

YOMI – ゲームの進行

準備

手札 7 枚で開始。

最初のターンはドローフェイズなし。

ドローフェイズ

両者とも山札から 1 枚ドローする。

Draw Phase 能力

戦闘フェイズ

両者とも戦闘札を伏せて置く。

伏せた札を同時に公開する。

Combat Reveal 能力

札を見比べて勝敗を判定。

During Combat 能力

エスケープフェイズ

負けた側はカードを一枚伏せて置くことができる。

コンボフェイズ

勝った側はコンボ (連続技) を入れることができる。

During Combat 能力

エスケープフェイズで伏せたカードがジョーカーだったら

コンボフェイズの技のダメージは無効化。

1 以上無効化したら山札から 2 枚ドロー。

最後にヒットした技が転倒属性なら転倒状態とする。

End of Combat 能力

場に出たカードをすべて捨て場にする。

パワーアップフェイズ

3 連以上のチェーンコンボを入れていたら A 回収可能。

同値札を 2 枚以上捨てて A 回収可能。

End of Turn 能力

手札が 13 枚以上ある場合は 12 枚になるまで捨てる。