

# ルール説明概要

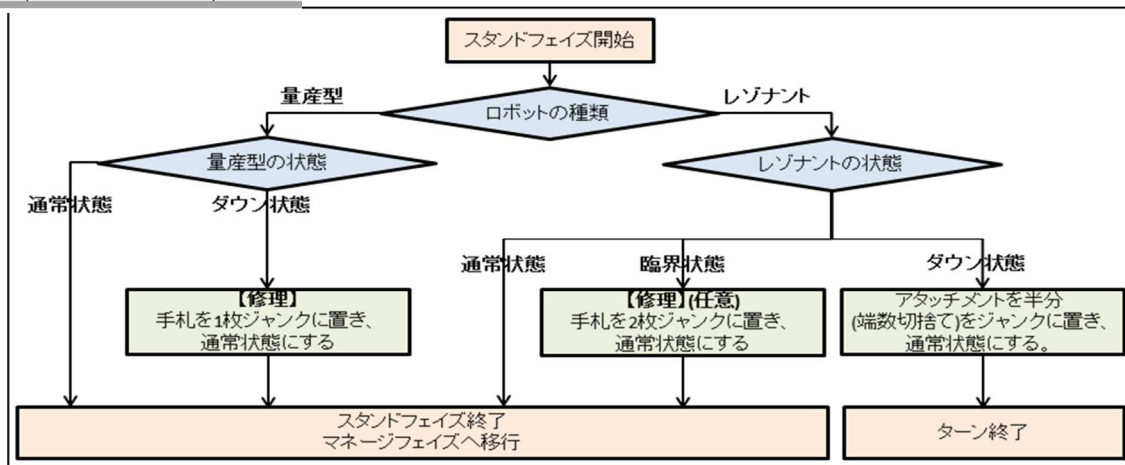
「神機共鳴コア・コネクション」は様々なカードを調達して自分のロボットを強化しつつ、自分だけのデッキを作成します。そして、モンスターを撃破してエナジーを一番早く集めたプレイヤーが勝利するゲームです。

## 各フェイズの流れ



### スタンドフェイズ

スタンドフェイズではロボットカードの状態をチェックし、状態によって修理を実施する。

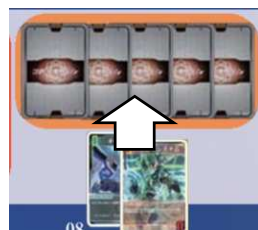


### マネージフェイズ

マネージフェイズでは以下の4つの行動を行うことができる。各行動の実施順番は自由である。

#### ■リソースの確保(1ターンに何度でも)

・手札のカードを1枚選択し、裏側の状態でプレイヤーフィールドのリソースに配置することができる。ここに配置されている枚数分だけ自分のリソースの値が上昇する。



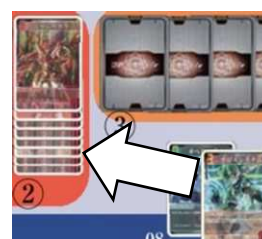
#### ■カードの調達(1ターンに1度)

・「1ターンに1度だけ」HQよりカードを1枚選択し、自分の手札に加えることができる。  
 ・調達する場合は選択したカードの左上にあるコスト以上のリソースが自分の場に出ている必要がある。なお、HQのカードが7種類以下になったらHQデッキからカードを置き、8種類以上になるようにする。(同じカードは重ねておく)



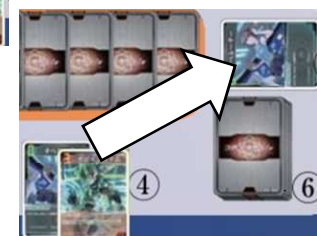
#### ■アタッチメントカードのコネクト(1ターンに1度)

・自分のロボットカードに対して手札にあるアタッチメントカードを「1ターンに1度だけ」コネクトすることができる。ただし、その場合コネクトするアタッチメントカードの左上にあるコスト以上のリソースが自分の場に出ている必要がある。(上限は6枚まで)



#### ■タクティクスカードの使用(1ターンに何度でも)

・手札にあるタクティクスカードを「1ターンに何度でも」使用することができる。ただし、その場合タクティクスカードの左上にあるコスト以上のリソースが自分の場に出ている必要がある。使用後は自分のジャンクに置く。



## コンバットフェイズ

・主にモンスターとの戦闘を行いフェイズ。このフェイズを行うかどうかはプレイヤーの任意となる。

・コンバットフェイズの流れは以下の通り。

1. 「コンバットイン」：近接値か狙撃値のどちらで戦闘するのを選択する。
2. 「コンバッチェック」：MDの1番上のカードを公開する
3. 「コンバット(戦闘)」：モンスターカードとの戦闘を行う。「同じ射程で同時に殴り合う」と考えるとよい。  
自分のパイロット、ロボット、アタッチメントの各戦闘値の合計値と、戦うモンスターの戦闘値を比較する

	自分の攻撃値 < 相手の耐久値	自分の攻撃値 >= 相手の耐久値
相手の攻撃値 < 自分の耐久値	お互い撃破されない	相手のロボットのみ撃破
相手の攻撃値 >= 自分の耐久値	自分のロボットのみ撃破	お互いのロボットが撃破(相打ち)

例)近接値を選択して戦闘したところ、自分のロボットの近接値の合計が「4」で相手の耐久値が「2」なので相手を撃破できる。また、自分のロボットの耐久値が「5」で相手の近接値が「2」なので自分は撃破されない。



もし、自分のロボットが撃破された場合は以下の通りしてください。

- ・量産型が撃破された場合はカードを横にして「ダウン状態」とする。(右図)
  - ・「通常状態」のレゾナントが撃破された場合はカードを裏返して「臨界状態」とし、パイロットも裏返して「覚醒状態」とする。(右下図)
  - ・「臨界状態」のレゾナントが撃破された場合は元の状態で横にして「ダウン状態」とし、パイロットも元の状態に戻して「通常状態」とする。
4. 「コンバットゲイン」：モンスターカードの撃破に成功した場合、そのモンスターカードを自分のエナジープールに置き、左上に記載されているエナジーを獲得する。モンスターの撃破に失敗した場合、モンスターをMDの一番下に置く。



## ダウンフェイズ

・主に自分の場のリセットを行うフェイズ。流れは以下の通り

1. プレイヤーのリソースと手札の全てを自分のジャンクに置く。その後、自分のプレイヤーデッキから新たに5枚のカードを引く。この際に自分のプレイヤーデッキから引くカードがなくなった場合、ジャンクに置いてあるカードをシャッフルし、プレイヤーデッキに置いてから残りのカードを引く。
2. 自分のエナジーが4点以上ある場合、所有しているテストパイロットを廃棄し、HQエリアに残存するパイロットカードから1枚を選択し新しく所有できる。(任意)
3. 自分のエナジーが8点以上ある場合、所有している量産型を廃棄し、HQエリアに残存するロボットカードから1枚を選択し新しく所有できる。(任意)

## 勝利条件

・「自分のマネージフェイズ開始時に、エナジーが20点以上ある」場合勝利する。レゾナントがダウン状態の場合、マネージフェイズが開始されない点は注意

・もし、勝利条件を満たしたときに他にエナジーが20点以上のプレイヤーがいた場合、それらのプレイヤーのみで延長戦を実施し、勝利条件が「エナジーが30点以上ある」になる(マネージフェイズを待つ必要はない)

【以下は説明とは別の話になります。印刷するときは 1,2 ページ目のみを選択して印刷しましょう】

#### 【コアコネ\_簡易ルールブックについて】

お試しでコアコネの簡易ルールブックを置きました。友達に紹介する際に A4 両面印刷で渡してみてください。ただし、細かいルールはここには載せておりません。そのため、このルールブックのみでプレイするのは難しいです。そのため、知人に聞いたり公式の説明書を確認したりしてください。

(あくまで初心者に教えるときに役立つことを目的としたルールブックです)

#### 【印刷時の注意】

- ・ A4 両面印刷で印刷しましょう
- ・ 3 ページ目(このページ)は不要なので、印刷設定時に 1,2 ページ目のみを選択して印刷しましょう

#### 【その他】

細かいルールは公式の以下のページからダウンロードできる。

<http://keepdry88.chobi.net/rule.html>

その他に公式 Q&A や wiki があるので参考にしてみよう

<http://keepdry88.chobi.net/qa.html>

<http://www60.atwiki.jp/core-connection/>

検索するときは「コアコネ」で。twitter 上であれば「#コアコネ」で検索してみよう。