



LastResort -ラストリゾート-

公式ルール



ラストリゾート：スタンダードルール



Last Resort

The logo for 'Last Resort' is centered on a yellow rectangular background. The word 'Last' is in a white, serif font. The word 'Resort' is in a blue, serif font. A blue globe with a grid pattern is positioned behind the 'R' in 'Resort'. Several small blue squares are scattered to the right of the globe, suggesting a digital or network theme.

もくじ

ゲームを始めるまでの準備

カードの見方

クリーチャー	5 p
スペル	6 p
アイテム	7 p
装備アイテム	8 p
リーダー	9 p
ラストリゾート	10 p

ゲームの準備

ゲームに必要なもの	11 p
-----------	------

エリアの説明

エリアの説明	12 p
--------	------

対戦開始までの準備

ゲーム開始	13 p
-------	------

対戦の進行

ターンの流れ

ターンの流れまとめ	14 p
スタートステップ	15 p
ドローステップ	16 p
マナステップ	17 p
メインステップ	18 - 21 p
アタックステップ	22 - 27 p
ドローステップ2	29 p
エンドステップ	30 p

詳細のルール

ゲームの勝敗

ゲームの勝敗	30 p
--------	------

プレイ上の細かいルール

カードの色	31 p
「戦場に出す」と「召喚」	31 p
N・クリーチャー / アイテム	32 p

間違いやすいルール

間違いやすいQ&A	33 p
-----------	------

その他

用語一覧	35 p
能力一覧	36 p

カードの見方

クリーチャー



アタックエリアでは相手のクリーチャーや相手のライフにアタックしたり、ディフェンスエリアでは自分のライフを守ってくれる重要なカードです。

※クリーチャーカードの中でも、『N・クリーチャー』の同名カードは自分の戦場に1枚までしか存在できない。

カードの見方

スペル



- ・すぐにカードに書かれた能力を使用できます。
- ・召喚後は墓地へ送られます。

カードの見方

アイテム



- ・ 召喚後は戦場に残り続けます。
- ・ カードに書かれたタイミングで効果を発揮します。

※アイテムカードの中でも、『N・アイテム』の同名カードは自分の戦場に1枚までしか存在できない。

装備アイテム



- ・ 召喚後は戦場に残り続けます。
 - ・ メインステップでmanaコストを支払い、自分のクリーチャー1体に重ねて装備出来ます。
 - ・ 装備後はテキストに書かれた能力をクリーチャーに付与します。
- ※クリーチャーが装備できるカードは1枚まで。

注意点

- ・ 同じエリアに存在するクリーチャーにしか装備できません。
 - ・ 装備したいクリーチャーがすでに別の装備アイテムを装備している場合、その装備を外し同じエリアに戻してから装備します。
- ※この時「戦場に出た時」効果は発動しない。

カードの見方

リーダー



- ・ゲーム開始時から表で存在するカードです。
- ・リーダーによって初期ライフとライフの上限が決まります。
- ・カードに書かれた能力はゲーム中に1度だけ使用できます。
- ・リーダーと違う色のカードを使用する場合、自分はライフを1点支払います。

カードの見方

ラストリゾート

名前



能力

カードの種類

- ・エンドステップ時に自分のライフが0以下の場合、降参する代わりにこのカードを表にできます。表になった時、このカードに書かれた能力を使用できます。ただし、書かれた条件を満たしていなければラストリゾートを表にできません。

ゲームの準備

ゲームに必要なもの

ゲームには以下が必要です。

- ・ 50枚以上の山札
(同じカードは4枚まで。ただしカード名「マナ」は除く)
(おすすめるはマナカード18-20枚、その他30-32枚)
- ・ リーダー1枚
- ・ ラストリゾート1枚

↓ 山札は黒枠の裏面カラー



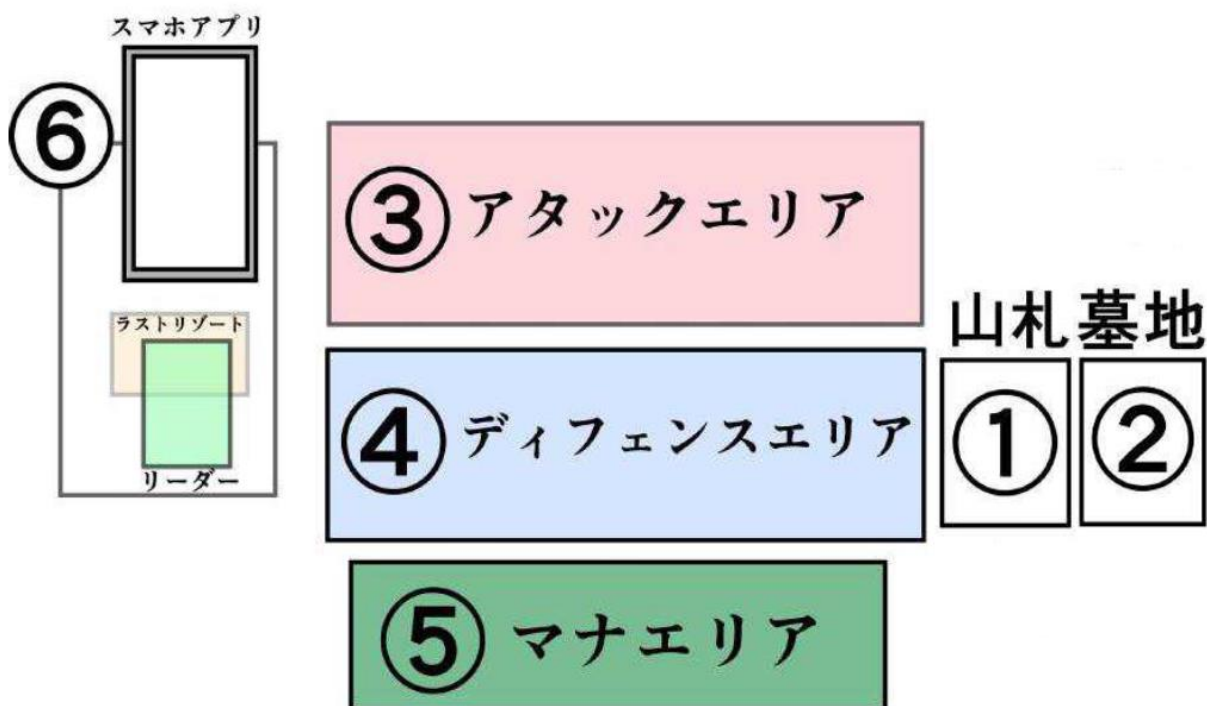
↓ リーダーは白枠の裏面カラー



ラストリゾートは横向きのカード→



エリアの説明



- ①山札を置きます。
- ②墓地エリアには破壊したカードや、使用したカードを置きます。
- ③このクリーチャーはアタックすることができます。
- ④このクリーチャーはライフへのアタックをブロックできます。
- ⑤マナカードを置く場所です。
- ⑥フリースペースです。主に以下を置きます。
 - ・リーダーやラストリゾート。
 - ・ライフ計算のアプリ (Mutility推奨)

ゲーム開始



- 1.リーダーを裏側で置く。
- 2.ラストリゾートを裏側で置く。
- 3.山札をシャッフルし、山札の上から手札を6枚裏側のままとる。
- 4・先攻と後攻を決める。(サイコロの出目)
- 5.手札を確認。手札が悪い場合は1度だけマリガン(引き直し)が可能。マリガン方法は以下の通りです。
 - (1)手札を好きな枚数デッキの下に置き、山札の上から同じ枚数カードを引く。
- 6.お互いにリーダーを表にし、ゲーム開始!

ターンの流れまとめ

スタートステップ

ドローステップ1



マナステップ



メインステップ



アタックステップ



ドローステップ2



エンドステップ

スタートステップ

スタートステップでは、
タップ状態（横向き）のカードをアンタップする。
これをリフレッシュと呼ぶ。

↓タップ状態

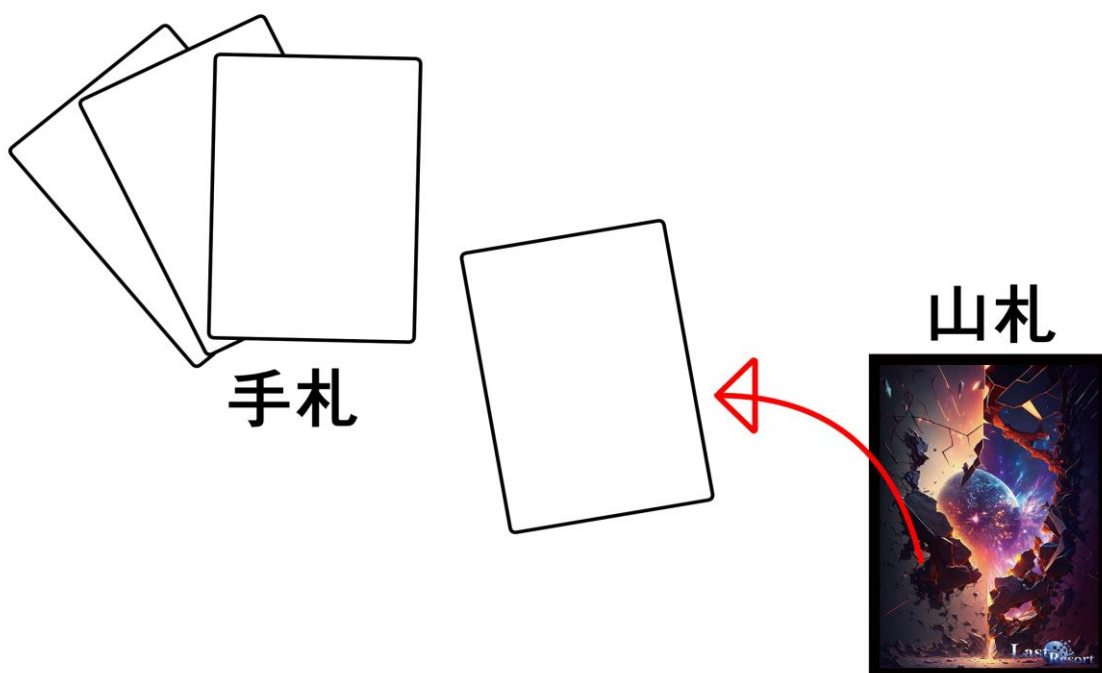


↓アンタップ状態



ドローステップ

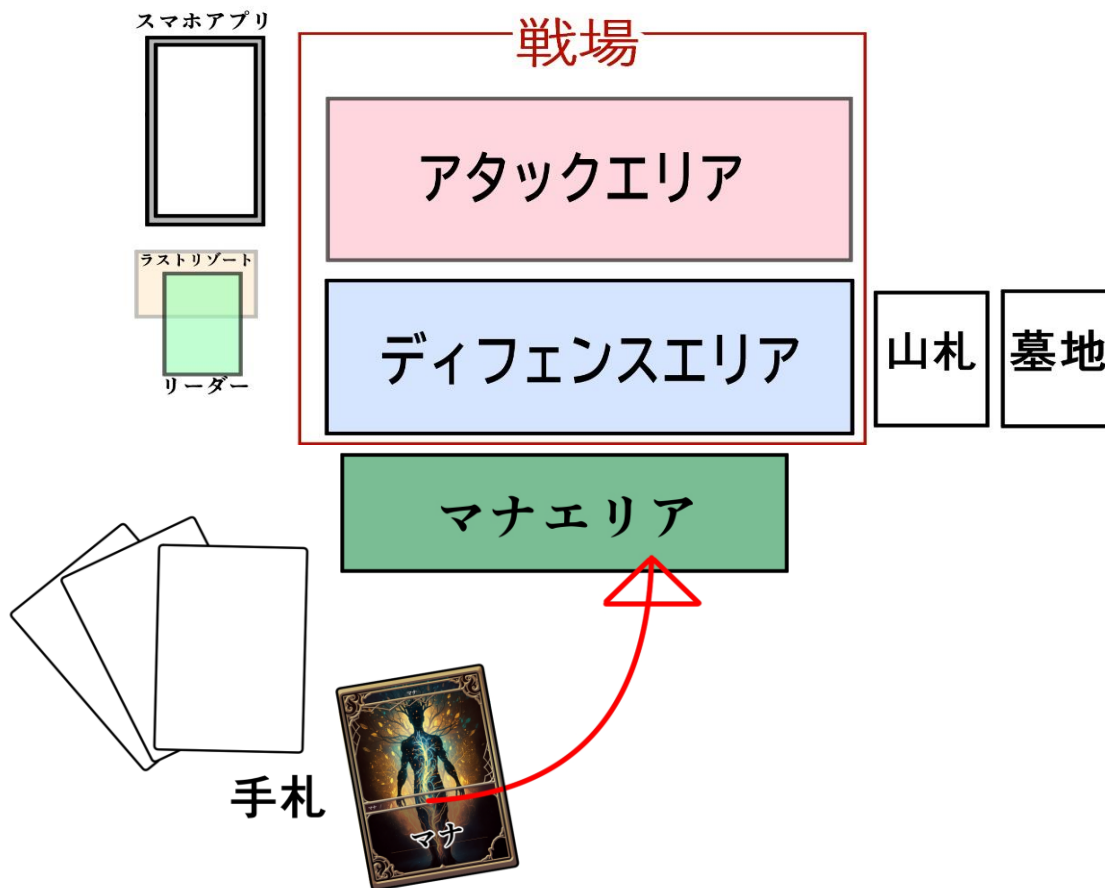
山札の上からカードを1枚引く。
カードを引くことを**ドロ**と呼ぶ。
ただし、先攻の1ターン目はドロできません。



ターンの流れ

マナステップ

手札のmanaカードを1枚だけ
アンタップ状態でmanaエリアに置く。



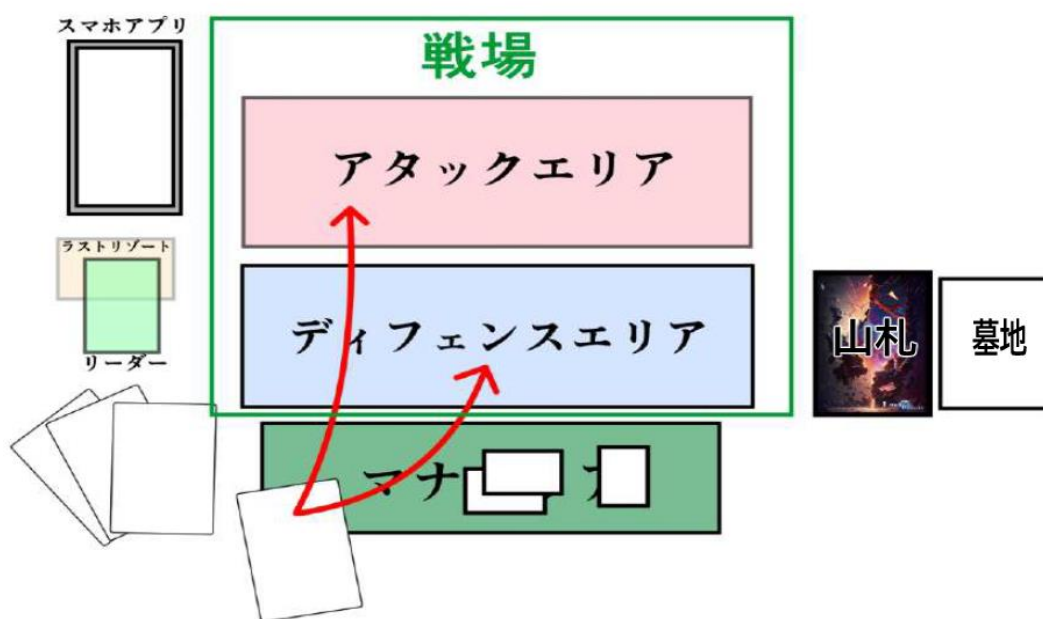
メインステップ

メインステップ中は以下の行動が可能です。

- ・手札のカードを召喚（19 p）
- ・戦場や墓地の能力を使用（20 p）
- ・リーダースキルを使用（21 p）

メインステップ

手札のカードを召喚



図のように、召喚はマナコストを支払い（マナをタップ）アタックエリアかディフェンスエリアにカードを召喚できる。アイテムやスペルも戦場に召喚して使用します。

※マナコストを支払えるなら何度でも召喚可能。

※このターン戦場に出たクリーチャーやアイテムはルールとしてアタック及びタップ能力の使用ができません。

召喚後はカードの種類によって処理が異なります。

- ・クリーチャー：戦場に残ります。
- ・スペル：書かれた能力を即時使用後、墓地へ送られます。
- ・アイテム：戦場に残ります。

ターンの流れ

メインステップ

戦場や墓地の能力を使用

カードの効果によっては戦場で効果を発動したり、墓地で効果を発動できます。



『炎の剣士 ウォーレン』のような効果は④のmanaコストを支払い戦場で能力を使用できます。また、manaコストを支払える限り何度でも使用可能です。



『マナの取り込み試験』のリサイクル④は④のmanaコストを支払い墓地で使用できる能力です。

ターンの流れ

メインステップ

リーダースキルを使用

リーダースキルは
ゲーム中に1度だけ使用できます。



『王家の血統 デリック』は⑤のmanaコストを支払い能力を使用できます。

アタックステップ

アタックステップは以下の手順に分かれます。

- ・アタックするクリーチャーを選択（23 p）
- ・アタック対象を選択（24 p）
- ・相手ライフへのアタックの場合（25 p）
- ・相手クリーチャーへのアタックの場合（25 p）
- ・バトルの処理（26-27 p）

アタックステップ

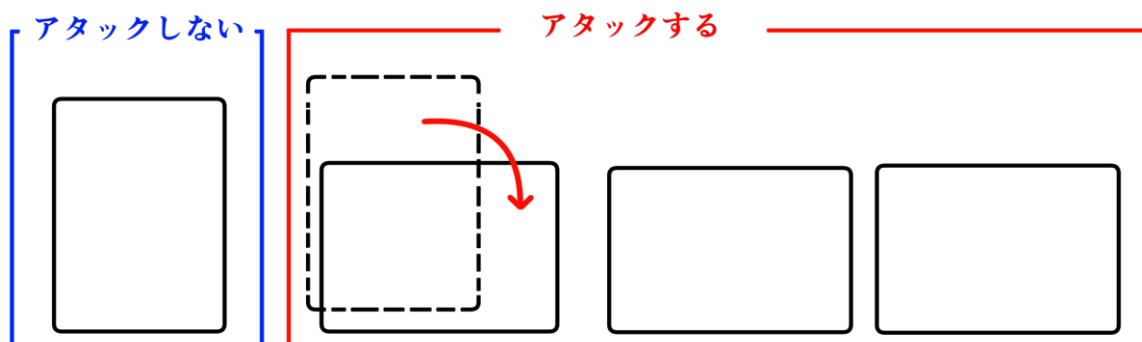
アタックするクリーチャーを選択

アタックステップでは、
最初にアタックするクリーチャーを全て選択し、
タップします。

※アタッククリーチャーは1度に選択し、後から変更できません。

※このターン戦場に出たクリーチャーはルールとして

アタック及びタップ能力の使用ができません。



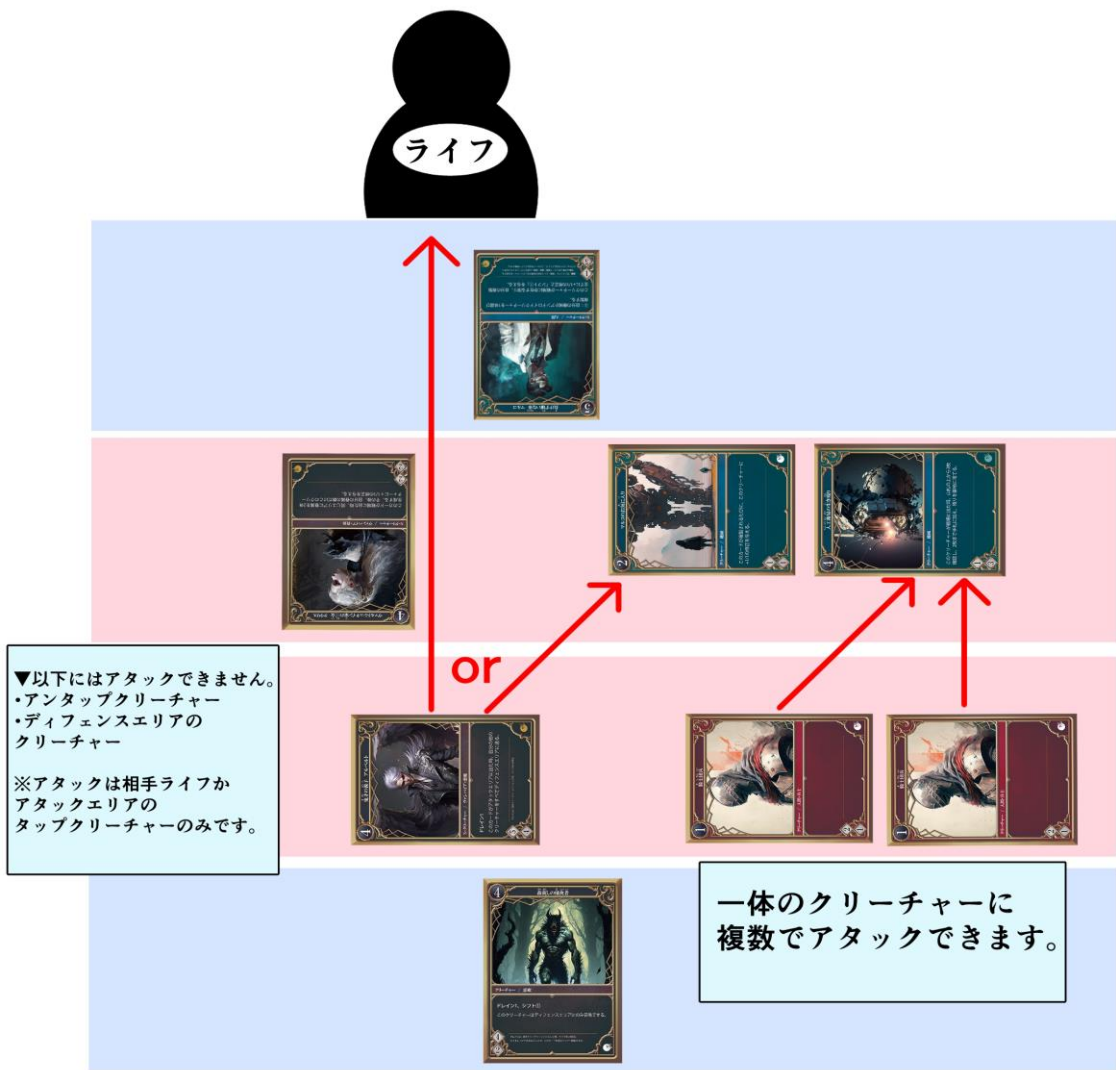
ターンの流れ

アタックステップ

アタック対象を選択

対象は2択です。

- ・相手のライフ
- ・相手のアタックエリアのタップ状態のクリーチャー



アタックステップ

相手ライフへのアタックの場合

①防御プレイヤーはディフェンスエリアのクリーチャーでブロックができます。（複数でブロック可能）
ブロックした場合はバトルが発生します。>>**次のページへ**
また、ディフェンスエリアのクリーチャー1体が
ブロック出来るのは1体までです。
どのクリーチャーをブロックするかは防御側が選択します。

②防御プレイヤーがブロックしない場合は
アタッククリーチャーのパワー分のダメージを
相手ライフに与えます。

※アタック時のバトルとライフダメージは
すべてが同時処理されたものとする。

相手のタップクリーチャーへのアタックの場合

相手のタップクリーチャーへのアタックの場合は
バトルが発生します。>>**次のページへ**

ターンの流れ

アタックステップ

バトルの処理

バトルが発生した場合、お互いのクリーチャーの
パワー分のダメージをお互いに与えます。
タフネス以上のダメージを受けたクリーチャーは
破壊されます。（墓地へ送られる）

一方的に片方だけ破壊されるパターン

『マルコのお気に入り』は
5点ダメージを受け、
タフネスが0以下になっ
た為、破壊されます。

『鬼才の養子 アルベルト』は
タフネスが3残る為、戦場に残ります。



VS



お互いに破壊されるパターン

『森荒らしの捕食者』は5ダメージを受け、タフネスが0以下になる為、破壊されます。
『鬼才の養子 アルベルト』もまた、4ダメージを受け、タフネスが0以下になり破壊されます。



クリーチャー2体でブロックするパターン

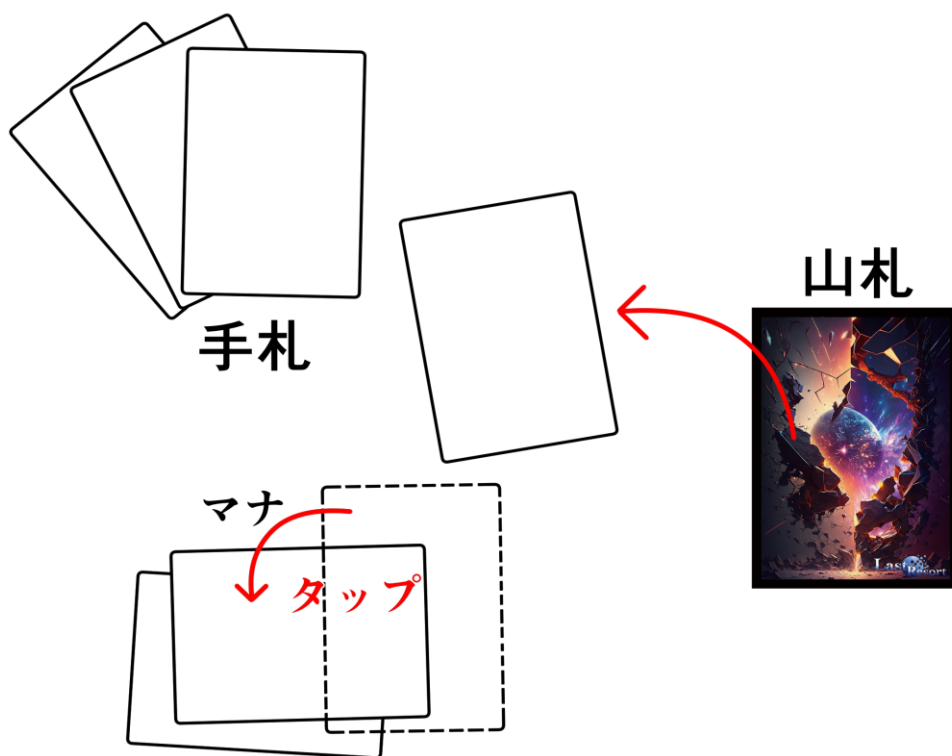
この場合は、すべてのブロッククリーチャーとアタッククリーチャーがバトルします。
『昇華した天使』は5ダメージを受け、破壊されます。
『未熟な魔術師』も5ダメージを受け、破壊されます。
『鬼才の養子 アルベルト』は『昇華した天使』から2ダメージと、『未熟な魔術師』から2ダメージを受け、破壊されます。



ライフへのアタックのみディフェンスエリアのクリーチャーでブロックできます。

ドローステップ²

マナコストを2支払い、
山札の上からカードを1枚ドロースます。
※マナがある限り何度でも可能



エンドステップ

- ①ライフが0以下のプレイヤーは、
降参するかラストリゾートを使用します。



※ラストリゾートはそれぞれ条件があり、
条件を満たしていれば表にできる。

- ②相手にターンを渡す。
このターンに受けたクリーチャーの
ダメージはすべて回復します。

ここまでの『ターンの流れ』を
勝敗が決するまで繰り返します。

ゲームの勝敗

■敗北条件 1

お互いのエンドステップ時に自分のライフが0以下の場合、ラストリゾートが無ければ降参する。

※処理はターンプレイヤーから行う。

■敗北条件 2

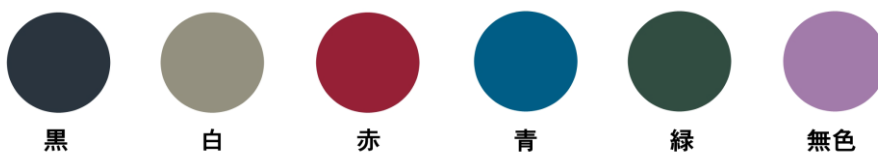
山札からカードを引く際に、

山札が0枚で引くことができなかった場合。

プレイ上の細かいルール

色

- ・リーダーと違う色のカードを召喚する場合、自分は1点ライフを失う。これを**他色ペナルティ**と呼ぶ。



「戦場に出す」と「召喚」

- ・「戦場に出す」や「戦場に戻す」は召喚とは別であり、召喚条件が必要なカードも召喚せずに戦場に出すことが可能。

以下が例です。

『英雄 フリード・ヴァルトシュタイン』は召喚する場合、自分のアタックエリアにクリーチャーがない時にしか**召喚**できませんが、『王家の血統 デイリック』などの効果で召喚せずに戦場に出すことができます。



N・クリーチャー/アイテム

N・クリーチャーやN・アイテムは自分の戦場に
同盟カードが存在できない。

ただし、トークンには適用されない。（複製や眷属など）



Q&A

- Q.変換①はスペルクリーチャーもただのスペルカードとして召喚しますか？
A.はい。処理が終わるまでクリーチャーカードとして扱うことができません。
- Q.リサイクルxは召喚する時にリーダーと違う色の場合は1点ライフを支払いますか？
A.リサイクルは「召喚」なので、リーダーの色が違う場合は1点支払います。
- Q.①：のmanaを支払う効果は、召喚したターンから使用できますか？
A.manaコストを支払えるなら、戦場に出たターンから何度でも使用できます。
- Q.【暗殺】のカードは相手クリーチャーを選ぶ際に戦場すべてのタップやアンタップ問わずに選択しバトルできますか？
A.できます。
- Q.【人工衛星の生き残り】はデッキの上から3枚確認した後、2枚まで手札に加えるが、全て墓地へ送ることもできますか？
A.できます。
- Q.ライフを支払うカードでライフが0以下になっても、エンドステップまでに他のカード能力でライフを回復し、1以上すればゲームは継続できますか？
A.できます。
- Q.スペルクリーチャーはクリーチャーとして召喚した場合も「スペルとして召喚された」扱いになりますか？
A.はい。クリーチャー召喚であり、スペル召喚でもあります。

間違いやすいルール

Q&A

- Q.アタックの際、同じ対象に対し複数のクリーチャーがアタックを宣言する場合、必ずそれらのクリーチャーは一度にアタックする必要がありますか？
- A.アタックは全て同時処理されたものとし、一体ずつのアタックは出来ません。アタック宣言もアタックステップに1度だけなので、アタックするクリーチャーを一度にすべて選択する必要があります。

用語一覧

- ・ タップ：カードを横に向きにする事。
- ・ アンタップ：カードを縦向きにする事。
- ・ ドロー：山札の上からカードを引く。
- ・ リフレッシュ：カードの縦向きにする事。

その他

能力一覧

装備x：xコストを支払うことで、自分のクリーチャー1体に1枚まで
装備カードを装備できる。

速攻：このカードは、戦場に出たターンにアタック及びタップ能力の使用ができる。

貫通x：ブロッククリーチャーとバトルする度に相手ライフにx点ダメージを与える。

ドレインx：相手クリーチャーとバトルした時、ライフをx点得る。

シフト：xマナを支払うことで、このカードを反対エリアへ移動させる。

複製：同じエリアに「複製」という名前の効果がないクリーチャーを生成する。
複製は対象と同じカード種類・種族・複製した時のパワーとタフネスを持つ。

スペルチェーン：1ターンに1度、自分がスペルを召喚した時に能力を発動できる。

封縛：相手のアタックエリアのクリーチャーをx体まで選択しタップする。
そのクリーチャーは次の相手スタートステップでアンタップしない。

リサイクル：xコストを支払い、墓地のこのカードを召喚する。
戦場を離れる時、山札の下に置く。

相打ち：このクリーチャー及びバトルした相手のクリーチャーは破壊される。

スナイパー：アタックエリアに存在する場合、このカードをタップすることで、
相手クリーチャー1体にx点ダメージを与える。

変換：xコストの「自分はカードを1枚ドロウする。」のスペルとして使用できる。

その他

能力一覧

アンチスペル：このカードは効果によるダメージを受けない。

ハンドストック：裏側で手元に置いたカードであり、
手札の枚数を数える際にそのカードも数える。

グロウ：アタックエリアに存在する場合、このカードをタップすることで、
このクリーチャーに+1/1の修正を与える。

テラー：このクリーチャーはコスト x 以下のクリーチャーにブロックされない。

カラミティ：戦場に出た時、自分は x 点のライフダメージを受け、自分の山札の
上からカードを x 枚裏側のまま墓地へ送る。