

0. 全体

0-1. ゲーム開始

手札7枚で開始する。
1ターン目はドローフェイズはなく、戦闘フェイズから始める。

0-2. ゲーム終了

どちらかの体力が0以下になった場合、その時点でゲームは終了し体力が0以下になった側が負けとなる。
どちらかの山札が0になった場合、その時点でゲームは終了し体力が少ない側が負けとなる。

0-3. 能力

能力が効果を発揮した場合、進行が変わる場合がある。

1. ドローフェイズ

1-1. ドロー

両者とも、山札から1枚ドローする。

1-2. ドローフェイズ能力

ここで [Draw Phase] 能力を使用することができる。

2. 戦闘フェイズ

2-1. 戦闘札選択

両者それぞれ、手札から戦闘札を1枚選び、カードの上下どちらかを相手に向けて伏せて場に置く。
カードを伏せない「ノーカード」を宣言することもできる。この場合、相手は伏せるカードを選択しなおすことができる。

2-2. 戦闘札公開

両者とも、伏せたカードを表に返す。
A札が複数枚必要な技を公開した場合、ここで追加のA札を場に出す。

2-3. 戦闘公開能力

ここで [Combat Reveal] 能力を使用することができる。

2-4. 勝敗決定

出した札によって戦闘の勝敗を決める。

2-5. 戦闘中能力

ここで [During Combat] 能力が効果を発動する。

3. エスケープフェイズ

3-1. 打撃通常技によるドロー

2~10の札の打撃を出してヒットしたか防御された場合、打撃側は山札から1枚ドローする。

3-2. カードを伏せる

戦闘フェイズで勝った側がパンプアップやコンボが可能な場合、負けた側は手札からカードを1枚選び伏せて場に置くこ

とができる。

4. コンボフェイズ

4-1. 防御処理

戦闘フェイズで防御が勝っていた場合、防御側は防御札を手札に戻し山札から1枚ドローする。

4-2. コンボ実行

可能な場合、戦闘フェイズの技をパンプアップしたり、コンボをつないだりできる。
技によっては、ここで [During Combat] 能力が効果を発動する。

4-3. 青バースト

エスケープフェイズでカードを伏せていた場合、伏せたカードを表に返す。
伏せたカードがジョーカーだった場合、コンボフェイズの技によるダメージを無効化する。1以上のダメージを無効化した場合、伏せた側は山札から2枚ドローする。
戦闘フェイズのダメージ、能力によるダメージ、ダメージ以外の効果は無効化できない。

4-4. ダメージ処理

勝った側が与えたダメージを計算し、負けた側の体力を減らす。

4-4. 転倒処理

ターン開始時にどちらかが転倒状態だった場合、転倒状態を解除する。
このターンでヒットさせた最後の攻撃が転倒属性だった場合、技を食らった側を転倒状態とする。両者が転倒状態となった場合は両者とも転倒状態を解除する。

5. パワーアップフェイズ

5-1. 金バーストによるA

戦闘フェイズでジョーカーを出して勝ったか引き分けた場合、捨て札か山札からAを2枚まで探して手札に加えることができる。

5-2. 戦闘終了能力

ここで [End of Combat] 能力や [Full Combo] 能力を使用することができる。

5-3. カードを捨てる

場に出ているカードを捨て場に送る。

5-4. チェーンコンボによるA

このターンで3連鎖以上のチェーンコンボを出していた場合、Aを探して手札に加えることができる。

5-5. パワーアップ

同数値のカードを複数枚捨ててAを探し手札に加えることができる。

5-6. ターン終了時能力

ここで [End of Turn] 能力を使用することができる。

5-7. 手札制限

手札が13枚以上となっていた場合は12枚になるまで捨てる。

5-8. ターン終了

ここでターン終了となり、次のターンのドローフェイズに移行する。