は、②を強化しますが、⑤は強化しません。

※複数のカードで、1つのアタックを強化することができます。③と④のどちらも、⑤を強化します。



アタック強化
次のアタックのダメージ + 60。
アッカーナーの攻撃力が30なら、
30 + 60 = 90 のダメージを与えます。

10 メインフェイズ - タクティクスカードのプレイ

ラウンド開始時にタクティクスデッキからカードを1枚、タクティクスエリアに裏向きに置きます（5ページ）。

タクティクスエリアのカードは、1ターンに1枚まで、メインフェイズにプレイできます。ただし先攻の1ターン目はプレイできません。

タクティクスカードをプレイするときは、コストと同じだけのプレイポイントを支払います。

 消費タクティクスカードは、表向きにプレイエリアに置きます。

表向きにプレイエリアに置くことで、**プレイ時** 効果や **アタック強化** 効果が働きます。

※プレイエリアのタクティクスカードは、終了フェイズに表向きのままトラッシュに置きます。

 装備タクティクスカードは、プレイするとき、表向きにして自分の好きなリーダーに付けます（リーダーに装備させます）。

 装備タクティクスカードは、付いていると効果が働きます。



「体力 +30」効果を持つ「ライトシールド」は、装備しているだけで、リーダーの体力が30上昇します。



ライトシールドを装備したリーダー

11 ラウンドの終了・次のラウンドの準備

対戦相手のリーダーを全員ダウンさせたら、ラウンド勝利です。どちらかのプレイヤーのリーダーが全員ダウンしたとき、ラウンドは終了し、新しいラウンドが始まります。
※詳しいプレイ手順は、12ページへ。

ラウンドが終了したら、お互いのプレイヤーは以下の順番でラウンドの終了処理を行います。

- ① プレイエリアのカードを裏向きにトラッシュに置きます。ただしタクティクスカードは、表向きのままトラッシュに置きます。
- ② 手札をすべて裏向きにトラッシュに置きます。
- ③ すべてのダメージカウンターを取り除きます。
- ④ ダウンしているリーダーを全員復活させます（縦向きに戻します）。

次のラウンドが始まります。

※覚醒しているリーダーは覚醒したままにし、装備も付けたままにします。

※トラッシュはそのままにし、デッキのシャッフルは行いません。

ラウンドの準備は以下の順番で行います。

- お互いのプレイヤーは、タクティクスデッキからカードを1枚選んで、タクティクスエリアに裏向きのまま置きます。
※もしタクティクスデッキにカードがなければ、何もしません。
- プレイポイントカードを1枚追加します。
※2ラウンド目は、1ターンに使えるプレイポイントが4になります。3ラウンド目は、1ターンに使えるプレイポイントが5になります。
- その後、お互いデッキから4枚カードを引き、直前のラウンドに負けたプレイヤーから、ターンを始めます。
(直前のラウンドに負けたプレイヤーが先攻になります)

先に2ラウンド勝利したプレイヤーが、試合に勝利します！

アタックカードをプレイしたとき、アタックカードと、メモリアカード・タクティクスカードの効果は、以下の順番で実行します。

① アタックカードの **プレイ時** 効果を実行します。

② アタックカードの **アタックする** 効果を実行します。

① まず、アッカーナにする自分のリーダーと、アタックを受ける対戦相手のリーダーを選びます。

② ダメージ値を計算します。このアタックを強化しているメモリアカード・タクティクスカードの **アタック強化** 効果のダメージ+と、アタックカードのダメージ+と、アッカーナの攻撃力を合計します。

※アタックカードのダメージ+に条件や追加効果がある場合、ここで確認・実行します。

※ダメージのものがあれば、それも計算します。

③ ダメージを、アタックを受けたリーダーに与えます（ダメージカウンターを乗せます）。

④ アタックカードの **アタック後** 効果を実行します。

※ **アタック後** 効果を持つアタックカードや、メモリアカード・タクティクスカードが複数あるときは、好きな順番で実行します。ターンを行っているプレイヤーが **アタック後** 効果を実行するカードの順番を選び、実行します。

⑤ 対戦相手のリーダーが1体以上ダウンし、アッカーナが覚醒していないなら、
覚醒時 効果を実行し、アッカーナを覚醒させます。

※体力以上のダメージカウンターが置かれたリーダーは、すぐにダウンします。

どちらかのプレイヤーのリーダーが全員ダウンしたときは、以下のようにラウンドを終了させます。

① その時点でプレイエリアにあるカードの効果のうち、まだ実行していないものをすべて実行します。

② アタックや **アタック後** 効果で対戦相手の最後のリーダーをダウンさせた場合、アッカーナが覚醒していないなら、**覚醒時** 効果を実行し、アッカーナを覚醒させます。

③ 以上の効果をすべて実行し終わった後、ラウンドの終了処理（11ページ）を行います。

デッキおよびタクティクスデッキを作るときは、以下のルールに沿って作りましょう。

- ① まず使用するリーダーカード4枚を選びます。リーダーカードは、すべて別々のカード（別の名前のカード）を選びます
- ② デッキを作ります。デッキのカードの枚数は50枚ちょうどである必要があります。
 - ・いずれかのリーダーカードと同じ色のカードを、デッキに入れるすることができます。
 - ・同じカード（同じ名前のカード）は、最大4枚しかデッキに入れてはいけません。
 - ・また「エース」カードは、合計で最大8枚しかデッキに入れてはいけません。

多くのカードには「ビルドルール」が書いてあります。

「ビルドルール」を満たしていない場合、そのカードをデッキに入れてはいけません。

ビルドルール例1 リーダー: Cpt

リーダーカードに「Cpt」が選ばれているときのみ、デッキに入れることができます。

ビルドルール例2 リーダー: 赤3体以上

色が赤のリーダーカードが3枚以上選ばれているときのみ、デッキに入れることができます。



エースアイコン
「エース」カードは、デッキに合計8枚まで。



リーダー:Cpt リーダーに「Cpt」が必要



- ③ タクティクスデッキに入れるタクティクスカード5枚を選びます。タクティクスカードは、すべて別々のカード（別の名前のカード）を選びます。

Q1 デッキのカードが足りないときはどうするの?

カードを引く・デッキを見る・デッキを公開するなど、デッキのカードが必要なときに、デッキのカードがない場合、トラッシュの裏向きのカードをシャッフルして、デッキに戻します。

その後、タクティクスデッキのカードをランダムに1枚選び、表向きにトラッシュに置きます。(タクティクスデッキをシャッフルして、裏向きのまま対戦相手に選んでもらうなどの方法で、カードを1枚選びます)

カードを選ぶとき、タクティクスデッキにカードが1枚もなければ、試合に敗北します。例えば、デッキが1枚しかないとき、

アタックカード「リンクアサルト」**アタックする**

アタック後 自分のデッキの上から3枚を見る。その中からコスト1以下のメモリアカード1枚を、コストを支払わずにプレイしてもよい。残りのカードをトラッシュに置く。(プレイしたカードの効果は、このアタックが終わってから実行する。)

をプレイした場合、**アタック後** 効果は以下のように処理します。

- ① カード1枚を裏向きのまま、デッキから脇にどける
- ② トラッシュの裏向きのカードをシャッフルしてデッキに戻す
- ③ タクティクスデッキのカードをランダムに1枚、表向きにトラッシュに置く
- ④ デッキの上から2枚と、最初にどけたカード1枚と合わせて3枚を見る

Q2 「対戦相手の他のリーダー1体に20ダメージ。」などのアタック後** 効果で対戦相手のリーダーをダウンさせたとき、アッカーハーは覚醒するの?**

覚醒します。アタックや**アタック後** 効果によって、対戦相手のリーダーが1体でもダウンしたら、アッカーハーは覚醒します。

Q3 「対戦相手の他のリーダー1体に20ダメージ。」などのアタック後** 効果で対戦相手のリーダーをダウンさせたとき、**アタック後** 効果の「このアタックを受けたリーダーがダウンしているなら」は、実行するの?**

実行しません。「このアタックを受けたリーダーがダウンしているなら」は、**アタックする**で攻撃を受けているリーダーがダウンしたときにしか、実行しません。

15 FAQ(2)

Q4 対戦相手の最後のリーダーを倒したとき、アッカーハーは覚醒するの？

また、「カードを1枚引く」などの **覚醒時** 効果や、**アタック後** 効果はどうなるの？

覚醒します。また、**覚醒時** 効果や **アタック後** 効果も実行します（12ページ）。

Q5 ラウンドが終わるとき、まだ効果を実行していないプレイエリアにあるカードはどうするの？

効果を実行します（12ページ）。

Q6 **アタック後** 効果が複数あるときは、どの順番で実行するの？

アタック後 効果を持つアタックカードやメモリアカード・タクティクスカードが複数あるときは、ターンを行っているプレイヤーが好きな順番で実行します。

ターンを行っているプレイヤーが **アタック後** 効果を実行するカードの順番を選び、実行します。例えば、

メモリアカード「超新星」

アタック強化 次のアタックのダメージ+30。

アタック後 このアタックを受けたリーダーがダウンしているなら、PPを2回復し、カードを1枚引く。

アタックカード「カウンタースナイプ」

アタックする

アタック後 自分の手札が2枚以下なら、対戦相手の他のリーダー1体に20ダメージ。

を、手札が2枚のときに実行する場合、ターンを行っているプレイヤーが、「超新星」の **アタック後** 効果と、「カウンタースナイプ」の **アタック後** のどちらを先に実行するか選ぶことができます。

そのため、「カウンタースナイプ」の **アタック後** 効果の「自分の手札が2枚以下なら」の条件は、「カウンタースナイプ」を先に実行すれば満たしますが、「超新星」を先に実行すれば満たしません。

Q7 トラッシュのカードは見てもいいの?

試合中、トラッシュの裏向きのカードは、自分のカードも対戦相手のカードも見てはいけません。

トラッシュの表向きのカード（タクティクスカード）は、自分のカードも対戦相手のカードも見ることができます。

Q8 対戦相手のダウンしていないリーダーが1体しかいないとき、「対戦相手の他のリーダー1体に10ダメージ。」等の効果はどう実行するの?

選べる対象がいない効果は、何も起こりません。

例えば、対戦相手のダウンしていないリーダーが1体しかいないとき、

アタックカード「異次元キック」

アタックする

アタック後 対戦相手の他のリーダー1体に10ダメージ。

をプレイした場合、アタック後 効果で選べるリーダーがないため、アタック後 効果では何も起こりません。

Q9 回復とは何をすることなの?

体力の回復とは、ダメージカウンターを取り除くことです。

乗っているダメージカウンターより多くの体力を回復するときは、乗っているダメージカウンターをすべて取り除きます。

PPの回復とは、横向きのプレイポイントカードを縦向きにすることです。

横向きのプレイポイントカードより多くのPPを回復するときは、横向きのプレイポイントカードをすべて縦向きにします。

例えば、プレイポイントカードがすべて縦向きのときに、

タクティクスカード「PPチケット」

プレイ時 PPを1回復する。

をプレイした場合、横向きのプレイポイントカードがないため、何も起こりません。

Q10 カードに、ルールと矛盾することが書いてあるよ。

カードに書かれていることを優先してください。

例えば、ルールではダウンしているリーダーを、カードの効果の対象にすることはできませんが、

タクティクスカード「復活ポータル」

プレイ時 ダウンしている自分のリーダー1体を、ダウンしていない状態に戻す。
そのリーダーが装備しているカードすべてを表向きにトラッシュに置く。

の効果の対象にすることはできます。

Q11 両方のプレイヤーが同時に試合の敗北条件を満たしたらどうなるの？

どちらのプレイヤーも負けになります。

Q12 プレイポイントカード、PPチケットカード、ダメージカウンターを持つてないと遊べないの？

プレイポイントカード、PPチケットカード、ダメージカウンターは、対戦相手の同意が得られるなら、別のもので代用しても構いません（対戦相手に分かりやすいものにしましょう）。

Q13 先攻のプレイヤーは、1ターン目の始めにカードを引くの？

引きます。

Q14 試合開始時に手札を引き直すルール（マリガン）はある？

ありません。



©CRAZYRACCOON ©G&CO ©ぶいすぽ