

プレイシート

プレイシー
ゲームに不



①スタンバイエリア

プレイしたユニットカードやユニバースカードはここに配置されます。ユニバースは①aを使用する事もできます。このエリアに存在するカードは効果以外ではアタックされません。

②エントリーエリア

スタンバイエリアのユニットをエントリーさせ、バトルを行う場所です。リンクスキルのプレイや敵軍カードとのバトル、シュート宣言は常にこのエリアで行われます。

6

カードの種類

カードは種
タイプで



UNIT (ユニット)

プリキュアや悪役などを表したカードです。様々な能力を持ち、相手にダメージを与えたり相手のユニットとバトルを行う事のできるゲームの主軸となるカードです。

【主な小アルカナ】

PRETTYCURE SUPPORTER
CLOCKWORK MAGICALIST
ARCHVILLAIN PSYCHER

TACTICS (タクティクス)

作戦や出来事、変身を表したカードです。所謂魔法カードのような使い方ができ、ゲームを有利に進めたりピンチを抜け出したりと様々な使い方ができるカードです。

【主な小アルカナ】

INTERCEPT TRANSFORM
SPELLTRIGGER

4

④ジェネレートフェイス

手札にあるカードを1枚ずつ使用します、これをカードのプレイと呼びます。カードのプレイはレベルゾーンにプレイするカードのレベル以上の枚数が存在する時、プレイするカードと同じスタンスのフラッグをにする事でカードをプレイする事ができます。

UNITはプレイ後、スタンバイエリアに配置されます。これをジェネレートと呼びます。UNIVERSEも同様にスタンバイエリアに配置され、TACTICSはプレイ後捨札に送られます。手札とフラッグが許す限り、何度でも手札のカードをプレイする事ができます。

⑤エントリーフェイス

以下の行動を望む限り繰り返す事ができます。

- 自軍スタンバイエリアのユニットを1枚選び、エントリーエリアに出す。(これをエントリーと呼びます)
- その時、エントリー順番とリンクナンバーが一致すればリンクスキルをプレイする。
- エントリーしたユニットは敵軍のエントリーエリアのユニットにアタックするか、シュートポイントが1以上あれば敵軍にその数値のダメージを与える事ができる(このいずれかの行為を「アタック宣言」、「シュート宣言」呼びます)。
 - アタックをする場合、お互いのパワーを比べ数値

11

ダメージリミットとデッキのリフレッシュ

ダメージリミットは各プレイヤーが持つ耐久値で、ダメージがこの数値以上になった瞬間にそのプレイヤーは敗北します。初期リミットは7で、ゲーム中に増減する場合があります。ゲーム中にデッキが無くなった時、デッキのリフレッシュを行います。自軍捨札のカードを全て裏側でよくシャッフルし、山札置場に配置します。その後、リフレッシュを行ったプレイヤーのダメージリミットを1点減少します。

ゲームのコツ

DIVIDEでは先にリミット以上のダメージを与えたプレイヤーの勝利となりますので、ダメージを与えられるユニット(リンクアビリティに「シュート」があるユニット)を手早く出す事が勝利への第一歩です。ダメージを与えられるチャンスがあれば積極的にダメージを与えましょう。しかし、敵軍にダメージを与えるには必ずユニットをエントリーさせる必要があります。それは、相手ターンにユニットが攻撃される事も意味します。それにより自軍が総崩れになっては元も子もありません。敵軍のカードや動き等を予想し、次の手を準備しながら攻める事も時には必要となるでしょう。

13

ゲームの準備

デッキの準備

40~60枚1組のカードを用意します。これを山札もしくはデッキと呼びます。デッキには同じ名前カードは3枚まで入れる事ができます。構築済みのコアセットなら開封後そのままデッキとして遊ぶ事ができます。他のコアセットや追加バックのカードを混ぜる事ができるので、ゲームに慣れればオリジナルデッキを作ってみましょう。ゲームの奥深さが一層広がります。2人で対戦するゲームなので、プレイヤーはそれぞれデッキを用意しなければなりません。

カウンター準備

カウンターを使用するデッキであれば、カウンターを用意します。サイコロ、おはじき、混ぜざつても判別がつくカード、グッズのデコルやこころのたね等ので数がカウントできるものであれば何でも構いません。

ゲーム開始準備

お互いのデッキをよくシャッフルし、山札置場に全て裏向きで置きます。そうしたら相手とジャンケン等、なるべく平等な方法で先行と後攻を決めます。お互いにデッキから7枚を相手に見えないように引きます。カードを引く事をドロウ、ドロウしたカードを手札と呼びます。手札はゲーム中特別な理由がない限り、相手に公開する事はありません。「ジェネレート・ユア・マインド!」の掛け声でゲームは開始されます。

8

カードの見方と使い方

ユニットのエントリーとリンクスキルを説明します。



カードの使用方法

カードを使用(プレイ)するには、自軍のレベルがプレイするカードのレベル以上である必要があります。カードをプレイする時、同じスタンスの自軍フラッグをします。プレイされたカードは効果を適用後、UNITとUNIVERSEは自分のスタンバイエリアに配置され、TACTICSは捨札に送られます(ユニットのプレイをジェネレートと呼びます)。GENERATEGEAR(画像右)はプレイ後、対象のカードにユニゾンします。これをオーバージェットと呼び、GEARをユニゾンしたカードは常に《オーバージェット》状態になります。手札からのカードのプレイはINTERCEPTを除き、自軍ジェネレートフェイスのみ行われます。

2

ゲームの流れ

DIVIDEは2人のプレイヤー(自軍、敵軍と呼びます)が交互に行動するターン性のカードゲームです。プレイヤーはプリキュア等のキャラクター=ユニットをジェネレート(召喚)し、戦略を駆使して敵軍を攻撃していきます。ここでは大まかな流れを、次ページから各フェイズを詳しく説明します。



9



エントリーとリンクスキルの使用例

- ミルキーが1番めにエントリーしました。リンクナンバーとエントリー順番が一致したので、リンクスキルをプレイして、捨札からカードを1枚裏側でシールドします。このままアタックができますが、パワーが低いので断念しました。
- ソレイユが2番めにエントリーしました。LINK4のソレイユはスキルを使えませんが、敵軍エントリーエリアのユニットにアタック宣言をし、見事クラッシュしました。
- スターが3番めにエントリーし、リンクを成立させ、シュート1のアビリティを獲得しました。スキルの捨札をシールドする事を選ばず、シュートを宣言し敵軍に1点のダメージを与える事に成功しました。

このように、ユニットを1枚ずつエントリーエリアに出し、スキルの使用やアタック、シュートを行います。リンクスキル、リンクアビリティ、ユニット同士のバトルは原則エントリーエリアで行われると覚えておくのがよいでしょう。

15

各フェイズ説明

トはHPにて公開されています。
慣れない方にはシートの使用を推奨しています。

ターン開始

ターンが開始します。①～⑤のフェイズは全てターンプレイヤーのみが実行可能です。

①リターンフェイズ

エントリーエリアに存在するカードを全てスタンバイエリアに戻します。これをリターンと呼びます。その後、スタンバイエリア、フラッグゾーンに存在する(チェック状態)のカードを全て↑(リリース状態)にします。この時、↓(ロック状態)のカードは↑にできないので注意してください。

②ドローフェイズ

自分の山札の上から1枚ドローします。

先行プレイヤーの第1ターンは①②をスキップします。

③チャージフェイズ

手札のカードを1枚選び、自軍レベルゾーンから自軍フラッグゾーンに表側で配置します。このフェイズでレベルゾーンにカードを配置した時、※ダメージが敵軍以上だった場合、1枚ドローすることができます。フラッグには↑で配置します。レベルゾーンにあるカードをレベル、フラッグゾーンにあるカードをフラッグと呼びます。

※) 同じ場合も含みます。

③レベルゾーン

プレイヤーのレベルやダメージを表す場所です。敵軍からのシュート等でダメージを受けた場合、このゾーンにあるカードを裏側にします。この時、表側のカードが無い場合自軍デッキの上から1枚を裏側のまま配置します。裏側のカードがダメージリミット(初期値7)以上になったプレイヤーはゲームに敗北します。

④フラッグゾーン

カードをプレイする為に必要なフラッグを配置する場所です。最大5枚まで配置することができます。それ以上のカードが配置される場合、フラッグゾーンからいずれかのカードを捨札にしてとして配置しなおします(《再構築》)。

⑤⑥山札置場と捨札置場

ゲーム開始時、山札をよくシャッフルして⑤に配置します。クラッシュしたカードや使用したタクティクスカード、捨札置場に送られるカードは全て⑥に表側で送られます。指示が無い限り、⑤⑥は順番を替えることができません。

⑦シールドゾーン

シールドになるカードを配置する場所です。シールドカードは表側と裏側の両方があり、指定された向きで配置しなければなりません。

プレイシートは公式HPにてダウンロードできます。
ダウンロード環境が無い場合、Twitterでトベコン☆兄弟までお問い合わせください。

が低いほうをクラッシュし持ち主の捨札に送る。同じ数値の場合、双方をクラッシュし持ち主の捨札に送る。

- b) シュートをする場合、敵軍は表側のレベルを1枚選び裏側にします。これをダメージと呼び、ダメージリミット以上になればゲームに敗北する。(ミットについては後記)裏側にするレベルが無い場合、デッキの上から1枚をレベルにダメージとして裏側で配置する。
- c) 「アタック宣言」「シュート宣言」はそのユニットにつきいずれか1つしか宣言できない。

POINT!

エントリーは1回の行動で1枚のユニットでしかできません。エントリーの手順は、ユニットを1枚選びエントリーする→リンクナンバーが一致する場合、スキルを使用する→アタックかシュート、いずれもしない事を選ぶ→次のユニットを選びエントリー…と続きます。

必要がなければ③④⑤は何もせずスキップができます。

ターン終了

エントリーフェイズ終了後、自軍ターンが終了し対戦相手のターンが開始されます。自動的に相手のターンが開始されますが、ターンを終了する事を相手に伝えましょう。

別毎にアルカナと呼ばれ、各アルカナにはサ
ある小アルカナが存在しています。



UNIVERSE(ユニバース)

ヒロインたちの世界や基地などを表したカードです。特別なルールを追加する事でゲームを有利に進める事ができるようになります。

【主な小アルカナ】

WORLD BASE

GENERATEGERA(ジェネレートギア)

ユニットカードに追加の効果を与える事ができる装備品のようなカードです。パワーを上げたり、新しいリンクナンバーを追加する事もできる頼もしいカードです。

【主な小アルカナ】

GADGET CURSE

10

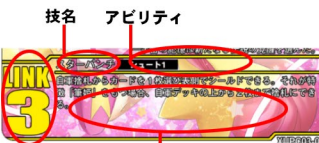
7

12

5

リンクスキルの使い方

ユニットのエントリーとリンクスキルを説明します。



リンクナンバー リンクスキル

リンクナンバーをもつユニットは、自軍エントリーフェイズにエントリーした時、その順番とナンバーが一致した時にアビリティの効果が付与され、アビリティの効果は適用後リンクスキルをプレイします。リンクナンバーを持たないユニットは、エントリー順番に関係無くアビリティ・スキルをプレイできます。※エントリーするユニットは、リンクナンバーが一致しなくてもエントリーする事ができ、敵軍エントリーエリアのユニットにアタックをすることができます。更に詳しいアビリティの説明は別紙を御覧ください。

POINT!

- ①エントリーするユニットは1枚ずつ!
- ②リンクナンバーが一致すればスキルがプレイ可能!
- ③次に、アタックかシュートを宣言できる!
- ④次のユニットをエントリーさせるかどうか選ぼう!

①レベルとスタンス

記載された数値をレベル、○で示された色をスタンスと呼びます。スタンスは6種類あり、それぞれ異なる長所と短所を持ちます。

②カード名称

そのカードがもつ名前です。カードの効果で参照する場合があります。

③パワー

カード同士のバトルの際にこの数値を比べ、低いほうをクラッシュします。同じ場合は両方をクラッシュします。

④アルカナ

カードの種類を表しています。詳しくは5-6Pをご覧ください。

⑤特徴

キャラクターの特徴を表しています。カードの効果で参照する場合があります。

⑥パッシブスキル

そのカードをプレイした時に使用できる効果です。即時効果を発動する物と、他のカードやプレイヤーの動きにより効果を発揮するものがあります。「〜」と書かれているスキルは別紙で詳しく説明しています。

⑦リンクナンバー

リンクナンバーをもつカードがエントリーした時、それがリンクナンバーと同じであれば⑧と⑨をプレイする事ができます。

⑧技名とアビリティ

リンクが成立した時、アビリティを即時解決します。アビリティについては別紙をご覧ください。

⑨リンクスキル

エントリーによりリンクが成立した時に効果をプレイする事ができます。



スタートブック

Ver.2.00a(セカンドシーズン版)

DIVIDE-CROSS THE UNIVERSEについて
当ゲームはサークル「トベコン☆兄弟(ヒーロ)」が制作する、映像作品を題材とした二次創作カードゲームです。実際の作品と一切関係が無いことをご確認ください。また、フォント、背景等の素材は使用・商用フリーの素材を使用しておりますが、万が一不都合のある・使用制限を超えているもの等があればお手数ではありますがサークルまでご連絡をお願い致します。

当ゲームで使用しているイラスト・意匠の使用権はそれぞれの製作者に属しています。無断で転載・コピー・販売はできませんのでご了承ください。

ゲームを始める前に必ずお読みください

この本にはDIVERGEを始める為の基礎知識が掲載されています。初めてDIVERGEをプレイする方は、必ずお読みいただくようお願いいたします。この本でルールが解決しない場合、より専門的な「総論ルールブック」を御覧いただくか、トベコン☆兄弟までお問い合わせください。

14

3