

ダメージゾーン

ルーターがダメージを受けたとき、デッキからカードを表向きで置きます。

【CNT (カウンター)】とは

ダメージゾーンに置かれたカードに **CNT** があれば、その能力を使うことができます!

CNT は使ったあとに墓地に置くので、ダメージになりません!
(※能力が使えなくても墓地に置かれます)



基本用語

アクト・レスト

攻撃ゾーンやエナジーゾーンのカードが使用できる状態をアクト、使用できない状態をレストとよびます。



ドライブ

デッキの上からカードをめくり、そのまま使用する事。カードはめくったプレイヤーのみ確認できます。

OD (オーバードライブ)

【ドライブ】でめくった時に **OD** があれば公開して使える能力です。

TD (タッチダウン)

手札から攻撃ゾーンや守備ゾーンにプレイされた時に使える能力です。

ダメージの蓄積

各ユニットへのダメージは、エンドフェイズ時まで蓄積されます。

攻撃ゾーン

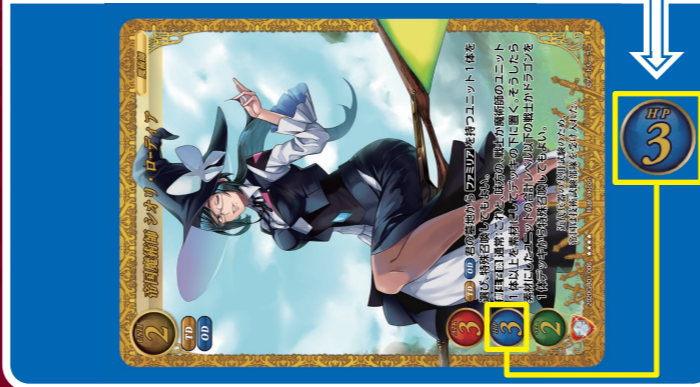
攻撃ゾーンのユニットは、相手ルーターや敵ユニットに攻撃することができます。



守備ゾーン

守備ゾーンのユニットは、攻撃できない代わりにルーターへの攻撃を防いでくれます。

HP(ヒットポイント) HP以上のダメージを受けると破壊



※攻撃ゾーン・守備ゾーンのユニットは、自分のメインフェイズに移動可能です。

攻撃ゾーン

攻撃ゾーンのユニットは、相手ルーターや敵ユニットに攻撃することができます。



フィールドゾーン

フィールドカードは何枚でも置くことができます。



アプレンティスの遊び方!

▼ 1. スタートフェイズ

1. ルーター・ユニットをアクト
2. 「君のターン開始時」の処理

▼ 2. メインフェイズ

1. カードのプレイ
2. カードのセット
3. 【通常】の使用
4. ユニットの移動

▼ 3. アタックフェイズ

1. ルーターの攻撃
 2. ユニットの攻撃
- (※先攻1ターン目は1回しか攻撃できません)

▼ 4. エンドフェイズ

ユニットのダメージが取り除かれ、ターン終了時までの効果終了。相手のターンへ。

「GATE RULER」では、使用するルーターカードによりルールが異なり戦略が変化します。「アプレンティス」のルールは以下の通りです。

- **ゲームの準備** 特になし。(手札0枚、エナジー0枚)
- **君のターン開始時** 2ドライブする。
- **ルール** 君はカードのコストを常に支払ったものとする。君の手札は存在しない。

▼ **1. スタートフェイズ**
レストしているカードをアクトしましょう。そして「君のターン開始時」の処理に従い、山札からカードを2枚ドライブします。

▼ **2. メインフェイズ**
ドライブしたカードを使います。ユニットは守備ゾーンか攻撃ゾーンに出し、イベントは使わずセットすることもできます。

そしてバトルフェイズ、エンドフェイズまで行い、相手にターンが渡ります。これを勝敗がつくまで繰り返します。

ルーター

ルーターはユニットと同様に相手のルーターやユニットに攻撃できます。



GATE RULER

ゲートルーター

DECIDE YOUR RULES, DECIDE YOUR DESTINY

© ゲートルーター

デッキ構築ルールの確認の仕方

▶ 「デッキ構築ルール」はルーターカードに掲載されている二次元バーコードから確認できます。

デッキ置き場

ルーター毎にデッキの構築ルールが決まっています。



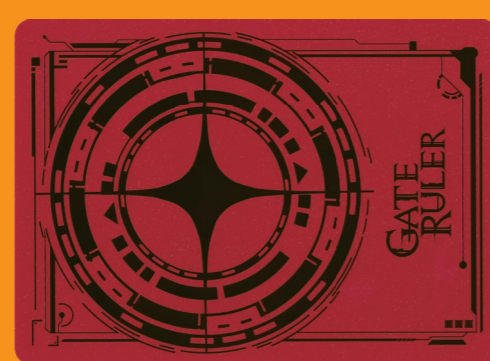
墓地

使い終わったカードはここに置きます。



セットゾーン

イベントカードを裏向きで置く(セットする)場所です。



セットゾーン

カードに書かれている条件を満たした時、そのカードを表向きにして使用できます。



セットゾーン

イベントカードにはそれぞれセットしてから発動までの「使用タイミング」が決められています。

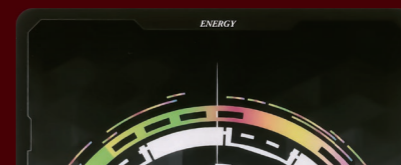
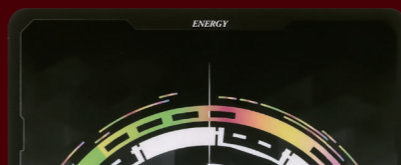
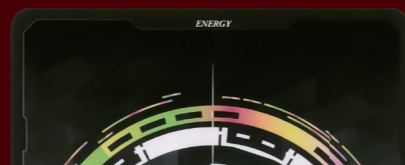
イベントの主な使用タイミング

- ▶ 【通常】…自分のメインフェイズにのみ使用できます。
- ▶ 【即時】…セットしている状態からいつでも使用することができます。

※上記以外の使用タイミングは、使用するカードに記載されているタイミングができます。

エナジーゾーン

※ルーターカードの「ゲームの準備」の欄に「エナジー」の指定がない場合は必要ありません。



ゲートルーラー GATE RULER

DECIDE YOUR RULES, DECIDE YOUR DESTINY

© ゲートルーラー

プレイングシート&ガイド

「ゲートルーラー」は対戦型カードゲームです。プレイヤーは「ゲートルーラー」となり、ルーラー独自のデッキ構築とプレイルールで様々なユニットやイベント等を駆使して戦います。

カードの種類と見方

所属軍アイコン

ユニット・イベント・フィールドカードは、5つの軍のどれかに所属しており、カードに各軍のアイコンが描かれる。



ルーラーカード

■ プレイヤー自身を表すカード



ユニットカード

■ ルーラーと共に戦う仲間



イベントカード

■ 様々な効果で戦いを有利にするカード



フィールドカード

■ 場から離れるまで効果を与え続けるカード



エナジーカード

■ コストを支払う時に使用する。



名称一覧
各カードに割り当てられている番号の名称一覧です。

- 7 キーアイコン
- 8 レジェンドアイコン
- 9 ATK (アタック)
- 10 HP (ヒットポイント)
- 11 STK (ストライク)
- 12 テキスト
- 13 フレーバーテキスト
- 14 イラスト
- 15 付記情報

用語解説

ゲートルーラーのゲーム内で使用する能力や用語の解説です。

- 2回攻撃** ターンに一度だけ、攻撃後にアクとし、再攻撃することができる。
- オープンカード** これが手札に入った時、またはドライブした時、必ず公開してプレイする。【オープンカード】はセットできない。
- 警戒** アタックフェイズ終了時に、守備ゾーンが空いているなら移動できる能力。
- 迎撃** 攻撃された時、戦闘ダメージ計算の前に、ATK分の戦闘ダメージを、攻撃してきたユニットに与える。
- ゲーム1** 同名の「〜」(技名)はゲーム中1度だけ使用することができる。
- コントロールを得る** 相手のユニットを、君の攻撃ゾーンか守備ゾーンに移動する。
- ソウル** ユニットなどの下に置くカード。【ソウルガード】や能力のコスト等に使用。ソウルを持つユニットなどが場から離れたときに、ソウルは墓地に置かれる。
- ターン1** 同名の「〜」(技名)は、ターン中1度だけ使用することができる。
- 特殊召喚** カードの効果でユニットを場に出すこと。召喚権の召喚回数にはカウントされない。
- 反撃** 敵ユニットに攻撃されて破壊されなかった時、攻撃ユニットにATK分の戦闘ダメージを与える。
- ライフをX回復する** ダメージゾーンから好きなカードを選び、X枚墓地に置く。

ゲームの進め方

「ドライブ」とは?

【ドライブ】はルーラーの【君のターン開始時】やカードの能力で行われます。デッキの上からカードをめくり、そのまま使用する事を【ドライブ】といいます。カードはめくったプレイヤーのみ確認できます。使用しなかった場合、メインフェイズの終了時に墓地に置きます。また、【ドライブ】でめくった時に【OD】(オーバードライブ)があれば表向きにしてその能力を使えます。

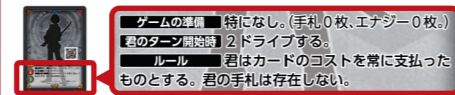
ゲームの勝敗について

勝利の方法には2つあります。

- ① 相手のダメージゾーンにライフの数値分のカードを置く。
■ ライフはルーラーカードに記載されています。
- ② 相手のデッキの枚数が0枚になる。
■ 自分のデッキからカードがなくなったプレイヤーは、ゲームに敗北します。

ゲームを始める準備

- ① ルーラーカードをルーラーゾーンに置く。
- ② デッキをデッキ置き場に置く。
- ③ ルーラーカードに記載されている「ゲームの準備」を行う。
- ④ ジャンケンなどで先攻・後攻を決める。



① スタートフェイズ

■ レスト(横向き)状態のルーラー・ユニットを全てアクト(縦向き)状態にします。



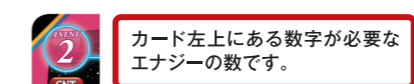
・レスト(横向き) ・アクト(縦向き)

■ ルーラーカードに記載されている「君のターン開始時」を行います。

【例】A-1 アプレンティス
君のターン開始時 2ドライブする。

② メインフェイズ

【カード・通常】のプレイ
■ ユニットカードやフィールドカードをプレイし、指定のゾーンへ置きます。コストが必要な場合、必要な数エナジーをレストして使用します。



【イベントカードのセット】
■ セットゾーンにイベントカードを裏向きで置くことができます。セットにコストは必要ありません。

【ユニットの移動】
■ ユニートを「攻撃ゾーン」または「守備ゾーン」に移動することができます。

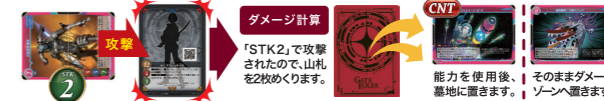
攻撃ゾーンから守備ゾーンへ移動 ユニートをレストして置く
守備ゾーンから攻撃ゾーンへ移動 ユニートをアクトして置く

③ アタックフェイズ

※先攻1ターン目のみ、攻撃できる回数は1回になります。
【ユニットへの攻撃】
■ ルーラーやユニットをレストし、ATK分のダメージで攻撃できます。
■ 与えたダメージが対象のHP以上になれば、敵ユニットを破壊できます。
■ 与えたダメージは「エンドフェイズ」まで蓄積されます。
■ 攻撃でのダメージは「攻撃された側のみ」発生します。



【ルーラーへの攻撃】
■ ルーラーやユニットをレストし、ルーラーにSTK分のダメージを与えます。
■ 与えたSTKの数値分、攻撃されたプレイヤーはデッキからカードをめくり、ダメージゾーンに置いていきます。この時、めくったカードに【CNT】が付いていれば、【CNT】能力を使用し、その後墓地に置きます。(能力が発動しない場合も墓地に置きます。)



④ エンドフェイズ

■ 全てのユニットから蓄積ダメージが消えます。
■ 「ターンの終了時」と記載のある効果が終了します。
■ ターンを終了し、次のプレイヤーにターンが移ります。

以上の「①~④」を勝敗がつくまで交互に繰り返します。

【ゲートシステム】について

『ゲートシステム』とは

ゲートルーラーでは、カードや能力の使用に対して【即時】などを使用し、解決前に効果を積み上げていくことができます。お互いのプレイヤーが一通り宣言した後、最後に宣言した効果やカードから処理を行います。

ゲートシステムの解説①

右図のように宣言①《絶対爆発! 宇宙ミミック》を《マスターフューチャー エド》を対象に宣言し、破壊しようとした時、【即時】で宣言②《決死の防衛戦》を宣言した場合の効果の処理順序は、宣言②《決死の防衛戦》 宣言①《絶対爆発! 宇宙ミミック》の順番で行われ、HPが+3された後、1ダメージを与えられて《マスターフューチャー エド》は場に残ります。

効果の「宣言」順序



効果の「処理」順序



ゲートシステムの解説②

《マスターフューチャー エド》が「ATK2」のユニットに攻撃された時、《マスターフューチャー エド》に対して《決死の防衛戦》を使用、その宣言に対して更に《絶対爆発! 宇宙ミミック》を《マスターフューチャー エド》を対象に使用した場合、解説①と同様に逆順の宣言②《絶対爆発! 宇宙ミミック》 宣言①《決死の防衛戦》の順番でイベントの効果処理がおこなわれるため、この場合は《マスターフューチャー エド》は破壊され墓地に置かれます。

効果の「宣言」順序



効果の「処理」順序



ゲートルーラー
公式サイトで
他のルーラーや
ルールをチェック!



■ 詳しいルール ■ ゲーム用語集