

## 〈進軍〉

### メインフェイズ:「進軍」

自分の戦場に待機列や手札からカードを置いたり、戦場にあるカードを待機列や手札のカードと入れ替えたりします。「進軍」には4つのパターンがあり、ターン中一度しかできません。

※「進軍」を行った場合、同じターン中に「攻撃」を行うことはできません。

### 待機列にカードがある場合:

(1) 自分の待機列の先頭のカードを、自分の戦場の空いているマスに置く。  
もしくは、

(2) 自分の待機列の先頭のカードを、  
自分の戦場の既にカードが置かれているマスに置き、  
戦場に置かれていたカードを待機列の  
最後尾(この場合、ウィザードの右隣)に置く。

### 待機列にカードがない場合:

(3) 自分の手札からカードを1枚、自分の戦場の空いているマスに置く。  
もしくは、

(4) 自分の手札からカードを1枚、自分の戦場の既にカードが  
置かれているマスに置き、置かれていたカードを手札に戻す。

※「後方支援」や「陽動作戦」によって戦場にカードを置く場合、「進軍」にはなりません。



## 〈特殊アクション〉

特殊アクションには、ターンプレイヤーが任意のタイミングで行える「フリーアクション」と、ある条件下で強制的に行う、「トリガーアクション」の2種類があります。

### 入国(フリーアクション)

ターンプレイヤーは、ターン中一度だけ、手札からカードを1枚自分の王国に置くことができます。※リダーカードを「入国」する事はできません。

### 後方支援(フリーアクション)(詳細は p.19 - )

各カード、後方支援という支援能力を持っています。各後方支援には使用できるタイミングがあり、そのタイミング以外では、その能力を使用することはできません。

【メイン】と書かれている場合、自分のターン中のメインフェイズに、

【エンド】と書かれている場合、自分のターン中のエンドフェイズに使用することができます。

※アタック中、【メイン】と書かれた後方支援は、使用できない。

《ブロック》と書かれている場合、相手が攻撃してきた時に、

《ネゲート》と書かれている場合、相手が後方支援を使用した時に、使用する事ができます。

《ブロック》と《ネゲート》は、相手のターン中でも使用する事ができます。

後方支援を使用する場合、手札から使用したい後方支援を持つカードを1枚、

自分の待機列に置きます(詳細は p.5)。置かれたカードを見て、相手がその後方支援を防がなければ、その後方支援の能力を発動する事ができます。

自分の待機列にカードが5枚ある場合、後方支援を行うことはできません。

基本的に後方支援を使用せずに手札のカードを待機列に置くことはできません。

相手の後方支援により、強制的に手札のカードを待機列に置くことがありますが、その時、後方支援の能力は発動しません。セトアップ時も発動しません。後方支援を使用する為にカードを待機列に置く行為は、「進軍」や「攻撃」ではありません。「進軍」の前後に後方支援を使用する事もできますし、相手のカードをアタックし、後方支援を使用し、その後またアタックしたり後方支援を使用する事も可能です。

### 陽動作戦(トリガーアクション)(詳細は p.13 - 14)

ターンプレイヤーは、アタックや後方支援により相手の戦場にあるカードが0枚になった場合、即座に新たなカードを2枚、相手の戦場に置かなければなりません。

相手の王国からカードを2枚選び、相手の戦場の前列の任意のマスに

レスト状態(横向き)で置きます。この時、相手の王国にカードが無い、もしくは王国にカードが1枚しかない場合、足りない分のカードを相手の待機列の先頭から順番に取り、

相手の戦場の前列の任意のマスにレスト状態(横向き)で置きます。相手の王国からカードを選ぶ際、相手が「捕獲」したカードを選ぶことも可能です。カードを2枚、相手の戦場の前列のマスにレスト状態(横向き)で置いたら、ターンプレイヤーはターンを

継続します。この時、相手の王国と待機列に合計2枚以上カードが無い場合、ターンプレイヤーが勝利します(詳細は p.15)。

※カードを置くマスを選択するのは、ターンプレイヤーです。