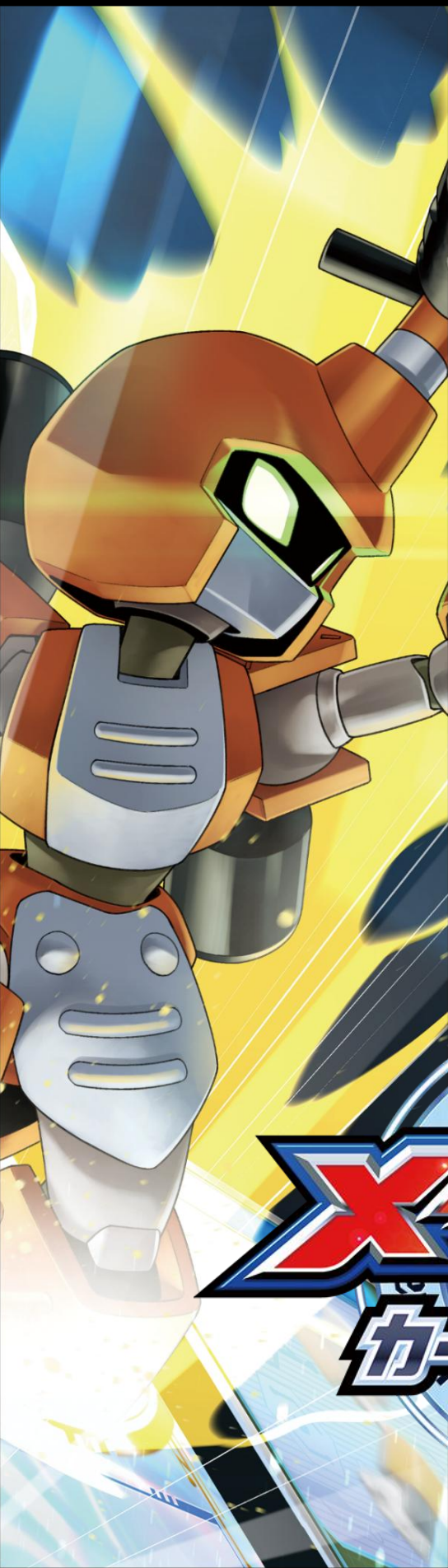


MEDAROT CARD GAME RB

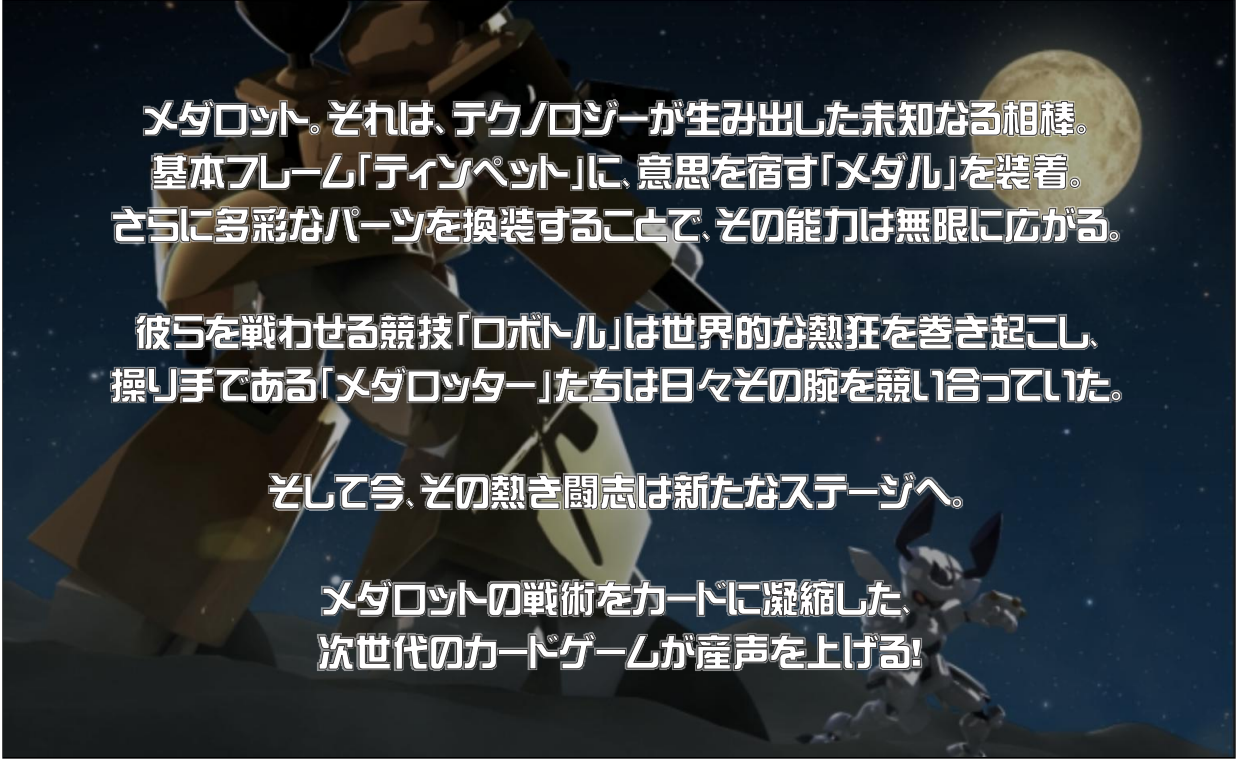


メダロット
カードゲームRB

プレイング
マニュアル



イントロダクション



メダロット。それは、テクノロジーが生み出した未知なる相棒。
基本フレーム「ティンペット」に、意思を宿す「メダル」を装着。
さらに多彩なパーツを換装することで、その能力は無限に広がる。

彼らを戦わせる競技「ロボトル」は世界的な熱狂を巻き起こし、
操り手である「メダロッター」たちは日々その腕を競い合っていた。

そして今、その熱き闘志は新たなステージへ。

メダロットの戦術をカードに凝縮した、
次世代のカードゲームが産声を上げる!

ゲーム内容

メダロット・カードゲームRBは、近未来のロボット「メダロット」同士でバトル（通称：ロボトル）を行うカードゲームです。

このゲームでは、あなたの相棒となるリーダーメダロットと、そのリーダーをサポートするメダロット達でロボトルを行います。

相手のリーダーメダロットのバリアをすべて破壊し、本体にダメージをあたえ機能停止にすると勝利になります。

メダロット達を連携させて攻撃し、勝利を目指しましょう。

カードについて

リーダーメダロットカード



メダビー

6

遠距離射撃(行動)
【狙い撃ち】

5000

2

KBT01-M

- 充填コスト**：通常攻撃に必要なエネルギー
- タイプ**：メダロットのタイプ
射撃 格闘 支援
回復 防御 設置
- カード名**
- 能力**：このメダロットが持つ固有能力
・**行動**：アクションフェイズに使用できる能力
使用するには明記された充填コスト分のエネルギーが必要
- パワー**：このメダロットのロボトルの強さ
数値が大きい方が強い
- 急速冷却コスト**：急速冷却に必要なカード枚数
- 脚部タイプ**：メダロットの脚部タイプ
二脚 多脚 車両 戦車
浮遊 飛行 潜水
- 型番**



ロクショウ

6

近接格闘(特性)
【がむしゃら】

5000

3

KWG01-M

- 能力**：このメダロットが持つ固有能力
・**特性**：使用しなくても常時効果を持つ能力





リーダーメダロット
カードの裏面

カードについて

パーツカード




■ **パーツ種**：パーツの種類  右腕  左腕



■ **タイプ**：パーツのタイプ
 射撃  格闘  支援
 回復  防御  設置

■ **カード名**

■ **能力**：このメダロットが持つ固有能力
・ **行動**：アクションフェイズに使用できる能力
使用するには明記された充填コスト分のエネルギーが必要
・ **特性**：使用しなくても常時効果を持つ能力

■ **機体名 型番**

■ **レアリティ**  レア  アンコモン  コモン

シールドアタック(行動)
相手のメダロットを1体選び、6000ダメージを与える。
次の自分のターンの開始時まで  タイプの戦術ストックを2つ増やす。
純正ボーナス(特攻)
スルーズが装備：  を獲得。
スルーズ VAL-06-F



■ **バリアリミット**：バリアが表記値以下でないとこのカードは場に出ることができない
※バリアリミット表記がないものは使用制限はありません

■ **戦術**：表記されているタイプの戦術ストックがアイコンの数だけ補充される

■ **パワー補正**：リーダーメダロットのパワーを増減させる値

コンゴウショウ
戦術  
+1000
ニオーカイコー AG000-M



パーツカードの裏面

カードについて

サポートメダロットカード



■**充填コスト**：通常攻撃に必要なエネルギー

■**タイプ**：メダロットのタイプ



※複数のタイプを持つメダロットもあります

■**カード名**

■**戦術**：表記されているタイプの戦術ストックがアイコンの数だけ補充される

■**能力**：このメダロットが持つ固有能力

・**特性**：使用しなくても常時効果を持つ能力

■**パワー**：このメダロットのロボトルの強さ数値が大きい方が強い

■**急速冷却コスト**：急速冷却に必要なカード枚数

■**レアリティ**

■**型番**



■**バリアリミット**：バリアが表記値以下でないとこのカードは場に出すことができない

※バリアリミット表記がないものは使用制限はありません

■**能力**：このメダロットが持つ固有能力

・**行動**：アクションフェイズに使用できる能力
使用するには明記された充填コスト分のエネルギーが必要



サポートメダロット
カードの裏面

カードについて

戦術カード



戦術カードの裏面

カードについて

メダロッターカード



■カード名

■効果：このカードが使われた時の効果

■レアリティ  レア  アンコモン  コモン



メダロッター
カードの裏面

カードについて

メダフォースカード



この図は、メダフォースカードの構造と各要素の機能を説明しています。カードの左上にはコスト「2」が示されています。カード名「いっせいしゃげき」は、戦術タイプ「射撃」のアイコンと共に表示されています。効果欄には、相手リーダーに7000ダメージを与える、相手リーダーのパーツがバリアを破壊したとき、追加で相手のパーツを1枚破壊する、という効果が記載されています。レアリティは「レア」です。

■ **バリアリミット**：バリアが表記値以下でないとこのカードは使用できない

■ **タイプ**：戦術のタイプ
射撃 格闘 支援
回復 防御 設置

■ **カード名**

■ **効果**：このカードが使われた時の効果

■ **レアリティ** レア アンコモン コモン



メダフォース
カードの裏面

カードについて

メダルカード



■カード名

■レベル

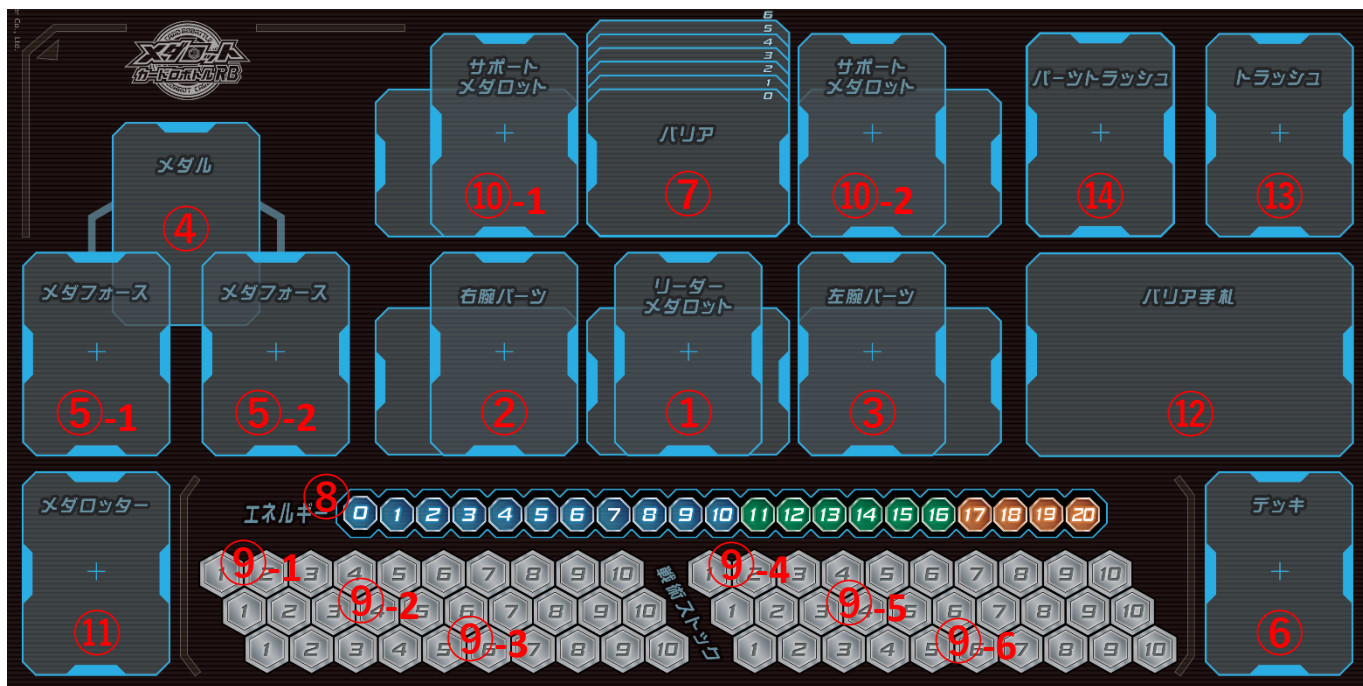
■使用可能メダフォース：
このメダルで使用可能なメダフォース



メダルカードの裏面

自分の場について

自分の場には、下記のようにカードやマーカーを置きます。



- ① **リーダーメダロット**：リーダーメダロットカードを置く場所
- ② **右腕パーツ**：最初に装備している右腕パーツカードと
パーツデッキの右腕パーツカードを置く場所
- ③ **左腕パーツ**：最初に装備している左腕パーツカードと
パーツデッキの左腕パーツカードを置く場所
- ④ **メダル**：メダルカードを置く場所
- ⑤-1,2 **メダフォース**：メダフォースカードを置く場所
- ⑥ **デッキ**：自分のデッキを置く場所
- ⑦ **バリア**：バリアカードを置く場所
- ⑧ **エネルギー**：エネルギー上限と現在エネルギーを表すマーカーを置く場所
- ⑨-1~6 **戦術ストック**：戦術ストックの数を表すマーカーを置く場所
- ⑩-1,2 **サポートメダロット**：サポートメダロットカードを置く場所
- ⑪ **メダロッター**：使用中のメダロッターカードを置く場所
- ⑫ **バリア手札**：バリア手札を置く場所
- ⑬ **トラッシュ**：捨てたり、使用したカードを置く場所
- ⑭ **パートトラッシュ**：破壊されたパーツカードを置く場所

マーカーについて

エネルギーマーカー



エネルギー上限：エネルギーの上限値を示すマーカー
初期は10で最大16まで増えます。
ただし、カード等の効果でそれ以上に増えることがあります。



現在エネルギー：現在のエネルギーを示すマーカー
毎ターン、エネルギー上限まで回復します。

戦術ストックマーカー



射撃戦術ストック：射撃戦術ストック数を示すマーカー



格闘戦術ストック：格闘戦術ストック数を示すマーカー



支援戦術ストック：支援戦術ストック数を示すマーカー



回復戦術ストック：回復戦術ストック数を示すマーカー



防御戦術ストック：防御戦術ストック数を示すマーカー



設置戦術ストック：設置戦術ストック数を示すマーカー

※Deluxe Edition内のカードでは、回復と設置の戦術ストックマーカーは使用しません。

◆配置例

エネルギー上限: 13 現在エネルギー: 4

射撃戦術ストック: 3 格闘戦術ストック: 1 支援戦術ストック: 2



デッキについて

メダロット カードゲームRBで対戦するためには、下記が必要となります。

■リーダーメダロット

- ・リーダーメダロットカード 1枚
- ・リーダー右腕パーツカード 1枚
- ・リーダー左腕パーツカード 1枚



※両腕パーツはリーダーメダロットと純正（リーダーメダロットと型番が同じ）でなければならない。

■パーツデッキ（追加パーツ）

- ・腕パーツカード 0~4枚



※右腕パーツと左腕パーツと合わせて4枚であれば、組み合わせは自由。ただし、同じパーツは不可。

■メダル&メダフォース

- ・メダルカード 1枚
- ・メダフォースカード 0~2枚



※メダフォースはメダルに明記されたメダフォースの中から2枚まで選択可能。

■デッキ

- ・サポートメダロットカード
 - ・戦術カード
 - ・メダロッターカード
- 合計35枚



※同じカードは3枚まで入れられます。

勝利条件

・相手のリーダーメダロットを機能停止にする。

相手のリーダーメダロットのバリアとパーツが全て無い状態で、相手のパワーを上回るダメージを与えると、相手のリーダーメダロットは機能停止となり勝利となります。

・相手をデッキアウトにさせる。

相手のデッキの残り枚数が、ドローしなければならない枚数より少ない場合、相手はデッキアウトとなり勝利となります。

初期カード&マーカー配置

・下記のように配置します。



- ① **リーダーメダロット**：リーダーメダロットカードを表にして置きます。
- ② **右腕パーツ**：リーダー右腕パーツカードを表にして置き、その下にパーツデッキの右腕パーツカードを裏にして横向きに置きます。
- ③ **左腕パーツ**：リーダー左腕パーツカードを表にして置き、その下にパーツデッキの左腕パーツカードを裏にして横向きに置きます。
- ④ **メダル**：メダルカードを表にして置きます。
- ⑤-1,2 **メダフォース**：メダフォースカードを1枚ずつ裏にして置きます。
- ⑥ **デッキ**：35枚のデッキをよくシャッフルして裏にして置きます。
- ⑦ **バリア**：デッキの上から6枚を裏にして、少しずつ重ねて横向きに置きます。
- ⑧ **エネルギー**：エネルギー上限と現在エネルギーを表すマーカーを置く場所です。
初期エネルギーは10なので、上限マーカーを10の位置に置き、重ねて現在値マーカーも置きます。
- ⑨-1~6 **戦術ストック**：戦術ストックの数を表すマーカーを置く場所です。
6つのレーンがあり、各戦術ストック別に異なるレーンを使用します。
上記では、両腕のパーツから射撃の戦術ストックが2つ獲得できるので、射撃の戦術マーカーを2の位置に置きます。

先攻後攻の決定

・ジャンケンやコインなどで、最初にターンを行う、先攻プレイヤーを決めてください。

初期ドロウ(引き)

- ・デッキからカードを6枚ドロウ、これが最初の手札です。
- ・望むなら、初期ドロウは1回だけ引き直しをすることができます。
- ・デッキに戻したいカードを任意の枚数だけ選び、公開せずにデッキの下に入れます。
- ・それから、デッキから手札が6枚になるまでカードをドロウします。
- ・引き直しをした場合は、デッキをもう一度よくシャッフルします。

対戦開始

・「ロボットファイト！」の掛け声とともに対戦開始いたします。

ゲームの進め方(ターン進行)

- ・以下の4つのフェイズを順番に実行します。
ただし、先攻1ターン目は、スタンバイフェイズのみ実行となります。
- ・最後に手札調整を行ってターン終了し、ターン(先攻後攻)交代となります。

ドローフェイズ

- ・先攻1ターン目は、このフェイズをスキップします。
- ・手札から任意の枚数(0枚を含む)のカードを選びトラッシュに捨てます。
- ・デッキから手札が6枚になるまでカードをドローします。

スタンバイフェイズ

- ・場に置かれているメダロットカードがあればトラッシュに置きます。
- ・放熱状態のメダロットをスタンバイ状態にします。
- ・エネルギー上限を+1します。(最大16まで) ※先攻の1ターン目は増えません。
- ・エネルギーを上限まで回復させます。
- ・獲得できる戦術ストックを再計算し、戦術ストックを再補充させます。
- ・以下のアクションを任意の回数、任意の順番で実行します。
 - ・**転送** : 手札からサポートメダロットカードを場に配置(最大2体まで)
 - ・**パーツ交換** : 腕のパーツを入れ替える
 - ・**メダロットカード** : 手札からメダロットカードを使う(1ターン1枚まで)

アクションフェイズ

- ・先攻1ターン目は、このフェイズをスキップします。
- ・以下のアクションを任意の回数、任意の順番で実行します。
- ・場のメダロットの各種アクションは、スタンバイ状態でないと行えません。
 - ・**通常攻撃** : 1体のメダロットで攻撃 充填コスト分のエネルギーが必要
 - ・**クロスアタック** : 複数体のメダロットで攻撃 合計充填コスト分のエネルギーが必要
 - ・**能力(行動)** : メダロットの能力を起動 能力の充填コスト分のエネルギーが必要
 - ・**戦術カード** : 手札から戦術カードを使う 戦術コスト分の戦術ストックが必要
 - ・**メダロットカード** : 手札からメダロットカードを使う(1ターン1枚まで)
 - ・**急速冷却** : 手札を捨てて放熱状態のメダロット1体をスタンバイ状態にする
 - ・**メダフォースカード** : メダフォースカードを使う(各カード対戦中1回まで)

エンドフェイズ

- ・先攻1ターン目は、このフェイズをスキップします。
- ・転送アクションを任意の回数実行します。
 - ・**転送** : 手札からサポートメダロットカードを場に配置(最大2体)

手札調整

- ・エンドフェイズ(先攻1ターン目のみ、スタンバイフェイズ)終了後
手札が6枚以上の時、手札が5枚になるまでカードをトラッシュに捨てます。

ゲーム進行における宣言

ターンの進行中は、現在のフェイズや自分の行動を対戦相手に明確に伝えることが重要です。
スムーズな進行のため、各フェイズの開始時、および各アクションの実行時、そしてターン終了時には、必ず声に出して宣言を行いましょ。

アクションフェイズ
開始します!



ドローフェイズ

- ・先攻1ターン目は、このフェイズをスキップします。
- ・ドローフェイズの開始を宣言します。
- ・手札から任意の枚数のカードを選び、トラッシュに捨てます。
(1枚も捨てなくてもかまいません)



トラッシュ、パートトラッシュ

- ・トラッシュおよびパートトラッシュにカードを捨てる際は、必ず表向きで置きます。
- ・トラッシュおよびパートトラッシュは公開情報です。お互いのプレイヤーは、いつでも内容を確認できます。
- ・置かれたカードの順番を入れ替えることはできません。



- ・その後、手札が合計6枚になるまでデッキからカードをドローします。



デッキアウト

- ・ドローする際、デッキの残り枚数が不足して必要な枚数を引けない場合、そのプレイヤーはデッキアウトで負けになります。



スタンバイフェイズ

- ・スタンバイフェイズの開始を宣言します。
- ・場に置かれている自分のメダロットカードがあればトラッシュに置きます。



- ・放熱状態のメダロットをスタンバイ状態にします。



スタンバイ状態と放熱状態

- ・サポートメダロットは場に転送時や攻撃などの行動後には、放熱状態になります。
- ・放熱状態時はカードを横向きに配置します。



<スタンバイ状態>

<放熱状態>

- ・エネルギー上限を+1します。（最大値は16。先攻の1ターン目は増加しません）
- ・エネルギー上限までエネルギーを回復させます。

例：

前ターン時



上限が+1されて13 現在値は上限まで回復13

スタンバイフェイズ



- ・獲得できる戦術ストックを計算し、戦術ストックを補充させます。

戦術ストック

- ・戦術ストックは6タイプが存在します。



- ・戦術アイコンが記されたメダロットや腕パーツが場に存在すると、そのアイコンの数だけ、対応するタイプの戦術ストックが補充されます。

例：



- デッドクエーサーから 射撃、格闘
- シャドウアーマーから 防御
- メタリボルバーから 射撃
- メタマシンガンから 射撃

の戦術ストックを獲得



スタンバイフェイズ

スタンバイフェイズの続き

- ・以下のアクションを任意の回数、任意の順番で実行します。

【転送】

手札のサポートメダロットカードを場に配置するアクションです。

転送アクションの流れ

①転送するサポートメダロットを決める

- ・手札から転送する（場に出す）サポートメダロットカードを決めます。
- ・バリアリミットが表記されているカードは、バリアリミットの条件をみたすまで転送することはできません。

バリアリミット

・バリアリミットが表記されているカードは、自分のリーダーメダロットのバリアが指定された数値以下になった時のみ使用できます。



サポート
メダロット
カード



戦術
カード



腕パーツ
カード



メダフォース
カード

②転送するサポートメダロットを宣言し、場に配置する

- ・「（メダロット名）を右側の位置に転送！」などと、転送するサポートメダロットと場所を宣言します。
- ・手札からサポートメダロットカードを場に配置します。
- ・転送できる場所は2か所あります。それ以上は転送できません。
- ・転送されたメダロットは放熱状態で場に配置されます。



- ・すでに配置されている場所を対象として転送を行うことも可能です。その場合は、まず、配置されていたサポートメダロットをトラッシュに置き、空いた場所に、新たなサポートメダロットを配置します。



スタンバイフェイズ

【パーツ交換】

リーダーメダロットの腕パーツを交換するアクションです。

パーツ交換アクションの流れ

①パーツ交換するパーツを決める

- ・パーツデッキから入れ替える腕パーツを決めます。
- ・バリアリミットが表記されているカードは、バリアリミットの条件をみたすまでパーツ交換することはできません。
- ・左右異なる腕パーツに入れ替えることはできません。

②交換する腕パーツを宣言し、場に配置する

- ・「（左腕or右腕）を（腕パーツ名）に交換」など、付け替える部位（左腕/右腕）と腕パーツ名を宣言します。

腕パーツが破壊されていない場合

- ・現在の腕パーツを、パーツデッキ内の任意の腕パーツと入れ替えます。
- ・入れ替える腕パーツは場に置き、それまでの腕パーツはパーツデッキに戻します。

腕パーツが破壊されている場合

- ・パーツデッキ内の任意の腕パーツを場に出すことができます。

パーツ交換!



【メダロッターカード】

手札からメダロッターカードを使うアクションです。

メダロッターカードアクションの流れ

①使用するメダロッターを決め、使用の宣言をする

- ・メダロッターカードは1ターンに1枚のみ使用可能です。
- ・「（メダロッター名）を使用」など、メダロッターカードの使用を宣言し、手札からメダロッターカードをメダロッター置き場に置きます。



②メダロッターカードの効果を発動、解決

メダロッターカードの効果を発動、解決させます。

アクションフェイズ - 通常攻撃

- ・先攻1ターン目は、このフェイズをスキップします。
- ・アクションフェイズの開始を宣言します。
- ・下記アクションを実行可能な状態であれば、任意の回数、任意の順番で実行できます。
 - ・場のメダロットによるアクション・【通常攻撃】、【クロスアタック】、【能力（行動）】
 - ・手札のカードを使うアクション・【戦術カード】、【メダロッターカード】、【急速冷却】
 - ・必殺アクション・【メダフォースカード】

【通常攻撃】

- ・自分の場にいるスタンバイ状態のメダロット1体で、対象のメダロット1体に対して攻撃を行うアクションです。

通常攻撃アクションの流れ

①攻撃メダロットを決める

- ・攻撃を行うメダロットを、自分の場のスタンバイ状態のリーダーメダロットやサポートメダロットから選択します。放熱状態のメダロットは選択できません。
- ・攻撃を行うメダロットの**充填コスト**の値と等しい**エネルギー**が必要です。（足りない場合は攻撃できません）

②対象メダロットを決める

- ・攻撃の対象となるメダロットを、相手の場にいるリーダーメダロットやサポートメダロットから選択します。どの状態のメダロットでも選択できます。

③エネルギーを消費し、攻撃の宣言をする

- ・メダロットの**充填コスト**の値と等しい**エネルギー**を消費させます。
- ・「（攻撃メダロット名）が、（対象メダロット名）に通常攻撃」などと通常攻撃を行うことを宣言します。
※同名のメダロットの場合、場所の指定も行ってください。

④攻撃を解決する

- ・攻撃メダロットと対象メダロットの各種補正を加えたパワーを算出します。
- ・攻撃メダロットと対象メダロットのパワーをくらべます。

**攻撃メダロットのパワーの方が大きい場合 又は
両者のパワーが同じだが、対象メダロットが放熱状態だった場合**
対象メダロットがダメージをうける。

攻撃メダロットのパワーの方が小さく、対象メダロットがスタンバイ状態だった場合
攻撃メダロットは対象メダロットに反撃されダメージをうける。

攻撃メダロットのパワーの方が小さく、対象メダロットが放熱状態だった場合
攻撃メダロットからの攻撃は防がれ、対象メダロットはダメージをうけない。

両者のパワーが同じで、対象メダロットがスタンバイ状態だった場合
両者相打ちになり、対象メダロットも攻撃メダロットもダメージをうける。

充填コストとエネルギー消費

- ・充填コストが明記されている行動をするには、指定された値のエネルギーを消費する必要があります。
- ・エネルギーを消費したときは、現在エネルギーのマーカーを動かして、残りのエネルギー値がわかるようにしてください。

例：ウォーバニットが充填4の通常攻撃を行った場合



上限12 現在値10

行動前



上限12 充填コスト4の行動を行ったため、現在値6に

行動後



通常攻撃アクションの流れ の続き...

⑤対象メダロットのダメージを解決する

- ・対象メダロットがダメージを受けていない場合は⑥へ
- ・対象がサポートメダロットかリーダーメダロットかで流れが変わります。

サポートメダロットの場合

対象メダロットは攻撃を受けて機能停止になります。
機能停止した対象メダロットのカードはトラッシュに置かれます。

リーダーメダロットの場合

対象のリーダーメダロットにバリアや腕パーツがある場合は、攻撃を自身のバリアで受けるか、左右どちらかの腕パーツで受けるかを選択できます。バリアがなければ、必ず腕パーツで受けることになり、腕パーツがなければ、必ずバリアで受けることになります。どちらもない場合は、本体で受けます。

バリアで受ける場合

対象のリーダーメダロットのバリアを減らします。
バリアとして置かれているカードを上から1枚取り、裏にしてバリア手札に置きます。自分のバリア手札はいつでも自由に見ることができます。

腕パーツで受ける場合

攻撃を受けた腕パーツは破壊されます。
破壊された腕パーツのカードはパートトラッシュに置かれます。

本体で受ける（バリアおよび腕パーツがない）場合

対象のリーダーメダロットは攻撃を受けて機能停止になります。

⑥攻撃メダロットのダメージを解決する

- ・攻撃メダロットがダメージを受けていない場合は⑦へ
- ・サポートメダロットかリーダーメダロットかで流れが変わります。

サポートメダロットの場合

攻撃メダロットは反撃を受けて機能停止になります。
機能停止した攻撃メダロットのカードはトラッシュに置かれます。

リーダーメダロットの場合

攻撃したリーダーメダロットにバリアや腕パーツがある場合は、反撃を自身のバリアで受けるか、左右どちらかの腕パーツで受けるかを選択できます。バリアがなければ、必ず腕パーツで受けることになり、腕パーツがなければ、必ずバリアで受けることになります。どちらもない場合は、本体で受けます。

バリアで受ける場合

攻撃したリーダーメダロットのバリアを減らします。
バリアとして置かれているカードを上から1枚取り、裏にしてバリア手札に置きます。自分のバリア手札はいつでも自由に見ることができます。

腕パーツで受ける場合

反撃を受けた腕パーツは破壊されます。
破壊された腕パーツのカードはパートトラッシュに置かれます。

本体で受ける（バリアおよび腕パーツがない）場合

攻撃したリーダーメダロットは反撃を受けて機能停止になります。

⑦放熱状態（横向きに配置）にする

- ・攻撃したメダロットのカードを放熱状態（横向きに配置）にします。

【クロスアタック】

- ・自分の場にいるスタンバイ状態のメダロット複数体で、対象のメダロット1体に対して攻撃を行うアクションです。攻撃対象をリーダーメダロットにした場合、攻撃に参加したメダロットの数だけ、ダメージを与えることができます。

クロスアタックアクションの流れ

①攻撃メダロットを決める

- ・攻撃を行うメダロットを、自分の場のスタンバイ状態のリーダーメダロットやサポートメダロットの中から複数体選択します。
放熱状態のメダロットはクロスアタックに参加できません。
- ・攻撃に参加する全メダロットの**充填コスト**の合計値と等しい**エネルギー**が必要です。（足りない場合は攻撃できません）

②対象メダロットを決める

- ・攻撃の対象となるメダロットを、相手の場のいるリーダーメダロットやサポートメダロットから選択します。どの状態のメダロットでも選択できます。

③エネルギーを消費し、攻撃の宣言をする

- ・攻撃に参加する全メダロットの**充填コスト**の合計値と等しい**エネルギー**を消費させます。
- ・2体で攻撃時
「（攻撃メダロット名1）と（攻撃メダロット名2）の2体で（対象メダロット名）にクロスアタック」などと、クロスアタックを行うことを宣言します。
※同名のメダロットの場合、場所の指定も行ってください。
- ・3体で攻撃時
「全メダロットで（対象メダロット名）にクロスアタック」などとクロスアタックを行うことを宣言します。

④攻撃を解決する

- ・攻撃に参加する全メダロットと対象メダロットの各種補正を加えたパワーを算出します。
- ・攻撃に参加する全メダロットのパワーの合計と対象メダロットのパワーをくらべます。

**攻撃メダロットのパワーの方が大きい場合 又は
両者のパワーが同じだが、対象メダロットが放熱状態だった場合**

対象メダロットがダメージをうける。

攻撃メダロットのパワーの方が小さく、対象メダロットがスタンバイ状態だった場合

攻撃に参加した全メダロットが対象メダロットに反撃されダメージをうける。

攻撃メダロットのパワーの方が小さく、対象メダロットが放熱状態だった場合

攻撃メダロットからの攻撃は防がれ、対象メダロットはダメージをうけない。

両者のパワーが同じで、対象メダロットがスタンバイ状態だった場合

相打ちになり、対象メダロットも攻撃に参加した全メダロットもダメージをうける。

パワーと充填の合計



例：左記の場の3体全メダロットで攻撃した場合

パワー

コバルトセッター	3000	
ウォーバニット	5000	
メタビー	5000+1000	※メタリボルバーの補正

合計パワー 14000

充填コスト

コバルトセッター	2
ウォーバニット	4
メタビー	6

合計充填コスト 12

クロスアタックアクションの流れ の続き...

⑤対象メダロットのダメージを解決する

- ・対象メダロットがダメージを受けていない場合は⑥へ
- ・対象がサポートメダロットかリーダーメダロットかで流れが変わります。

サポートメダロットの場合

対象メダロットは攻撃を受けて機能停止になります。
機能停止した対象メダロットのカードはトラッシュに置かれます。

リーダーメダロットの場合

攻撃に参加したメダロットの数だけ、ダメージを受けます。

以下のダメージ解決の処理をダメージ回数分おこなってください。

対象のリーダーメダロットにバリアや腕パーツがある場合は、攻撃を自身のバリアで受けるか、左右どちらかの腕パーツで受けるかを選択できます。
バリアがなければ、必ず腕パーツで受けることになり、腕パーツがなければ、必ずバリアで受けることになります。どちらもない場合は本体で受けます。

バリアで受ける場合

対象のリーダーメダロットのバリアを減らします。
バリアとして置かれているカードを上から1枚取り、裏にしてバリア手札に置きます。自分のバリア手札はいつでも自由に見ることができます。

腕パーツで受ける場合

攻撃を受けた腕パーツは破壊されます。
破壊された腕パーツのカードはパートトラッシュに置かれます。

本体で受ける（バリアおよび腕パーツがない）場合

対象のリーダーメダロットは攻撃を受けて機能停止になります。

⑥攻撃メダロットのダメージを解決する

- ・攻撃メダロットがダメージを受けていない場合は⑦へ
- ・攻撃に参加した全メダロット分のダメージを解決します。
- ・サポートメダロットかリーダーメダロットかで流れが変わります。

サポートメダロットの場合

攻撃に参加した全サポートメダロットは反撃を受けて機能停止になります。
機能停止した攻撃メダロットのカードはトラッシュに置かれます。

リーダーメダロットの場合

攻撃したリーダーメダロットにバリアや腕パーツがある場合は、反撃を自身のバリアで受けるか、左右どちらかの腕パーツで受けるかを選択できます。
バリアがなければ、必ず腕パーツで受けることになり、腕パーツがなければ、必ずバリアで受けることになります。どちらもない場合は、本体で受けます。

バリアで受ける場合

攻撃したリーダーメダロットのバリアを減らします。
バリアとして置かれているカードを上から1枚取り、裏にしてバリア手札に置きます。自分のバリア手札はいつでも自由に見ることができます。

腕パーツで受ける場合

反撃を受けた腕パーツは破壊されます。
破壊された腕パーツのカードはパートトラッシュに置かれます。

本体で受ける（バリアおよび腕パーツがない）場合

攻撃したリーダーメダロットは反撃を受けて機能停止になります。

⑦放熱状態（横向きに配置）にする

- ・攻撃に参加した全メダロットのカードを放熱状態（横向きに配置）にします。

アクションフェイズ - 能力(行動)

【能力(行動)】

・自分の場にいるスタンバイ状態のメダロットの能力(行動)を行うアクションです。

能力(行動)アクションの流れ

①能力(行動)を決め、使用の宣言をする

- ・この能力(行動)を行うには、そこに明記された**充填コスト**の値と等しい**エネルギー**が必要です。(足りない場合はその能力(行動)は行えません)
- ・能力(行動)は**スタンバイ状態**のメダロットのみ行うことができます。
- ・「(能力行動を行うメダロット名)が、(能力行動名)を発動!」などと、能力(行動)を行うことを宣言します。

②エネルギーを消費する

- ・能力(行動)の**充填コスト**の値と等しい**エネルギー**を消費させます。

③能力(行動)の効果を発動、解決

- ・能力(行動)の効果を発動、解決させます。

④能力(行動)を行ったメダロットのカードを放熱状態(横向きに配置)にします。

アクションフェイズ - メダフォースカード

【メダフォースカード】

・強力なメダフォースカードを使うアクションです。

メダフォースカードアクションの流れ

①使用するメダフォースを決める

- ・メダフォースカードは各カード対戦中1回のみ使用可能です。
- ・メダフォースカードには必ず**バリアリミット**が設定されています。
バリアリミットの条件を満たしていなければ使用できません。

②メダフォースの使用を宣言をする

- ・「(メダフォース名)発動!」などメダフォースの使用を宣言します。
- ・使用する時は、メダフォースカードを表向きにします。
※表向きにすることで使用したことを表します。



③メダフォースの効果を発動、解決

- ・メダフォースカードの効果を発動、解決させます。

アクションフェイズ - 戦術カード

【戦術カード】

- ・手札の戦術カードを使うアクションです。

戦術カードアクションの流れ

①使用する戦術カードを決め、使用の宣言をする

- ・戦術カードを使用するには、その戦術カードに書かれた**戦術コスト**分の**戦術ストック**が必要です。（足りない場合はその戦術カードを使えません）
- ・手札の中から使用する戦術カードを決め、自分の場に公開します。
- ・「（戦術カード名）を使用！」などと、戦術カードの使用を宣言します。

相手にカードを見せられるところに置いてください

②戦術ストックを消費する

- ・その戦術カードに書かれた**戦術コスト**分の**戦術ストック**を消費させます。

戦術ストック消費

- ・戦術カードを使用するには、明記された戦術アイコン分の戦術ストックを消費する必要があります。
- ・戦術ストックを消費したときは、戦術マーカーを動かして、残りの戦術ストック数がわかるようにしてください。

例：  精密射撃（戦術コスト： ）を使用した場合

使用前



使用后



③戦術カードの効果を発動、解決

- ・戦術カードの効果を発動、解決させます。

④使用した戦術カードをトラッシュに置く

- ・使用した戦術カードを自分のトラッシュに置きます。

アクションフェイズ - メダロッターカード

【メダロッターカード】

- ・手札のメダロッターカードを使うアクションです。
- スタンバイフェイズの【メダロッターカード】と同じアクションです。
- 詳細はそちらを参照

アクションフェイズ - 急速冷却

【急速冷却】

- ・手札を捨てて放熱状態のメダロット1体をスタンバイ状態にするアクションです。

急速冷却アクションの流れ

①急速冷却を行うメダロットを決める

- ・自分の場の放熱状態のメダロット1体を選びます。
- ・急速冷却にはそのメダロットの**急速冷却コスト**と等しい枚数の**手札**が必要です。



②急速冷却の宣言をし、急速冷却コストを支払う

- ・「(メダロット名)を急速冷却」など、急速冷却を行うことを宣言し、そのメダロットの**急速冷却コスト**と等しい枚数の**手札**をトラッシュに捨てます。

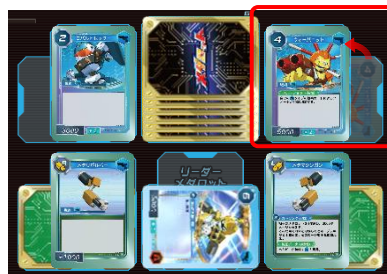


例：急速冷却コストが2だった場合
手札から2枚をトラッシュに捨てます



③メダロットをスタンバイ状態にする

- ・①で選んだメダロットのカードを、放熱状態（横向き）から、スタンバイ状態（縦向き）にします。



エンドフェイズ

- ・先攻1ターン目は、このフェイズをスキップします。
- ・エンドフェイズの開始を宣言します。
- ・転送アクションを実行可能な状態であれば、任意の回数実行できます。

【転送】

手札のサポートメダロットカードを場に配置するアクションです。
スタンバイフェイズの【転送】と同じアクションです。詳細はそちらを参照

手札調整

- ・手札が6枚以上の時は、手札が5枚になるまでカードをトラッシュに捨てます。



例：手札が7枚あるので、2枚選んでトラッシュに捨てる



トラッシュ



トラッシュ

- ・ターンエンドの宣言をします。
これでターン終了となり、相手のターンに移ります。

メダロットカード - 能力

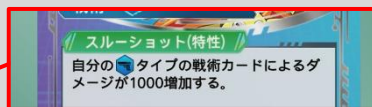
リーダーメダロット、サポートメダロット、パーツのカードには、それぞれ固有の能力が能力欄に書かれています。能力には「**行動**」と「**特性**」の2つの種類があります。

能力（特性）

- ・リーダーメダロットやサポートメダロットの能力に緑色の枠で○○○○（特性）と明記されたものが能力（特性）です。
- ・能力（特性）は、そのメダロットカードが自分の場に出ている限り効果が継続されます。



能力（特性）

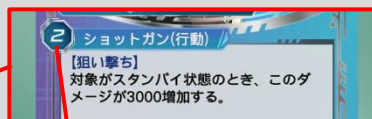


能力（行動）

- ・リーダーメダロットやサポートメダロットの能力に青色の枠で○○○○（行動）と明記されたものが能力（行動）です。
- ・アクションフェイズで、この能力（行動）を行うことで書かれた効果を得ます。
- ・この能力（行動）を行うための充填コストも明記されています。



能力（行動）



能力（行動）の充填コスト

キーワード能力

- ・【】で囲われた青色の文字で書かれたものは、キーワード能力と呼びます。
- ・カードの能力で、よく使われるメカニズムなどを短いキーワードでまとめたものです。

【狙い撃ち】

メダロット1体に自分のパワーと同等のダメージを与える。

【がむしゃら】

攻撃時にこのメダロットのパワーを2000増加する。攻撃終了後パワーは元に戻る。

【ガード】

相手のメダロットは、ガードを持つメダロット以外を攻撃の対象にできない。

【リペア】

バリアが最大値でないときに発動できる。自分の手札を1枚選んでバリアにしてもよい。

ルール適用の原則

カードの内容がゲームのルールと矛盾する場合、カードのテキストを優先します。

ロボット時マナー

- ・対戦前には「よろしくお願ひします!」、対戦後には「ありがとうございました!」などの挨拶をしましょう。
- ・常に相手を尊重し、ルールを守って正々堂々とファイトしましょう。
- ・相手のカードは、相手の許可無く勝手に触らないようにしましょう。
- ・また、許可された場合も丁寧に扱ひましょう。
- ・自分の手札を相手ファイターから見えない位置（対戦卓の下など）で持たないようにしましょう。
- ・また、大きな音が出るようなハンドシャッフルや、過度なハンドシャッフルは控えましょう。

カードリスト

メタビーデッキ メインカード

リーダーメダロットカード

メタビー ×1

メダフォースカード

ソニックショット ×1 いっせいしゃげき ×1

サポートメダロットカード

ゴッドエンペラー ×1 バグスティンク ×3
マスケティアード ×2 ウォーバニット ×3
ウィンドシルフ ×2 シャドウアーマー ×3
コバルトセッター ×2 ウィールコーム ×2

戦術カード

スポッター ×3 射撃準備 ×2
精密射撃 ×2 連続射撃 ×2
シールドバッシュ ×2 アーマー装着 ×2

メダロッターカード

イツキ ×2 アリカ ×2

パーツカード

メタリボルバー ×1 メタマシンガン ×1
ケリュケイオン ×1 アルゴスレイヤー ×1
ジャッジシールド ×1 ハナレテー ×1

メダルカード

カプトメダルLv.6 ×1

メタビーデッキ サイドカード

サポートメダロットカード

ハードネステン ×2 ホードフロギー ×2

戦術カード

殲滅射撃 ×2 バリア展開 ×2

メダロッターカード

ククヒメ ×1

パーツカード

デスボム ×1 レフトスクトゥム ×1

ロクショウデッキ メインカード

リーダーメダロットカード

ロクショウ ×1

メダフォースカード

よこいっせん ×1 カラタケワリ ×1

サポートメダロットカード

デッドクエーサー ×1 スミロドナッド ×3
ライノダッシュ ×2 タラバクラバ ×3
フレイムヴルカン ×2 ロールビューティ ×3
ニンニンジャ ×2 サイショウグンシ ×2

戦術カード

数の有利 ×3 臨戦態勢 ×2
全力攻撃 ×2 攪乱攻撃 ×2
索敵 ×2 制圧支援 ×2

メダロッターカード

ヒカル ×2 カスミ ×2

パーツカード

チャンバラソード ×1 ピコペコハンマー ×1
スラクトユンファ ×1 シルトユンファ ×1
コンゴウショウ ×1 センチメント ×1

メダルカード

クワガタメダルLv.6 ×1

ロクショウデッキ サイドカード

サポートメダロットカード

サラシナヒメ ×2 セイヴァタリス ×2

戦術カード

一撃必殺 ×2 助太刀 ×2

メダロッターカード

ククヒメ ×1

パーツカード

グレドハンマー ×1 カットレーダー ×1