

# 『CARDFIGHT！ヴァンガード』 夏期講習

# カードの見方

## グレードと特性

シールド値

パワー

クリティカル(このユニットの攻撃が相手の(V)に  
ヒットした時に与えるダメージ)



トリガーの種類(グレード0のみ)

効果

名称

クラン

# 特性とは

## グレード0・1 → 『ブースト』

後列のリアガードサークルに置くことで、バトル中同じ縦列の前のユニットに自分のパワーを加算することができる。

## グレード2 → 『インターセプト』

前列のリアガードサークルにいる場合、自身がアタックされておらず、他のユニットがアタックされているなら、そのユニットをガーディアンサークルに移動させてガーディアンにすることができる。

## グレード3 → 『ツインドライブ！！』

この特性を持つヴァンガードがアタックした場合、ドライブチェックを2回行う。

# アイコンの見方



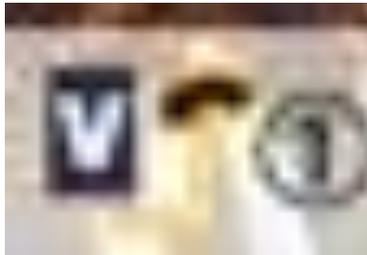
## カウンターブラスト

ダメージゾーンに置かれた表のカードを指定された枚数裏返すことによって発動できる能力



## ソウルブラスト

(V)の下にあるカードを指定された枚数ドロップゾーンに送ることによって発動できる能力



## ソウルチャージ

山札の上から指定された枚数(V)の下置くこと

# トリガーの種類

※パワー上昇効果とトリガー毎の効果は別々のユニットに適用してもよい。



## クリティカルトリガー

自分のユニット1体を選択しパワー+5000し、自分のユニット1体を選択しクリティカル+1する。



## スタンドトリガー

自分のユニット1体を選択しパワー+5000し、レスト状態のリアカードが居れば1体選択し、スタンド状態にする。



## ドロートリガー

自分のユニット1体を選択しパワー+5000し、デッキからカードを一枚引く。



## ヒールトリガー

自分のユニット1体を選択しパワー+5000し、自身の受けているダメージが相手のダメージと同じかそれ以上の場合、自分のダメージゾーンのカード1枚を選び、それをドロップゾーンへ送る。  
また、ヒールトリガーを持つユニットはデッキに4枚までしか入れられない。

# トリガーに関する注意

- **トリガーは必ず16枚デッキに入れなくてはならない。**
- **ドライブチェック、ダメージチェックの際にトリガーを持つカードがめくられることで効果を発揮する。**
- **トリガー効果はそのトリガーユニットと同じクランのヴァンガードかリアガードが自分フィールドに居ないと効果を発揮しない。**

# プレイマットの見方

ガーディアンサークル  
(防御に使うカードをここに置く)

ダメージゾーン  
(ここに6枚カードが並ぶと負け)



デッキ(山札)

ドロップゾーン  
(墓地)

ヴァンガードサークル

リアガードサークル

# ターンの流れ 1

- **スタンドフェイズ**

自分の横向きになっているユニットを縦向きにする。

- **ドローフェイズ**

デッキからカードを1枚引く。

- **ライドフェイズ**

ヴァンガードを1つ上のグレードまたは同じグレードにライド！

# ターンの流れ 2

## ・メインフェイズ

手札からリアガードを好きなだけコールしたり、同じ縦列の前後にリアガードを移動出来たり、ユニットの起動能力(「起」のアイコンの能力)を使う事が出来る。

## ・バトルフェイズ

アタックを行うか行わないかの選択→アタックするユニットの宣言→ドライブチェック(ヴァンガードのみ)→1回のバトル終了の順で行われ、アタックを行わないことを選択するまで繰り返す。

## ・エンドフェイズ

ターンエンドを宣言し相手にターンを渡す。

# アタックされる側の行動

アタックされる側はシールド能力のあるユニット(カード左側に「シールド」があるカード)をガーディアンとしてガーディアンサークルにコールすることができる。コールしたら、ガーディアンのシールド値を、ガードの対象に指定したユニットのパワーに加算する。

※コールできるのはヴァンガードのグレード以下のユニットのみ。ガーディアンは、何枚でもコールすることが出来る。

『カードファイト!! ヴァンガード』では、パワーが同じ値の場合、ヒット扱いになる。