



逆理領域
paradox zone



フィールド
field



レベル領域
level zone



ロジック定義
logic definition



インターセプト
Intercept

バトル領域
battle zone

インターセプト領域
Intercept zone

ストック領域
stock zone

ターンの流れ

stand phase

draw phase

level phase

main phase

battle phase

end phase

① 出撃
② 移動
③ トランス (ターン1回)
④ ロックドライブ (ターン1回)
⑤ ラックドライブ
⑥ メンバーの起動能力の使用

(1) 攻撃宣言ステップ
(2) インターセプトステップ
(3) ロジック定義ステップ
(4) 勝利判定ステップ
(5) バトル終了ステップ

※ 攻撃は、レベル領域の裏のカードの数値と
同じ回数まで行うことが出来ます。

ドロップ領域
drop zone

山札
deck