

CELL



C.E.L.L. KARTE SYSTEM
USER MANUAL

ストーリー

STORY

—— 生体認証完了 ——

—— CELLマスター「※※※※」ログイン ——

—— C.E.L.L カルテシステム オンライン ——

あなたが手にしているその青いタブレット端末は、C.E.L.L社のローカルネットワーク《C.E.L.L カルテシステム》の携帯端末、通称CELLカードです。超小型量子コンピューターを搭載したそれは《セルロイド》と呼ばれる人工精霊を召喚し、使役する能力を搭載した、門外不出の貴重なガジェットです。

時はそう遠くない未来、急速に発達したバイオテクノロジーと量子計算技術は、生物学用語に宿る精霊達を具現化し、セルロイドとして召喚する術をもたらしました。しかし、その開発に成功したC.E.L.L社では、CELLカードの支給を受けた傘下の4つの支部同士が、セルロイド達の持つ超常的な力を用いて争いを始めたのです。

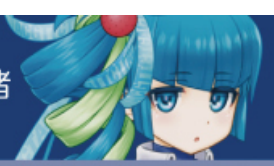
野望、本能、自衛、私欲。それぞれの理想や性格により繰り広げられる
武力闘争は犠牲を伴いながら激しさを増すばかりです。

あなたはいずれかの組織の研究者か、雇われたエージェントか、あるいは不正にCELLカードを手に入れたハッカーか。いずれにせよ、その手にしたCELLカードでセルロイド達を召喚し、戦う運命にあります。その機能を自在に操るためにも、まずはこのユーザーマニュアルを紐解きましょう。

■ C.E.L.L社

世界トップのバイオテクノロジー総合企業です。《セルロイド》と呼ばれる人工精霊の誕生を果たし、その活用方法を模索しています。傘下の4つの支部同士の勢力争いに関しては中立の立場を保ち、CELLカードの支給を維持しながら状況を監視しています。所属するセルロイド達は《サブユニット》と呼ばれ、CELLカードのオペレーションシステムとして、ユーザーサポートを務めます。

筆頭・DNA



始祖・セントラルドグマ

■ ジェネス遺伝子工学研究所

野望を抱き覇権を唱える好戦的な勢力です。遺伝子工学を活用し、世界の改革を目指しています。最初に現れたセルロイドであるセントラルドグマが首席を務めていますが、慎重派と過激派の内部派閥による諍いに苦慮しています。

将軍・クロヤマアリ

■ ネイチャー生態学博物館

大自然の力を味方につけた強大な力を誇る勢力です。以前は穏健派の首長が率いていましたが、戦時統制により武闘派のクロヤマアリがその座を引き継ぎました。降りかかる火の粉を払うべく、高い個々の能力を発揮して戦います。

主将・マクロファージ

■ イムニア細胞医療研究センター

緊密な連携を得意とする、組織力の高い勢力です。患者の体内に創造した仮想空間に入り、治療を行うことを生業として平和に活動していましたが、突如として戦禍に巻き込まれたことにより、防戦を余儀なくされています。

首魁・バイオハザード

■ バクター微生物実験場

所属するセルロイド達の暴走を許したために、4勢力による武力闘争のきっかけを作ることになった、混沌とした勢力です。現在は暴走セルロイドにより占拠され、組織としてのコントロールを失っており、個々にゲリラ戦を展開しています。

■ 3つの楽しみ方

CELLカードは主に3つの機能を搭載しています。それぞれの特徴を把握し、全ての機能を余すところなく使いこなしてください。

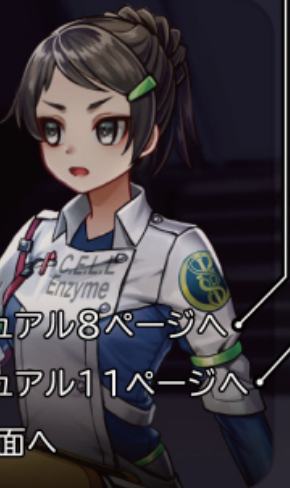
対戦プレイ：2人のプレイヤーで戦う対戦カードゲームです。

→詳しくは本マニュアル8ページへ

1人プレイ：1人で遊べるパズルゲームです。

→詳しくは本マニュアル11ページへ

学習：生物学用語について学ぶことができます。→詳しくは外箱裏面へ



カード

ゲームの概要

CELLはデッキを使って遊ぶ対戦ゲームです。各カードが持つ様々な効果を駆使して、対戦相手に勝利する事を目指します。自分がカードを使う手番（以下ターン）と相手のターンとを交互に繰り返し、先に下記の勝利条件を満たした方が勝利します。このゲームで遊ぶには、自分のデッキと対戦相手のデッキ、合計100枚のカードと、8枚のサブユニットカード、互いの生命力（以下ライフ）を記録する方法が必要です。

プレイ時間5~10分 プレイ人数1~2人

勝利条件（いずれかを先に満たすと勝利）

- 対戦相手のライフを0にする
- 対戦相手が降伏する
- 対戦相手のドロウの際に山札（以下ゲノム）が尽きていてカードを引けない

構築済みデッキの特徴

製品にはジェネス、ネイチャー、イムニア、バクターの4種類の構築済みデッキが同梱されています。まずはこのデッキで遊んでみましょう。ゲームに慣れたらカードを自由に組み合わせて50枚のオリジナルデッキを構築しての対戦もできます。

※初めての対戦では、扱いやすいイムニアとバクターでの対戦がおすすめです。

ジェネス

Genes

オルガネラでセルを強化しながら戦うデッキです。メタボライトにオルガネラを溜めてセントラルドグマを使う戦法が強力です。 使いやすさ：やや難しい

イムニア

Immunia

火力高めのセルと除去カードに特化したデッキです。相手のライフが少なくなったらサイトカインで一気に勝負を決めます。 使いやすさ：とても簡単

ネイチャー

Nature

テクニカルなカードで相手を翻弄するデッキです。屈性によりAPとHPを逆転させると低カロリーのセルでも、かなりの火力を発揮します。 使いやすさ：普通

バクター

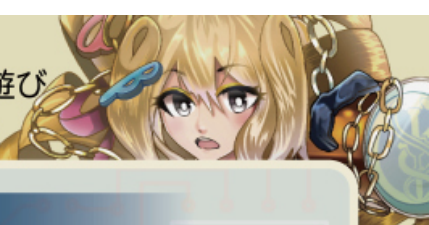
Bacter

低カロリーのセルを並べて戦うデッキです。日和見感染やグラム染色といったテクノロジーを駆使し、セルのAPを高めながら戦います。 使いやすさ：簡単

オリジナルデッキのルール

デッキは50枚丁度で過不足なく構築し、1つのデッキに同じ名前のカードは2枚までしか入れる事ができません。プレイヤーの初期手札は構築済みデッキを使用する場合は5枚ですが、オリジナルデッキを使用する場合は3枚となります。

オリジナルデッキは50枚のうち20枚以上をセルのカード種にして構築するとプレイングがスムーズになります。初期手札のハンデはありますが、そのハンデを補うデッキ構築で、あなただけのオリジナルデッキをお楽しみください。



レイアウト



① 手札

引いたカードは手札として、対戦相手に見せずに手に持ちます。

② ゲノム (山札)

裏向きで重ねられた山札です。ここからカードを引きます。カードの効果に従わない限り、任意で中身を見たりシャッフルすることはできませんが、両プレイヤーはいつでも互いのゲノムの枚数を確認できます。

③ メタボライト (捨て札)

カロリーとして支払ったカードや、使用後のカード、破壊されたカードを置く場所です。メタボライトのカードは表向きに自由な順番で置き、両プレイヤーはいつでも互いのメタボライトの内容を確認できます。

④ 場

セル、オルガネラ、テクノロジーといった、場に出しておくタイプのカードを展開する場所です。

⑤ サブユニット

ゲーム開始時にセットしたサブユニットを配置する場所です。場に出ている扱いにはなりません。

⑥ ライフボード&ライフストーン

ライフの初期値は2500です。どちらの色のライフストーンを使うかは、ライフボードの両端の表記に従ってください。ゲームの目的は、セルの攻撃により、あなたの対戦相手のライフを、あなたより先に0にすることです。

カード

カードの種類

CELLのカードはデッキに使用する5種類のカードと、サブユニットがあります。5種類のカードの内、セル、テクノロジー、オルガネラは使用すると場に出ます。アーティクル、アブストラクトは使用后、メタボライト(捨て札)に置かれます。



セル 場に出す

セルは様々な効果を持ち、あなたのために戦ってくれるカードです。セルは場に出て攻撃や迎撃を行います。セルのAPは戦闘で何点のダメージを与えるかを示しています。HPはこのセルが1ターンの間に、何点のダメージを受けると破壊されるかの耐久値を示しています。

キーワード能力

セルはキーワード能力を持ったり、付与される事があります。効果の内容はカード内には記載されていないので、下記の内容を覚えて使用してください。

【侵入】：侵入を持つセルは、侵入を持たないセルに迎撃されません。

※侵入を持たないセルの攻撃は侵入を持つセルで迎撃できます。

【活性化】：活性化を持つセルが攻撃に参加し、迎撃されたとき、活性化を持つセルのAPによるダメージが迎撃したセルのHPを超えている場合、超えている分の数値を相手プレイヤーのライフにダメージとして与えます。

【グラム陽性菌】：効果はありませんが、他のカードによる参照や指定を受けます。

テクノロジー 場に出す

テクノロジーは場に出て、あなたの場合全体に効果を及ぼし、サポートするカードです。特定のカードにより破壊されない限り、場に残って効果を発揮し続けます。

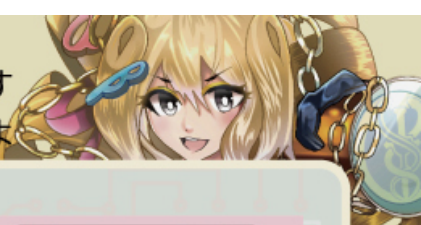


オルガネラ セルに重ねて場に出す

オルガネラはセルにつけることで、あなたのセルを強化したり、相手のセルを弱体化したりするカードです。オルガネラがついているセルはオルガネラが破壊されない限り、その影響を受けます。オルガネラがついているセルが破壊されたり、手札に戻りオルガネラの対象がなくなると、そのオルガネラは破壊され、メタボライト(捨て札)に置かれます。



初めはとにかくセルを出すだけにして慣れるといいよ



■ アーティクル 使い切り

アーティクルは使い切りで効果を発揮するカードです。自分のターンのメインフェイズに使用できますが、戦闘フェイズの最中や相手のターン中には使えません。効果を発揮し終わるとすぐにメタボライトに置かれます。



■ アブストラクト 使い切り

アブストラクトは使い切りで効果を発揮するカードです。あなたと対戦相手のメインフェイズや、戦闘フェイズに使用することができます。対戦相手がカードを使用した直後に、そのカードの使用に割り込んで使用することもできます。効果を発揮し終わるとすぐにメタボライトに置かれます。



■ アブストラクトによる割り込みの例

あなたがセルAに「制限酵素」を使用し、対戦相手がそれに割り込んでセルAに「莢膜」を使用したとき。

- ① 割り込んで使用された「莢膜」により、セルAはダメージを受けなくなる。
- ② ダメージを受けなくなったセルAに「制限酵素」が使用される。
- ③ セルAは「莢膜」の効果により、「制限酵素」によるダメージを受けない。

■ サブユニット 開始時に1枚だけセット

サブユニットはデッキに入れるカードとは別に存在する8種類のカードです。最初の手札確定後に各プレイヤーはサブユニット8種類、各1枚の束からカードを1枚引きます。引いたカードは表向きにサブユニットとしてセットします。サブユニットはゲーム中、プレイヤーの戦いを強力に支援します。サブユニットの能力には以下の2タイプがあります。



【発現】：ゲーム中に1度だけ、自分のターンのメインフェイズに使用できます。戦闘フェイズの最中や、相手のターン中には使えません。縦向きでセットし、能力使用後はカードを横向きにします。

【恒常性】：セットしている間、常に効果が発揮される能力です。縦向きでセットします。

※サブユニットは場に出ている扱いにはなりません。

カード

カードの見方

カード名

このカード及びイラストのキャラクターの名前です。下段は英語での表記です。

カロリー

このカードのコストです。詳しくは下記のカードの使い方をご参照ください。

AP (アタックポイント) HP (ヒットポイント)

セルのみにある表示です。APは、このセルが戦闘でセルやプレイヤーに何点のダメージを与えられるかを示しています。HPは、このセルが1ターンの間に何点のダメージを受けると破壊されるかの耐久力を示しています。

キーワード能力

セルが持つ特殊能力を示します。

カード種

このカードがセル、アーティクル、アブストラクト、テクノロジー、オルガネラ、サブユニットのいずれであるかを示しています。

カードの効果

このカードが持つ特別な効果です。

所属勢力

キャラクターの所属勢力を示します。この表示が統一されているか否かで、初期手札の枚数が5枚か3枚かに変わります。

二次元コード

リンク先にて、このカードのキャラクター紹介やカードの使い方、生物学用語のより詳しい解説を閲覧できます。読み取れない場合は、ピンチアウト(拡大)するか二次元コード読み取り専用アプリをご利用ください。



用語解説

カード名の専門用語としての学術的な詳しい説明文です。生物学の知識を深めるのにお役立てください。

赤い枠の項目はゲーム内容には影響しません。

キャラクターとセリフ

カード名の生物学用語を擬人化したキャラクターと、そのセリフです。

イラスト作家名

キャラクターのイラストを描いた作家名です。

使用コストの支払い方

カードを使用するには、そのカードのカロリーと同数の手札をコストとしてメタボライト(捨て札)に置く必要があります。

支払うカロリーは使用するカードの必要とするカロリーと必ず同数でなければいけません。それより少なかったり、余分に多く払うことはできません。カードの効果によって発生しているカロリーを使う場合は、使う分だけのカロリーを使い、残った分は他のカードの使用に割り振ることができます。ただし、ターン終了時には消失し、次のターンに持ち越して使うことはできません。

- ① カロリーの支払いを宣言し、カロリーと同じ数の手札を**表向き**で手元に置きます。(場に出るわけではありません)
- ② 手札からカードを使用し、場に出すか、効果を処理します。
- ③ カロリーとして置いたカードをメタボライトに置きます。使用したカードが場に出ないものだった場合は、この時に一緒にメタボライトに置きます。

対戦プレイ

さあいよいよバトルだね！
戦う準備はできてー!?



ゲームの準備

デッキをシャッフルして場に置きゲノムとします。それぞれのゲノムから**構築済みデッキ**を使用する場合は5枚、**オリジナルデッキ**を使用する場合は3枚カードを引き、**初期手札**とします。内容が良くない場合は引いたカードをすべてゲノムに戻し、1度だけやり直すことができます。初期手札が確定したら、**サブユニット8種類、各1枚の束**をシャッフルし、各プレイヤーはその束からカードを1枚引き、サブユニットとして表向きにセットします。最後にジャンケンやサイコロで先攻・後攻を決め、開戦です！

ターンの進行

各ターンは次の内容で進行します。フェイズの順番を変えることはできません。

① 開始フェイズ

「ターン開始時に」と書かれた能力や条件は、この時に有効になります。

② ドローフェイズ

自分のゲノムからカードを**3枚**引いて手札に加えます。**ゲーム開始直後の最初のターンは、先攻側はドローが無く、後攻側はドローが2枚です。**ドローはパスできません。

③ メインフェイズ

手札から好きなカードを好きな枚数、好きな順番で使用できるほか、【発現】のサブユニット能力を使用することができます。

④ 戦闘フェイズ

セルの戦闘を行います。**戦闘フェイズは1ターンに1回のみ**実行できます。戦闘フェイズの最中はアブストラクトしか使用できません。この行程はパスすることができます。

⑤ メインフェイズ

2回目のメインフェイズも1回目と同様です。手札から好きなカードを自由に使用することができ、【発現】のサブユニット能力を使用することができます。

⑥ ターンエンド

「ターンエンド」を伝えて、相手のターンに代わります。「ターン終了時に」と書かれた能力や条件はこの時に有効になります。場に出ているセルのHPは敵・味方、共にすべて無傷の状態に回復します。**セルに与えられたダメージは次のターンに蓄積されません。**ターン終了時の処理後、**手札が6枚を超えている場合は、手札からいらぬカードをメタボライトに置き、手札の枚数を6枚にします。**ターンエンドはパスできません。

上記の一連の流れを1ターンとして、両プレイヤーが交互にターンを進行します。

対戦プレイ

戦闘フェイズの進行

戦闘フェイズでは、セル同士の攻撃や迎撃が行われます。戦闘フェイズの最中は両プレイヤー共にアブストラクトのみが使用可能で、そのほかのカードを使ったり、【発現】のサブユニット能力を使うことはできません。

① 攻撃セルの指定

場に出ているあなたのセルのうち、攻撃に参加するセルを選びます。攻撃対象を直接指定することはできません。



② アブストラクトの使用

相手プレイヤーが迎撃セルを指定する前に、両プレイヤーはアブストラクトを使用し、戦闘を有利にすることができます。



③ 迎撃セルの指定

(相手プレイヤーによる)

相手プレイヤーは、攻撃に参加したセルをどのセルで迎撃するか、しないかを指定できます。

迎撃できるのは1つの攻撃セルに対して1つの迎撃セルだけです。攻撃に参加していないセルを迎撃の対象にすることはできません。

迎撃されない



迎撃指定



④ アブストラクトの使用

相手プレイヤーが迎撃セルを指定した後、両プレイヤーはダメージ判定前に、アブストラクトを使用し、戦闘を有利にすることができます。





⑤ ダメージ判定

迎撃されなかったセルは、APの数値の分だけ相手のライフを減らします。迎撃されたセルと、その相手は互いにAPの数値の分だけ相手のHPを同時に減らし合います。HPが0になったセルは、戦闘フェイズ終了時に破壊され、メタボライトに置かれます。ダメージ判定は全ての組み合わせが全く同時に処理され、順番は考慮されません。

A 単球は迎撃されなかったため、APの数値である200のダメージを相手プレイヤーに与えます。この場合、相手のライフが2000だったなら、1800になります。

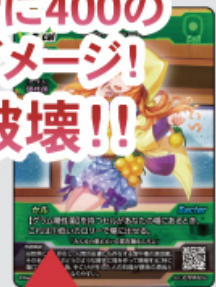
B HP100の黄色ブドウ球菌はAP400の好中球を迎撃したため、400のダメージを受けてHPが0になり、破壊されてメタボライトに置かれます。

C HP400の好中球はAP100の黄色ブドウ球菌に迎撃されたため、100のダメージを受けてHPが300になります。この後、破壊されずにこのターンが終了すると、HPはターン終了時に元の値の400に回復します。

2000 → 1800

HPに400の
ダメージ!
破壊!!

A
相手のライフに
200のダメージ!



カードとルールで
矛盾することがあつたら、
カードの方に
従ってね~♪

二人してCELLを
持ち寄って遊ぶん
なら、サブユニットは
それぞれ自分の8枚
から引くといいよ

身内で遊ぶんなら
公式ルールなんて気に
せず、身内ルールで
好きに遊べば?

カードは『スリーブ』
というカバーに入れて扱
うと、忌々しい傷や汚れ
から守れますわ



1人プレイ

1人プレイ

CELLはNPC用デッキ(全4種類)を用いた1人でのプレイも楽しめます。
※NPCとはNon Player Character(ノン プレイヤー キャラクター)の略で、
1人プレイのときに対戦相手となる仮想プレイヤーのことです。

基本的な遊び方は対戦プレイと同じですが、下記の点のみが異なります。

■ 対戦プレイと違う点

デッキ	NPCは専用デッキ(21枚)
手札	NPCは手札無し
サブユニット	NPCはサブユニット無し
先攻権	常にあなたが先攻
場の置き方	出した順に並べる

■ 勝敗条件

NPCのライフを先に0にできれば、あなたの勝利です。あなたのライフが先に0になったり、NPCかあなたがカードを引けなくなったら、あなたの敗北です。

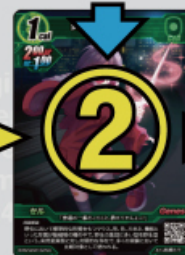
NPCの
メタボライト



あなたの
サブユニット



あなたの
メタボライト



NPCはあなたのセルの攻撃を、カードの強さに関わらず、出した順が早いセル同士で必ず迎撃します。→

出した順が分かる
ように置きます



あなたの
手札



トレーニングモードはセルマスター用の戦闘訓練プログラムです。サブユニットのセルロイドが特別に2体召喚され、その片方があなたのパートナーとなり、もう片方があなたの仮想敵として相手をしてくれます。訓練相手となるサブユニットはセルロイドを次々に召喚して襲いかかってきますが、あなたがじっくり考えるのをいつまでも待ってくれますので、最善の手をよく考えて選びましょう。



■ NPCのターンの進行

① メインフェイズ

NPCにドローフェイズは無く、代わりにゲノムから1枚ずつカードを引き、1枚引くごとにそれを使用します。**NPCはカロリーを支払わずにカードを使用します。**これを繰り返し、NPCはメインフェイズに合計**3枚**のカードを使用します。



② 戦闘フェイズ

NPCのカードの使用が終わったとき、NPCの場にセルがいるなら、NPCは**必ずすべてのセルで攻撃します。**あなたはNPCの攻撃に対し、対戦プレイの時と同様にアブストラクトを使用したり、どのセルを迎撃するかを指定し、戦闘フェイズを行います。



③ ターンエンド

戦闘フェイズが終了するとNPCはターンを終了します。2番目のメインフェイズはありません。

■ NPCのカードの使用と扱いについて

NPCが使用するアークティクル、アブストラクトなどの対象が必要なカードは、そのカードの強さに関わらず、場に出した順番が先のカードが対象となります。NPCはセルを強化するようなカードは必ず自分のセルに使用し、セルやテクノロジーを破壊するようなカードは、必ずあなたのカードに使用します。NPCの使用するカードが以下の例のように、使用することでNPCが不利となる場合には、そのカードは使用されず、メタボライトに置かれます。

● 不利益効果の例

NPCがネクロシスを使用したとき、あなたの場にセルがないなら、ネクロシスはNPC自身のセルには使用されず、メタボライトへ置かれます。

● 有益効果の例

NPCがオーキシンを使用したとき、NPCの場にセルがないなら、それはあなたのセルに対して使用されることはなく、メタボライトへ置かれます。



NPCのカードが手札に戻る場合、手札のかわりにNPCのゲノムの1番上に置きます。

1人プレイ

NPC用デッキレシピ

1人プレイで対戦相手となるNPC（仮想プレイヤー）用のデッキです。製品の各構築済みデッキから組むことができます。合計が**21枚**になっているか確かめたら、よくシャッフルして、NPCのゲノムにしましょう。あなたのデッキは対戦と同じ**50枚**です。

ジェネス

オルガネラでセルを強化するデッキです。NPCの場にセルを残さないようにしながら戦うと、オルガネラが不発しやすくなり、有利に戦えます。 攻略難易度：★



- ・ドリー 1枚
- ・キメラマウス 2枚
- ・野生型マウス 2枚
- ・ハイブリドーマ 2枚
- ・ショウジョウバエ 2枚
- ・アメーバ 2枚
- ・ヌクレオチド 2枚
- ・染色体 2枚
- ・ミトコンドリア 2枚
- ・ノックアウト 2枚
- ・制限酵素 2枚

ネイチャー

HPの高いセルが多いデッキです。屈性により、APとHPの値が入れ替わるとアブラナとアサガオのAPが脅威となります。葉緑体の【活性化】付与にも気を付けて戦いましょう。 攻略難易度：★★



- ・クロヤマアリ 1枚
- ・イトヨ 2枚
- ・ミツバチ 2枚
- ・アブラナ 2枚
- ・アサガオ 2枚
- ・アブラムシ 2枚
- ・屈性 2枚
- ・葉緑体 2枚
- ・アルカロイド 2枚
- ・かぎ刺激 2枚
- ・オーキシン 2枚



■ イムニア

セルの除去手段が多く、火力にも優れたデッキです。サイトカインによる大幅なAPアップに注意し、場にセルを2体以上残さないようにしながら戦いましょう。

攻略難易度：★★★★



- ・マクロファージ 2枚
- ・好中球 2枚
- ・キラーT細胞 2枚
- ・樹状細胞 2枚
- ・単球 2枚
- ・リンパ節 2枚
- ・獲得免疫 1枚
- ・ワクチン 1枚
- ・食作用 2枚
- ・サイトカイン 2枚
- ・拒絶反応 1枚
- ・ネクロシス 2枚

■ バクター

セルの数で攻めるデッキです。日和見感染の効果が発動するとセルが大幅に強化されます。単体では弱いセルが多いため、NPCより強いセルを場に出しておくこと戦いやすくなります。

攻略難易度：★★★★



- ・サルモネラ菌 2枚
- ・MRSA 2枚
- ・ヘリコバクター・ピロリ 2枚
- ・ウェルシュ菌 2枚
- ・大腸菌 2枚
- ・黄色ブドウ球菌 2枚
- ・マイコプラズマ 2枚
- ・日和見感染 2枚
- ・エボラウイルス 2枚
- ・ノロウイルス 2枚
- ・プラスミド 1枚

印刷：日本カードプロダクツ株式会社
 制作・発売：株式会社 Manabell Games
<https://www.manabellgames.co.jp/>
 ©Manabell Games
 本製品の仕様は予告なく変更される場合がございます。

CELLの最新情報は下記の公式サイトにてご覧ください。
<https://www.thecellbiology.jp/>
 本製品に関するお問い合わせは、下記のメールアドレスにご連絡ください。
support@manabellgames.co.jp



用意するもの

50枚1組のデッキ2人分。同じ名前のカードは1デッキに2枚まで。8枚組のサブユニットカード。ライフの記録手段。

カードを使用するには**カロリーの数値と同じ枚数の手札をメタボライト(捨て札)に置く。**

勝利条件(次のどれか)

100%

- 相手のライフを0にする
- 相手のドロウの際に山札が尽きて引けない
- 相手が降伏する

カードの種類



セル

場に出す

場に出して戦闘に参加する。
AP: 攻撃力 HP: 耐久力

セルのキーワード能力

【侵入】: 侵入を持たないセルには迎撃されない。

【活性化】: APが攻撃対象のセルのHPを超えている分だけ相手のライフにダメージを与える。(攻撃側に限り発動する)

【グラム陽性菌】: 効果は無いが、他のカードに参照・指定される。



テクノロジー

場に出す

場に出ている間、ゲーム全体に効果を及ぼし続ける。



オルガネラ

セルを重ねて場に出す

自分のセルに付けて強化したり、相手のセルに付けて弱体化できる。

場に出ている間、対象のセルに効果を及ぼし続ける。

対象のセルが失われると破壊される。

まずは、同梱されている構築済みデッキをお使いいただき、慣れてきたらオリジナルデッキを構築して楽しみ下さい。

ゲームの準備

双方のプレイヤーはそれぞれ次の通りに準備する。

初期ライフを**2500**にセットする。

デッキをシャッフルし、ゲノムの位置に置く。構築済みデッキを使用する場合はゲノムからカードを**5枚**、オリジナルデッキを使用する場合は**3枚**引いて手札にする。(1度だけ引きなおせる)

サブユニット(8種類各1枚)の束をシャッフルし、1枚カードを引き、表向きにセットする。

ジャンケン等で先攻か後攻かを決めて開始する。

ターンの進行

① ドロウ

山札からカードを**3枚**引いて手札に加える。(先攻1ターン目はドロウ無し、後攻1ターン目はドロウ2枚)

② カードの使用と戦闘フェイズ

1ターンに1度限りで戦闘フェイズを行うほか、その後に手札からカードを何枚でも好きな順番で使用できる。

③ ターンエンド

「ターンエンド」を宣言して相手のターンへ移行する。セルに与えられたダメージは次のターンへは持ち越されず、場に出ているセルのHPは、敵・味方共に全て無傷の状態に戻る。ターン終了時の処理後、手札が6枚を超えているときは、好きなカードをメタボライトに置いて、手札を6枚にする。



アーティクル

使い切り

使い切りで1度だけ効果を発揮する。自分のターンのメインフェイズに使用できる。戦闘フェイズの最中や相手のターンでは使えない。



アブストラクト

使い切り

使い切りで1度だけ効果を発揮する。相手のターンや戦闘フェイズの最中にも使える。相手がカードを使用した直後に使えば、**順序を優先して先に効果を発揮できる。**



サブユニット

開始時に1枚だけセット

各プレイヤーは最初の手札確定後にサブユニット8種類、各1枚の束からカードを1枚引き、サブユニットとして場にセットする。サブユニットの能力には以下の2タイプがある。

【発現】: ゲーム中に1度だけ発動できる能力。自分のターンのメインフェイズに使用できる。戦闘フェイズの最中や相手のターンでは使えない。最初は縦向きでセットし、能力使用後はカードを横向きにする。

【恒常性】: セットされている間、常に効果が発揮される。縦向きでセットする。

戦闘フェイズの進行

① 攻撃セルの指定

攻撃側は場に出ているセルのうち、攻撃に参加するものを選ぶ。(攻撃の対象は選べない)

② アブストラクトの使用

双方のプレイヤーはアブストラクトのカードを、何枚でも使用できる。

③ 迎撃セルの指定(相手プレイヤーによる)

迎撃側は、場に出ている自分のセルで迎撃できる。
・迎撃するか、しないかを選ぶ
・どのセルでどの攻撃セルを迎え撃つかを選ぶ
迎撃は1対1に限るほか、攻撃に参加していないセルを迎撃対象に選ぶことはできない。

④ アブストラクトの使用

双方のプレイヤーはアブストラクトのカードを、何枚でも使用できる。

⑤ ダメージ判定

・迎撃されなかったセルはAPに等しいダメージを相手のライフに与える。
・攻撃対迎撃ではAPに等しいダメージを相手セルのHPに同時に与え合う。
・HPが0になったセルは戦闘フェイズ終了時に破壊される。
(迎撃側は攻撃側プレイヤーのライフにダメージを与えることはできない)