# レンジャーズストライク用語集 ver1.0

カードテキストを読んで、わからない単語があったらこのシートを見よう！

## 【英字】

ＢＰ　→　バトルポイント
ＣＮ　→　コンビネーションナンバー
ＪＣ　→　ジョイントコンビネーション
ＮＣ　→　ナンバーコンビネーション
ＲＣ　→　ライディングコンビネーション
ＳＰ　→　ストライクポイント

## 【ア行】

**≪アタック≫**
自軍ユニットで敵軍ユニットにバトルを仕掛けること。

**≪ウイング≫**
ユニットの持つ能力のひとつ。
この能力を持つユニットは、ホールドすることでラッシュエリアからアタックすることができる。

▶ウイング（これは自軍バトルフェイズ中にラッシュエリアでホールドして、ラッシュエリアからアタックできる。そうしたターン、これはバトルエリアに出られない）

**≪置き換え≫**
２枚のカードの配置を、ホールドやリリースの状態はそのままに置き替えること。

## 【カ行】

**≪カウンター≫**
オペレーションカードの種類のひとつ。
通常のオペレーションと違い、敵軍ターン中の指定されたタイミングに使用することができる。

カウンター（これは敵軍ターン中にのみ使用できる）

**≪撃破≫**
バトルに負けた場合や、カードの効果などによって、そのユニットがユニットであることを維持できなくなること。通常、撃破されたユニットは捨札になる。

**≪コール≫**
ユニットの持つ能力のひとつ。「コール」の後にはカテゴリマークが入る。
この能力を持つユニットは、ユニットをラッシュするためのコマンドのかわりになることができる。

▶コール ▼（このユニットは ▼ のユニットをラッシュするためのコマンドとしてホールドできる）
▶コール ☆（このユニットは ☆ のユニットをラッシュするためのコマンドとしてホールドできる）
▶コール ✖（このユニットは ✖ のユニットをラッシュするためのコマンドとしてホールドできる）
▶コール ◎（このユニットは ◎ のユニットをラッシュするためのコマンドとしてホールドできる）

**≪効果名≫**
テキスト欄の、黒ベタに白抜きの文字で書かれた名称のこと。

**≪コマンド≫**
コマンドゾーンに置いたカードのこと。
ユニットやビークルをラッシュしたり、オペレーションを使用するために必要。

**≪コンビネーション≫**
バトルフェイズに、バトルエリアのユニットの並び順が決まること。

**≪コンビネーションナンバー（CN）≫**
⇒ナンバー

## 【サ行】

**≪サイズ≫**
ユニットまたはビークルの大きさ。
等身大ヒーローなどの「Ｓ」、巨大な乗り物などの「Ｍ」、合体ロボの「Ｌ」、
母艦などの「ＸＬ」、複数のユニットが１枚になった「ＳＣ」の５種。

**≪ジョイントコンビネーション（ＪＣ）≫**
コンビネーションの種類のひとつ。巨大ロボのパーツ換装を再現している。

**≪常駐≫**
オペレーションカードの種類のひとつ。
通常のオペレーションと違い、使い捨てにならず、常駐置き場に配置して効果を有効にし続ける。

常駐（場に配置して、離れるまで効果が有効になる）

**≪スクラム≫**
ユニットの持つ能力のひとつ。
この能力を持つユニットは、バトルエリアで決められた順番に並んでいる間はアタックされなくなる。

▶スクラム（これのＣＮより１多いＣＮを持つユニットがこれの次に並んでいる間、これはアタックされない）

**≪捨札≫**
撃破されたユニットや、使い終わったオペレーションなどをひとまとめにしたもの。
プレイシートの外に、オモテ向きで置く。公開情報なので、対戦相手が内容を確認することもできる。

**≪ストライク≫**
自軍ユニットで相手プレイヤーにダメージを与えること。
バトルフェイズにのみ行うことができる。
ストライクしたユニットのストライクポイント（ＳＰ）の値が与えるダメージになる。

**≪ストライクポイント（ＳＰ）≫**
ユニットカードの右上に表記されている数字または記号。
ストライクしたとき、相手に与えるダメージの点数を表す。
「１」以上の数字が書かれていれば、相手にストライクしてその数字と同じだけダメージを与えられる。
「！」が書かれているなら、そのユニットの効果で１以上の数字を得る可能性がある。
「１/２」や「１/３」のような分数が書かれていれば、そのユニットのバトルエリアの並び順が、
その分母の数と同じときＳＰ１になる。

## 【タ行】

**≪ターン≫**
各プレイヤーに順番に回ってくる手番のこと。

**≪タクス≫**
ユニットの持つ能力のひとつ。この能力を持つユニットは、次に並ぶユニットをストライクできるようにする。

▶タクス ▼（これがバトルエリアの１番目にある間、これの次に並ぶ ▼ を持つＳユニットは SP1 になる）
▶タクス ☆（これがバトルエリアの２番目にある間、これの次に並ぶ ☆ を持つＳユニットは SP1 になる）
▶タクス ✖（これがバトルエリアの３番目にある間、これの次に並ぶ ✖ を持つＳユニットは SP1 になる）
▶タクス ◎（これがバトルエリアの４番目にある間、これの次に並ぶ ◎ を持つＳユニットは SP1 になる）

**≪タッグ≫**
常駐オペレーションの種類のひとつ。タッグを持つ常駐オペレーションは、他の自軍常駐と合わせて２枚まで配置できる。また、２対２のチームで対戦する特別ルール「タッグストライク」の場合は、各チーム４枚まで配置できる。

タッグ（これは他の自軍常駐と合わせて２枚まで配置でき、太字部分を実行するかわりに、他の自軍常駐の太字部分を実行できる）

**≪ダメージ≫**
ストライクされて防げなかった場合に、自分が受ける失点のこと。
先に７点に達したプレーヤーがゲームに敗北する。パワーゾーンのウラ向きのカードの枚数で表す。

**≪チェイス≫**
ユニットの持つ能力のひとつ。
この能力を持つユニットは、捨札やパワーゾーンに送られるなどしてユニットでなくなるとき、ビークルを身代わりにしてその場に留まることができる。

▶チェイス（これがライド中にユニットでなくなるとき、かわりにこれがライドしているビークルを捨札にしてから、ライドされていない自軍ビークルにライドさせてもよい）

**≪追加条件≫**
そのユニットをラッシュするために満たすべき必要パワー以外の条件。

**≪追加ドロー≫**
スタートフェイズにドローしたあとで、自分の手札の枚数が自軍ダメージ（自軍パワーゾーンのウラ向きのカードの枚数）よりも少ない場合に実行できる特別なドロー。

**≪特徴≫**
カード右下の黒地に、白文字で記載されているキーワードのこと。
効果の対象になるときなどに参照する。

**≪ドロー≫**
山札の上から１枚引いて、手札に加えること。

## 【ナ行】

**≪ナンバー≫**
ユニットカードのテキスト欄左側に書かれている数字や英字のこと。何も書かれていないユニットカードもある。
数字が書かれている場合はナンバーコンビネーション（ＮＣ）。
「ＲＣ」と書かれている場合はライディングコンビネーション（ＲＣ）。
「Ｌ」もしくは「Ｒ」と書かれている場合はジョイントコンビネーション（ＪＣ）。

**≪ナンバーコンビネーション（NC）≫**
ナンバーに数字を持つユニットのコンビネーションのこと。

## 【ハ行】

**≪場≫**
自軍と敵軍の、バトルエリア、ラッシュエリア、パワーゾーン、コマンドゾーン、常駐置き場の総称。

**≪バトル≫**
２体のユニットのＢＰを比べて、その勝敗を決めること。
ＢＰの高いユニットが勝ち、低いユニットが負けとなり、負けたユニットは撃破されて捨札になる。
また、引き分けの場合は、２体共に撃破されて捨札になる。

**≪バトルポイント（BP）≫**
ユニットのバトルにおける強さ。

**≪パワー≫**
ユニットやビークルをラッシュしたり、オペレーションを使用するのに必要。
カードのオモテ・ウラに関係なく、パワーゾーンに置かれているカードはパワーとして扱う。

**≪ビークル≫**
バトルエリアまたはラッシュエリアに置かれているビークルカードのこと。

**≪ビークルカード≫**
カードの種類のひとつ。バイクなどの乗り物を表したカード。
ライディングコンビネーション（ＲＣ）を行うためには、このカードが必要。

**≪必要パワー≫**
そのユニットやビークルをラッシュするために必要なパワーの数。またはオペレーションカードを使うために必要なパワーの数。

**≪フェイズ≫**
自分のターンを５段階に分けたもの。
スタートフェイズ、チャージフェイズ、ラッシュフェイズ、バトルフェイズ、エンドフェイズの５つ。
基本的にフェイズの順番を前後させることはできない。

**≪ブラスト≫**
ユニットの持つ能力のひとつ。
この能力を持つユニットカードは、あと１点でゲームに負けるという状態のとき、追加条件を満たさずにラッシュできるようになる。

▶ブラスト（自分がゲームに負けるまで残りダメージ１点で、自軍Ｌユニットが１体もなければ、これの追加条件は満たさなくてもよい）

**≪ホールド≫**
カードをヨコ置きにすること。
現在のところ、ホールド状態の概念があるのはバトルエリア、ラッシュエリア、コマンドゾーンの３ヶ所。

## 【マ行】

**≪モーフ≫**
ユニットの持つ能力のひとつ。
この能力を持つユニットは、相手のユニットがラッシュされたとき、パワーゾーンやコマンドゾーンのカードと置き換えることができる。

▶モーフ（敵軍ユニットがモーフ以外でラッシュされたとき、特徴がこのユニットと完全一致するオモテ向きのユニットカードを自軍ゾーンから1枚選びこれと置き換えてもよい）

## 【ヤ行】

**≪ユニット≫**
バトルエリアまたはラッシュエリアに置かれているユニットカードのこと。

**≪ユニットカード≫**
カードの種類のひとつ。
スーパー戦隊シリーズや仮面ライダーシリーズ、またメタルヒーローシリーズなどに登場するキャラクターをあらわしたカード。

**≪ユニットサイズ≫**
⇒サイズ

## 【ラ行】

**≪ライディングコンビネーション（RC）≫**
ナンバーに「ＲＣ」を持つユニットのコンビネーションのこと。

**≪ライド≫**
ユニットをビークルに乗せる（重ねる）こと。

**≪ライドオフ≫**
ビークルに乗せたユニットをビークルから降ろす（同じエリアに新しく置かれるユニットとして置き直す）こと。

**≪ラッシュ≫**
ユニットカードがバトルエリアかラッシュエリアに置かれて、ユニットになること。
または、ビークルカードがバトルエリアかラッシュエリアに置かれて、ビークルになること。

**≪リリース≫**
カードをタテ置きにすること。

**≪レジスト≫**
ユニットの持つ能力のひとつ。
この能力を持つユニットは、バトルで撃破されたときにホールドすることで生き残ることができる。
ホールド状態のユニットは、カードの効果などでリリースされない限りホールド状態のまま、通常のユニットと同じように扱う。

▶レジスト（これがバトルで撃破されたとき、捨札にするかわりにこれをホールドしてその場に留めてもよい）

©石森プロ・テレビ朝日・東映AG・東映
©石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映ビデオ・東映
BANDAI 2009 MADE IN CHINA