



ビルディバイド - ブライト - とは?

「ビルディバイド - ブライト -」はアニプレックスの人気作品が集結したキャラクターカードゲームです!
自分の好きな作品とキャラクターのカードだけでデッキを組んで、友達のデッキと対戦して遊んでみましょう!

ゲームの勝利条件

どちらかを満たせばあなたの勝利です。

- 1 相手のライフゾーンのカードが無い状態で、相手プレイヤーにダメージを与える。
- 2 相手の、山札とライフゾーンのカードが無い状態で、相手プレイヤーがカードを引く。

カード紹介

ユニット



アタックやブロックを担当するゲームの主役

- 1 総コスト / 色
- 2 カードの名前
- 3 カードテキスト
- 4 パワー / ヒット
- 5 属性
- 6 カードタイプ
- 7 トリガー
- 8 称号
- 9 能力アイコン

テリトリー

両面にイラストのある特別なカード

裏側 (未開放側)



表側 (開放側)



コマンド

使い切りの効果を持つカード



デッキ構築のルール

- 1 デッキは 40~50 枚のカードで構築してください。同名カードは 4 枚まで入れることができます。
- 2 デッキとは別にテリトリーカード 1 枚を用意します。
- 3 デッキに入れる【バスター】は 12 枚ちょうど。【ショット】は 12 枚まで入れることができます。

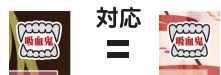
特殊なカード

エース ... テリトリーを開放できる重要なユニット。

バスター ... バスターアイコンを持つハイリスク・ハイリターンなカード。デッキに必ず 12 枚入れなければならない。

ショット ... ショットアイコンを持つ反撃用のカード。デッキに 12 枚まで入れることができる。(11 枚以下でも OK)

テリトリーの開放

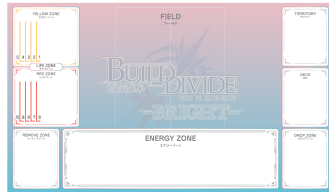


エースはそれぞれ称号を持ち、登場した時にその称号に対応したテリトリーを開放できます。テリトリーが開放されると、エースやバスターが持つ能力アイコンなど一部の効果が有効になり、真の力を発揮します。



エースユニットがプレイされるとユニットが持つ称号のテリトリーを開放。エースとテリトリーにコスト産がある場合、その産額分のエナジーが必要。

ゲームの準備



- 1 デッキをシャッフルして山札置き場に置き、テリトリーを裏側 (未開放側) でテリトリーゾーンに置きます。
- 2 ジャンケンなどで先手・後手を決定して、山札から手札を 5 枚引きます。
- 3 手札が気に入らなかつたら、5 枚全てを脇に置き、新たに山札から 5 枚引いた後、脇に置いたカードをデッキに混ぜて、山札をシャッフルします。手札の引き直しは 1 度だけ行えます。
- 4 山札の上から、裏向きのままライフゾーンに 10 枚 (イエローゾーンに 5 枚、レッドゾーンに 5 枚) 置きます。
- 5 山札の上から、表向きにしてエナジーゾーンに 2 枚置きます。

ターンの流れ

ターンは以下の流れで進んでいきます。



スタンドフェイズ

レスト (横向き) になっている、自分のカードを全て、スタンド (縦向き) にするフェイズです。レストは行動済みを表す状態で、スタンドになることで繰り返し行動させることができます。



ドローフェイズ

山札の上からカードを 1 枚引き (ドロウ)、手札に加えるフェイズです。
※先手の 1 ターン目のみ、このドロウはできません。
もし山札が無い状態でカードを引く場合は、ライフゾーンから引きます。ライフゾーンにもカードがないなら、そのプレイヤーは敗北します。

メインフェイズ

エナジーの配置やカードのプレイ、テリトリーの開放を行う重要なフェイズです。

◇エナジーの配置

手札から 1 枚、表向きでエナジーゾーンにスタンドで置くことができます。エナジーゾーンに置かれたカードは、以降、その色のエナジーになります。

◇カードのプレイ

カードの左上に書かれた総コストに応じたエナジーをレストすることで、手札のカードをユニットとして登場させたり、コマンドとして使うことができます。総コストが「赤の 5」なら、赤いエナジーを 1 枚以上含む、5 枚のエナジーをレストすることでプレイできます。

ユニット ... プレイしたら自分のフィールドにスタンドで登場します。ユニットは、登場したターンでもすぐにアタックできます。

コマンド ... プレイして効果を適用したコマンドは、ドロップゾーンに置かれます。

アタックフェイズ

◇アタック

自分のユニットをレストすることで相手プレイヤーや、レストのユニットにアタックできます。ユニットは登場したターンからすぐにアタックやブロックができ、スタンドのユニットがいる限り、1 ターンに何度でもアタックが可能です。



◇ブロック

スタンドのユニットをレストすることで、相手のアタックをブロックすることができます。



◇バトル

レストのユニットにアタックしたり、相手がブロックした場合、バトルが発生します。バトルでは、パワー分のダメージを互いに与え合います。与えられたダメージは、そのターン中蓄積し、パワー以上のダメージを受けたユニットはドロップゾーンに置かれます。



◇ダメージ処理

プレイヤーにアタックが通ったら (ブロックされなかつたら)、相手のライフにダメージを与えます。プレイヤーに与えられたダメージは、アタックしたユニットのヒットの数値で決まります。ダメージ処理の流れは以下の順で適用します。

- 1 1 ダメージ分、相手のライフゾーンのカードを 1 枚めくりします。
- 2 そのライフに何もなければドロップゾーンに置き、ダメージが残っているなら次の 1 ダメージを処理します。



◇トリガー

めくったライフ以下の 2 種類のアイコンが書かれていたら、ダメージ処理を一旦停止して、トリガー処理を行います。

★バーストリガー

さらに追加で 1 ダメージを受けます。この追加ダメージによって、トリガーがめくれた場合、そのカードのトリガーも発生します。

★ショットトリガー

このコマンドを、コストを無視してすぐにプレイできます。2 ヒットの 1 ダメージ目にショットトリガーが出て、アタックしたユニットがいなくなつたら、残りのダメージが無効になります。

◇エンドフェイズ

「そのターン中」の効果と、全てのユニットが受けているダメージが消えます。その後、手番中のプレイヤーの手札が 6 枚を超えていたら、5 枚になるようドロップします。処理が終わったらターンが終了し、手番を交代して新たなターンを開始します。これを決着がつくまで繰り返してゲームを続行します。