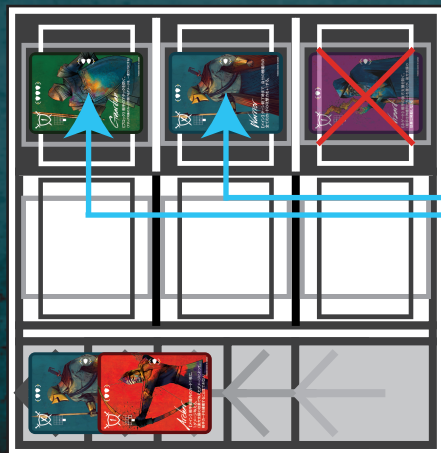


〔陽動作戦〕

(1)

プレイヤー A の戦場



プレイヤー A の待機列

プレイヤー A の王国



(3)

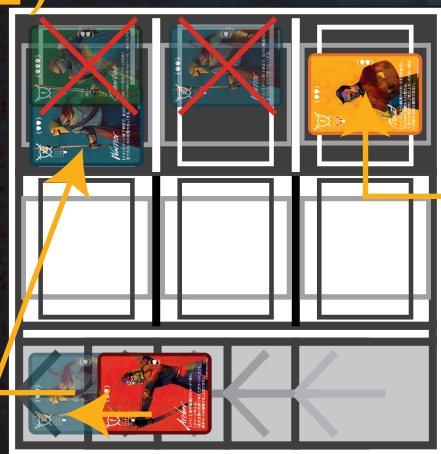
プレイヤー A の戦場



プレイヤー A の待機列

(2)

プレイヤー A の戦場



プレイヤー A の待機列

プレイヤー A の王国



(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 枚になった。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ー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 のターンを継続する。

(2) プレイヤー A のガーディアンとウォーリアーが「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 枚になった。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ー）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 のターンを継続する。

(3) プレイヤー A のウォーリアーとプリーストが「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 枚になった。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が、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。