



クイックマニュアル Ver.1.1

2021年5月21日現在の内容です。

「Re パース for you」は、集めたカードでデッキを作って競い合う、1対1の対戦カードゲームです。
あなたが選んだパートナーとともに、対戦相手のプレイヤーのデッキと勝負！
「エントリーイン」&「スパーク」が鍵を握る、スピード感あふれるゲームを楽しもう！

ゲームの勝敗 相手のリタイアを先に7枚以上にすれば勝ち！

自分のターン

カードを引く

エネルギーをためる

エネルギーを使ってアタックの準備

相手にアタック！

相手のターン

この流れを交互に繰り返す

カードの見かたと種類

▶ デッキについて

キャラカードとRe パースカードを集めて、合わせてぴったり50枚のデッキを用意しよう！

▶ キャラカード



▶ Re パースカード



①カード名 ②属性 ③能力
④ATK ⑤DEF ⑥コスト
カードの攻撃力です。 カードの耐久力です。 強さの段階の目安です。

ポイント Re パースカードは8枚まで！ 同じカード名のカードは4枚まで！

▶ パートナーについて

パートナーカード

デッキとは別に3枚のパートナーカードを用意しよう！



同じカードを3枚でもOK！



2枚と1枚の組合せでもOK！

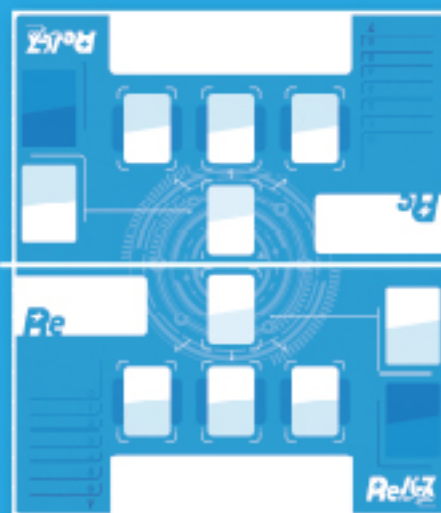


3種類を1枚ずつでもOK！

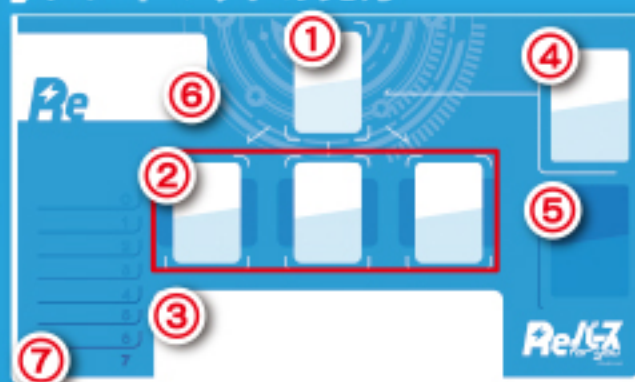


プレイマットを準備しよう！

プレイヤー1人につき1枚のプレイマットを使います。
お互いのエントリーが向かい合わせになるようにプレイマットを置こう！



▶ プレイマットの見方



①エントリー
②メンバー
③エネルギー置場
④デッキ置場
⑤控え室
⑥Re パース置場
⑦リタイア置場

詳しい説明は付属のプレイマットに書かれているよ！

ゲームの準備をしよう！

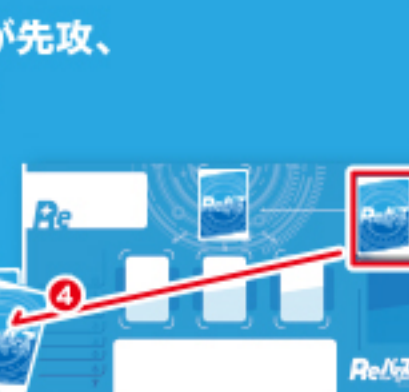
① デッキからコスト2以下のキャラを1枚選んで、裏向きにエントリーに置きます。



② 残りのデッキを裏向きのままよくシャッフルして、裏向きにデッキ置場に置きます。



③じゃんけんをして勝ったプレイヤーが先攻、負けたプレイヤーが後攻になります。



④ デッキの上から3枚を引いて、相手に見えないように手札とします。



⑤ 3枚のパートナーを手札に加えます。手札は合わせて6枚になります。



⑥ 後攻のプレイヤーのみ手札のパートナーを1枚選んで、裏向きにエネルギー置場に置きます。



⑦「Re パース Go!」の掛け声でエントリーを表向きにしてゲームスタート！



ゲームの進めかたを裏面でチェックしよう！

アイコン一覧

自

自動能力。カードに書かれた条件を満たした時、自動的に発動する能力です。

永

永続能力。カードが出されて有効になっている間、常に効果を発生し続ける能力です。

起

起動能力。自分のメインフェイズに、自分の意思で使うことができる能力です。

エントリー

エントリーにいる間、有効な能力であることを意味します。

メンバー

メンバーにいる間、有効な能力であることを意味します。

スパーク

スパーク。エントリーインでエントリーに置かれた時に発動する自動能力です。

ブロッカー

ブロッカー。相手からのアタックで受けるダメージを0にできる永続能力です。手札から使うことができます。

キャンセル

キャンセル。相手が使う特定の能力の解決を止めることができる永続能力です。手札から使うことができます。

のびしろ

のびしろ。今後の活躍に期待できる永続能力です。他のカードの能力の効果で一気にパワーアップする可能性があるかも！

魂

ソウル。カードの下に重ねて置かれたカードを意味します。関連付けられたカードが別の領域に移動する場合、ソウルはすべて控え室に置かれます。

エネルギー3

エネルギーを3枚、からにするを意味します。
(※パートナーをエネルギーの代わりに【スタンド】から【レスト】にすることもできます。)

本領発揮Lv.5

自分のメンバーとリタイアにあるカードの枚数が合わせて5枚以上ある間、有効な能力であることを意味します。(エントリーは枚数に数えません。)

本領発揮Lv.3

自分のメンバーとリタイアにある属性が属性であるカードの枚数が合わせて3枚以上ある間、有効な能力であることを意味します。

Reコンボ

自分のRe パース置場にカードがある間、有効な能力であることを意味します。

Reコンボ

自分のRe パース置場に指定された名前を含むカード名のカードがある間、有効な能力であることを意味します。

ターン1回

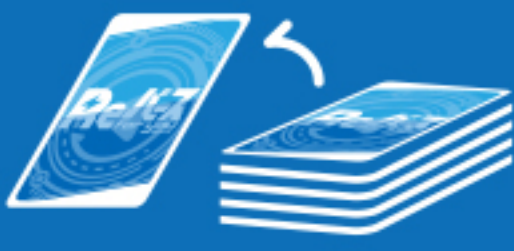
同じターンに1回だけ使える能力であることを意味します。自動能力である場合、条件を満たしても使わないことを選択でき、その際は1回に数えません。
また1枚のカードが複数のターン1回を持っていたり、別のカードのターン1回については、それぞれ1回ずつ使うことができます。

① ①のカードを②にします。



※ ①のカードがない場合は何も行きません。

② デッキから1枚引きます。



どちらから先に行ってもOKですが、必ず両方行います。

Q&A

Q. 効果が一部のみしか実行できないけど、どうしたらいいの？

A. 効果は一部が実行できるなら可能な限り実行します。

例：「メンバーを2枚控え室に置く」で、メンバーが1枚なら1枚を控え室に置く。

Q. エントリーインとカードの能力はどちらを先に処理すればいいですか？

A. カードの能力を先に解決します。

Q. 自分のエネルギーに置いてある裏向きのカードって見ていいの？

A. はい、自分のエネルギーは見て大丈夫です。

Q. パートナーカードを裏向きにエネルギーに置いていいの？

A. いいえ、置いてはいけません。

Q. デッキがなくなったら、どうするの？

A. 自分のデッキがなくなったら、控え室のカードをシャッフルして、新しいデッキにします。

※新しいデッキが作れなかったらゲームに敗北します。

①…スタンド：縦向き状態のこと

②…レスト：横向き状態のこと

① 手札のパートナー以外のカードを1枚まで選んで、裏向きにエネルギー置場に置きます。



慣れるまでは黄色い枠のキャラを置くのがオススメ！

② 手札のパートナーを1枚まで選んで、裏向きにエネルギー置場に置きます。3枚揃うと強力なアタックができるように！



どちらから先に行ってもOKです。片方だけ行ってもOK、両方を行わなくてもOKですが、パートナーは毎ターン置いて、エネルギーとパートナー合わせて6～8枚を目安に増やしていきましょう。

エネルギーっていつ使うの？

エネルギーの使い方

メインフェイズ①と②の行動を行うために、そのキャラのコストの数と同じ枚数のエネルギーを①から②にします。この他にも、能力を使うためのコストとして、エネルギーを使うことがあります。

※パートナーはエネルギーとして使うことができます。

Reバースカードは何枚置けるの？



Reバースカードは何枚でも置けます。連続でエントリーインしても何枚でも置けます。

次のフェイズで相手にアタックをします。そのためのさまざまな準備を行うフェイズです。以下の4つの行動を、好きな順番で好きな回数だけ行うことができます。

① エネルギーを使って、エントリーのキャラを、カードがない空席のメンバーに動かします。カードがあるメンバーには動かさせません。



② エネルギーを使って、手札のキャラを、エントリーかメンバーに置きます。エントリーかメンバーにカードがある場所に置いた場合、その場所にあったカードは控え室に置きます。



③ 手札のReバースを1枚Reバース置場に置いて、デッキから1枚引きます。



④ キャラやReバースが持っている起動能力を使います。



準備ができたなら相手にアタック！1回のアタックは4つのステップに分かれています。これを好きな回数だけ行うことができます。

※先攻の1ターン目はアタックできません。

① スタートステップ

あなた（ターンプレイヤー）は①しているメンバーを1枚選んで、②します。このメンバーのサポートにより、あなたのエントリーが相手のエントリーにアタックします！



② ブロックステップ

相手（非ターンプレイヤー）は手札の③ブロッカーを持つカードを1枚選んで使うことができます。ブロックすると、次のダメージステップで受けるダメージが0になります！



③ ダメージステップ

自分のエントリーの ATK の数と同じ数のダメージを相手のエントリーに与えます！※この際、相手のエントリーからダメージは受けません。



ダメージの累積がDEF以上になったエントリーは、リタイア置場に置かれます。

例：2回のアタックで3+3=6ダメージとなり、リタイア置場に置かれます。



④ クローズステップ

アタックの終わりに発動する能力があれば、その能力を使います。このアタックの間だけ有効な効果があれば、それがなくなります。

これで1回のアタックが終了！スタートステップに戻ります。

パートナーアタック

スタートステップでメンバーを1枚④してサポートをする時に追加でパートナー3枚を④することで、パートナーアタックが成立！パートナーアタックが決まると、ATKやDEFに関係なく、相手のエントリーをリタイアさせることができるぞ！



パートナーが3枚揃ったら、積極的にパートナーアタックを狙ってこう！

③ブロッカー 効果ではアタックのダメージを0にできても、パートナーアタックを無効にはできないので注意しよう！

スパークと連続エントリーで逆転のチャンス!!

エントリーイン どちらのターン中でも、エントリーが空いたらすぐにデッキの一番上のカードをエントリーに置きます。エントリーインしたら、次の2つを必ず確認しましょう！

① エントリースパークした！

黄色い枠のカードがエントリーインしたら、スパークを持つ自動能力が発動！

② Reバースカードがエントリーインした！

Reバースがエントリーインしたら、そのReバースをReバース置場に置いて、もう一度エントリーイン！

相手にターンが移る前に、このターンの後片付けをします！

- ・このターンの終わりに発動する能力があれば、その能力を使います。
- ・このターンに受けていたダメージがなくなります。
- ・ターンプレイヤーのみ、Reバース置場にあるカードをすべて控え室に置きます。

リタイアが7枚になってもあきらめない！

最後のエントリーインで回復できればゲーム続行！



自動能力とエントリーインの解決順のフローチャート

⑤スパークを含む自動能力が自分と相手の両方で発動したり、自分と相手の両方のエントリーが空いた時は、下記の順番で解決を行います。

①～⑥のいずれかで1つでも行った場合、一番最初にもどって①から再び確認します。①～⑥まで何も行わなかったら解決終了です。

