

〔陽動作戦〕

(1)



Player Aの王国



(2)



Player Aの王国



Player Aの待機列

(3)



Player Aの待機列

(1) プレイヤー A の ウィザード が 「破壊」 や 「捕獲」 等により、 プレイヤー A の 戦場 内の カード が 0 枚 なった。 ターン プレイヤー の プレイヤー B は、

プレイヤー A の 王国 から ウォーリア と ガーディアン を 選び、 プレイヤー B が 選んだ プレイヤー A の 戦場 の 前列 の 任意 の マス に、 レスト 状態 で 置いた。

その後、 プレイヤー B の ターン を 繰続 する。

(2) プレイヤー A の ガーディアン と ウォーリア が 「破壊」 や 「捕獲」 等により、 プレイヤー A の 戦場 内の カード が 0 枚 なった。 ターン プレイヤー の プレイヤー B は、 プレイヤー A の 王国 から プリースト を 選び、 プレイヤー B が 選んだ プレイヤー A の 戦場 の 前列 の 任意 の マス に、 レスト 状態 で 置いた。 プレイヤー A の 王国 に カード が 1 枚 しか 無か った 為、 足りない 分の 1 枚 を プレイヤー A の 待機列 の 先頭 (この場合 ウォーリア) から 取り、 プレイヤー B が 選んだ プレイヤー A の 戦場 の 前列 の 任意 の マス に、 レスト 状態 で 置いた。

その後、 プレイヤー B の ターン を 繰続 する。

(3) プレイヤー A の ウォーリア と プリースト が 「破壊」 や 「捕獲」 等により、 プレイヤー A の 戦場 内の カード が 0 枚 なった。 プレイヤー A の 王国 に カード が 無い 為、 ターン プレイヤー の プレイヤー B は、 プレイヤー A の 待機列 から カード を 2 枚 選び、 プレイヤー A の 戦場 の 前列 の マス に 置かなければ なら ない 為、 プレイヤー A の 待機列 に カード が 2 枚 以上 無い 為、 プレイヤー A の 敗北 (詳細 p.15) となる。