

バトルエリア

・バトルするユニットやビークルを置いて並べる場所です。
 [バトルエリアにあるユニットとビークルのルール]
 ・ここにユニットやビークルを置くときは、左から順に並べて置きます。
 ・何体でも置くことができます。
 ・自軍スタートフェイズにラッシュエリアに戻します。
 ・ユニットは敵軍バトルエリアのユニットにアタックすることができます。
 ・ユニットは敵軍ユニットにアタックされることがあります。
 ・ユニットはSP(ストライクポイント)が1以上のときストライクすることができます。
 ・バトルやカードの効果で撃破されたユニットは捨札になります。

Battle Area

ラッシュエリア

・ユニットやビークルを置く場所です。
 [ラッシュエリアにあるユニットとビークルのルール]
 ・何体でも置くことができます。
 ・ユニットは自軍バトルフェイズにバトルエリアへ出すことができます。
 ・ビークルはユニットがライドしていれば自軍バトルフェイズにバトルエリアへ出すことができます。

Rush Area

コマンドゾーン

・コマンドにするカードを置く場所です。
 ・自分のチャージフェイズに手札からカードを1枚選んで、このコマンドゾーンかパワーゾーンのどちらかに置くことができます。
 ・リリース状態(タテ置き)のコマンドをホールド状態(ヨコ置き)にすることで、ユニットカードをラッシュしたり、オペレーションカードを使用したりすることができます。

[コマンドゾーンにあるカードのルール]
 ・5枚まで置くことができます。
 ・オモテ向きにして、リリース状態で置きます。
 ・ホールド状態のカードは、自分のターンの始めにリリース状態に戻します。



山札

・デッキを置く場所です。
 ・デッキは40枚で、同じカード名のカードは3枚まで入れることができます。
 ・デッキはよくシャッフルして、カードのウラ面を上にして置きます。
 ・カードをひくべきときにひけなかったとき、ゲームに負けてしまいます。

常駐置き場

(常駐)
 ・をもつオペレーションカードを配置する場所です。
 ・カードの効果がわかるように、オモテ向きに配置します。
 ・オペレーションカードを配置するとき、すでに配置しているオペレーションカードは捨札にしてから配置します。
 [捨札のルール]
 ・捨札はプレイシートの外にオモテ向きで置きます。
 ・お互いに、いつでも内容を確認できます。

- 1 スタートフェイズ**
 ※先攻第1ターンはこのフェイズを飛ばします。
 ・ホールド状態のコマンドをすべてリリース状態にします。
 ・バトルエリアのユニットとビークルをすべてラッシュエリアに戻します。
 ・1枚ドロウします。
 ・ダメージより手札が少なければ1ターンに1枚だけ追加ドロウできます。
- 2 チャージフェイズ**
 ・手札からカードを1枚選び、パワーゾーンかコマンドゾーンのどちらかに置くことができます。
- 3 ラッシュフェイズ**
 ・手札からユニットやビークルをラッシュできます。
 ・手札からオペレーションカードを使用できます。
- 4 バトルフェイズ**
 ・ラッシュエリアにあるユニットをバトルエリアに出して、敵軍バトルエリアにあるユニットにアタックできます。
 ・バトルエリアに出したユニットのSP(ストライクポイント)が1以上ならストライクして相手にダメージを与えることができます。
- 5 エンドフェイズ**
 ・ターンの終了を相手に伝えたら、相手のターンになります。

[勝利条件]
 相手プレイヤーに7点ダメージを与えること!
 (敵軍パワーゾーンのカードを7枚ウラ向きにする)
 ※相手プレイヤーの山札がなくなって、相手がカードをひくべきときにひけない場合もゲームに勝利します。

・山札に置いたカードの枚数が、発生しているパワーになります。
 ・山札に置かれたカードが、自分の受けたダメージになります。
 [パワーゾーンにあるカードのルール]
 ・オモテ向きにして何枚でも置くことができます。
 ・ストライクされたとき、ストライクポイント1点につきダメージを1点受け取ります。
 ・ダメージを受けたとき、1点につき1枚、ここにあるカードを自分が選んでウラ向きにします。
 ・ウラ向きにするカードがなければ、1点につき1枚、山札の上からウラ向きのまま7枚に置きます。
 ・ダメージが7点(ウラ向き)のカードが7枚になった時点で、このゲームに負けてしまいます。