



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)



カードタイプ

覚醒アイコン(覚醒後の面のみ)

カードの効果 リーダーの持つ効果

カード名

色

タグ

覚醒

体力 体力以上のダメージを受けるとダウンする

攻撃力 対戦相手のリーダーに攻撃したとき、与えるダメージ

●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。

アタックカード



メモリアカード



カードタイプ

カード名

色

コスト カードを使うときに必要なプレイポイント(PP)の数

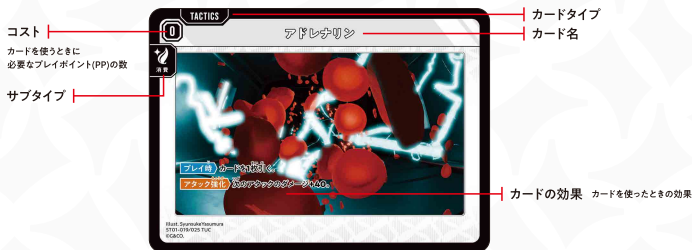
カードの効果 カードを使ったときの効果

ビルドルール デッキに入れるための条件(一部のカードのみ)

※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。

➊ 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。



➋ 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。



➌ デッキをシャッフルし、裏向きに置きます。



➍ プレイポイントカードを3枚置きます。



➎ 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。



➏ 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。



➐ 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。



➑ 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

- 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。

メインフェイズ

- 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
 - ・手札のメモリア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。



終了フェイズ

- 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。

相手のターン

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。アタッカ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。



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、アタッカーになれません。

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、アタッカーを覚醒させます。

※ **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。



09 メインフェイズ・メモリアカードのプレイ

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ッシュに置きます。

※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。
アタッカーの攻撃力が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。

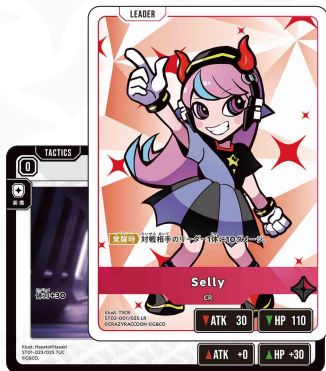
※プレイエリアのタクティクスカードは、終了フェイズに表向きのままトラッシュに置きます。

 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

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。

- ① 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。
- ② 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。
- ③ 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！

12 詳しいアタックの仕方・ラウンドの終わり方

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、アタッカー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、アタッカー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。
※ダメージーのものがあれば、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）。
- ③ 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。
- ④ 対戦相手のリーダーが1体以上ダウンし、アタッカーが覚醒していないなら、アタッカーを覚醒させ、**覚醒時** 効果を実行します。
※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、アタッカーが覚醒していないなら、アタッカーを覚醒させ、**覚醒時** 効果を実行します。
- ③ プレイエリアにまだ効果を実行していないカードがあるなら、効果を実行していないカードがなくなるまで、カードの効果を実行します。
- ④ ラウンドの終了処理（11ページ）を行います。

13 デッキの作り方

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、アタッカーは覚醒するの？

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、アタッカーは覚醒します。

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。

- Q4** 対戦相手の最後のリーダーを倒したとき、アタッカーは覚醒するの？
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えてはいけません。

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っ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。

