



1. [山札]からカードを1枚引く



2. 手札からカードをプレイする

3. プレイしたカードの処理

- ▼攻撃を行い、敵にダメージを与える
- ▼プレイしたカードのボーナス効果 (順不同)
 - ★ 魔力チップ受け取り
 - ▲ レベルアップ + レベルアップボーナス効果
- ▼攻撃やカードをプレイしたことによる常時能力など (順不同)



4. ユニットのアクションを行う (順不同)

- ▼ユニットの能力を使う
 - ▼魔力を3消費してレベルアップ + レベルアップボーナス効果
- ※同一ユニットの能力使用は1手番中1回のみ
 ※同一ユニットのレベルアップは可能なら1手番中何度でもできる



5. 敵の攻撃を受ける

- ▼通常攻撃を受ける → 敵の攻撃力と同じ枚数を [山札]から[捨て札]に移す
- ▼魔力チップを1個、敵カードの上に乗せる (敵カードに強攻撃がない場合は乗せない)
- ▼敵カード上の魔力チップが一定量に達した場合、カードごとの強攻撃が発動、その後敵カード上の魔力チップを全て場に戻す



6. 手番終了

- ▼手番プレイヤーは、このとき魔力チップを7個以上持っていた場合は6個以下になるまで魔力チップを場に捨てる



パス

カードがプレイできない場合

- ▼[捨て札]の上1枚を見て、[手札]の1枚と入れ替えてもいい
- ▼「4. ユニットのアクションを行う」を飛ばして「5. 敵の攻撃を受ける」から再開

敵を撃破

- ▼プレイヤー全員、敵のランクと同数の魔力チップ獲得。撃破したプレイヤーは倍の魔力チップ獲得
 - ▼敵山札から1枚カード公開
 - ▼その敵が「出現時：～」の能力を持っていたら処理
- ※「出現時：～」の効果で「山札の残り枚数を超えるダメージ」を受けた場合、その時点でフェイズ終了



レベルアップ

- ▼凸型コマを1マス右に移動
- ▼レベルアップボーナス効果 (順不同)
 - [捨て札]からカードを引く
 - ♥ [捨て札]から数値分の枚数を[山札]の上に移す
- ▼レベルアップによる常時能力 (順不同)



フェイズの終了 (ゲームの終了)

- ▼山札の残り枚数以上のダメージを敵から受けた場合、フェイズが終了
- ▼通常戦闘フェイズならボスバトルフェイズに移行
- ▼ボスバトルフェイズならプレイヤー側の敗北でゲーム終了