**ルール説明概要**

**「神機共鳴コア・コネクション」**は様々なカードを調達して自分のロボットを強化しつつ、自分だけのデッキを作成します。そして、モンスターを撃破してエナジーを一番早く集めたプレイヤーが勝利するゲームです。

**各フェイズの流れ**



**スタンドフェイズ**

スタンドフェイズではロボットカードの状態をチェックし、状態によって修理を実施する。

**マネージフェイズ**

マネージフェイズでは以下の4つの行動を行うことができる。各行動の実施順番は自由である。

■リソースの確保(1ターンに**何度でも**)

・手札のカードを1枚選択し、裏側の状態でプレイヤーフィールドの

リソースに配置することができる。ここに配置されている枚数分だけ

自分のリソースの値が上昇する。

■カードの調達(1ターンに**1度**)

•「1ターンに1度だけ」HQよりカードを1枚選択し、自分の手札に加えることができる。

•調達する場合は選択したカードの***左上にあるコスト以上のリソースが自分の場に出ている必要がある。***アHQのカードが7種類以下になったらHQデッキからカードを置く。

■アタッチメントカードのコネクト(1ターンに**1度**)

•自分のロボットカードに対して手札にあるアタッチメントカードを

「1ターンに1度だけ」コネクトすることができる。ただし、その

場合コネクトするアタッチメントカードの***左上にあるコスト以上の***

***リソースが自分の場に出ている必要がある。***(上限は6枚まで)

■タクティクスカードの使用(1ターンに**何度でも**)

•手札にあるタクティクスカードを「1ターンに何度でも」使用することができる。ただし、その場合タクティクスカードの***左上にあるコスト以上のリソースが自分の場に出ている必要がある。***

・使用後は自分のジャンクに置かれる。

**コンバットフェイズ**

•主にモンスターとの戦闘を行いフェイズ。このフェイズを行うかどうかはプレイヤーの**任意**となる。

•コンバットフェイズの流れは以下の通り。

1. 「コンバットイン」：近接値か狙撃値のどちらで戦闘するのかを選択する。
2. 「コンバッチェック」：MDの1番上のカードを公開する
3. 「コンバット(戦闘)」：モンスターカードとの戦闘を行う。「同じ射程で同時に殴り合う」と考えるとよい。自分のパイロット、ロボット、アタッチメントの各戦闘値の合計値と、戦うモンスターの戦闘値を比較する

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 自分の攻撃値 < 相手の耐久値 | 自分の攻撃値 >= 相手の耐久値 |
| 相手の攻撃値 < 自分の耐久値 | お互い撃破されない | 相手のロボットのみ撃破 |
| 相手の攻撃値 >= 自分の耐久値 | 自分のロボットのみ撃破 | お互いのロボットが撃破(相打ち) |

例)近接値を選択して戦闘したところ、自分のロボットの近接値の合計が「4」で相手の耐久値が「2」なので相手を撃破できる。また、自分のロボットの耐久値が「5」で相手の近接値が「2」なので自分は撃破されない。



もし、自分のロボットが撃破された場合は以下の通りしてください。

・量産型が撃破された場合はカードを横にして「ダウン状態」とする。**(右図)**

・「通常状態」のレゾナントが撃破された場合はカードを裏返して「臨界状態」とし、

パイロットも裏返して「覚醒状態」とする。**(右下図)**

・「臨界状態」のレゾナントが撃破された場合は元の状態で横にして「ダウン状態」とし、

パイロットも元の状態に戻して「通常状態」とする。

1. 「コンバットゲイン」：モンスターカードの撃破に成功した場合、そのモンスターカードを自分のエナジープールに置き、左上に記載されているエナジーを獲得する。モンスターの撃破に失敗した場合、モンスターをMDの一番下に置く。

**ダウンフェイズ**

•主に自分の場のリセットを行うフェイズ。流れは以下の通り

1. プレイヤーのリソースと手札の全てを自分のジャンクに置く。その後、自分のプレイヤーデッキから新たに5枚のカードを引く。この際に自分のプレイヤーデッキから引くカードがなくなった場合、ジャンクに置いてあるカードをシャッフルし、プレイヤーデッキに置いてから残りのカードを引く。
2. 自分のエナジーが4点以上ある場合、所有しているテストパイロットを廃棄し、HQエリアに残存するパイロットカードから1枚を選択し新しく所有できる。(任意)
3. 自分のエナジーが8点以上ある場合、所有している量産型を廃棄し、HQエリアに残存するロボットカードから1枚を選択し新しく所有できる。(任意)

**勝利条件**

・**「自分のマネージフェイズ開始時に、エナジーが20点以上ある」**場合勝利する。レゾナントがダウン状態の場合、マネージフェイズが開始されない点は注意

・もし、勝利条件を満たしたときに他にエナジーが20点以上のプレイヤーがいた場合、それらのプレイヤーのみで延長戦を実施し、勝利条件が**「エナジーが30点以上ある」**になる(マネージフェイズを待つ必要はない)

【以下は説明とは別の話になります。印刷するときは1,2ページ目のみを選択して印刷しましょう】

【コアコネ\_簡易ルールブックについて】

お試しでコアコネの簡易ルールブックを置きました。友達に紹介する際にA4両面印刷で渡してみてください。

ただし、細かいルールはここには載せておりません。そのため、このルールブックのみでプレイするのは難しいです。そのため、知人に聞いたり公式の説明書を確認したりしてください 。

(あくまで初心者に教えるときに役立てることを目的としたルールブックです)

【印刷時の注意】

・A4両面印刷で印刷しましょう

・3ページ目(このページ)は不要なので、印刷設定時に1,2ページ目のみを選択して印刷しましょう

【その他】

細かいルールは公式の以下のページからダウンロードできる。

<http://keepdry88.chobi.net/rule.html>

その他に公式Q&Aやwikiがあるので参考にしてみよう

　　<http://keepdry88.chobi.net/qa.html>

<http://www60.atwiki.jp/core-connection/>

検索するときは「コアコネ」で。twitter上であれば「#コアコネ」で検索してみよう。