



©bushiroad All Rights Reserved. illust:伊藤彰

新システム! イマジナリーギフト ~ユニット達からの祝福の力~

【新システム! 想像恩恵~來自單位們的祝福之力~】

君のヴァンガードがグレード3になったことを祝福して、
契約したユニット達から贈られる力、それが「イマジナリーギフト」!
為了祝福你的先導者達到階級3，
結下契約的單位們所贈與的力量那就是「想像恩恵」!
ギフトアイコンを持つグレード3のユニットがライドした時に、
「ギフトマーカー」を獲得することができる!
擁有恩恵圖示(ギフトアイコン)的階級3進行RIDE時，
可以獲得「恩恵標記(ギフトマーカー)」!

這次的主題為「簡單」「快速」以及「角色」...!
為了實現這些所誕生的即是下列3種勢力類型。

■力量型/フォース (Force)

「力量型」所放置的圓陣，自己的回合中力量+10000!
也可以放置在先導者圓陣，兩張重疊也OK。
單位就算退場，「力量型」也會留在場上。

■加速型/アクセル (Accel)

「加速型」將會成會前列的後衛圓陣，自己的回合中力量+10000。
可以增加攻擊的回數。

■防守型/プロテクト (Protect)

「防守型」簡單來說，可以當作被稱為完全防禦的「守護者」
加入手牌之中! 當做手牌捨棄也OK!

以下翻譯內容由愛德提供

(內文部分使用阿武兔所翻譯的名稱*)

今回のテーマは「シンプル」「スピーディ」
そして「キャラクター」...!
これらの実現のために生まれたのが、
下記の3つのクランタイプです。

フォース

- FORCE -

攻防一体の
バランスタイプ

アクセル

- ACCEL -

速攻や連続攻撃の
攻撃タイプ

プロテクト

- PROTECT -

しっかり守って勝つ
防御タイプ

各クランは上記タイプの
いずれかに属し、
それぞれ特徴を持っています。

アクセル -ACCEL- 攻撃タイプ	フォース -FORCE- バランスタイプ	プロテクト -PROTECT- 防御タイプ
ノヴァクラッパラー たぎかぜ アクアフォース ハイラムーン むらくも ????? ????? ?????	ロイヤルパラティン かひろろ スバイクラサース ティメーションボリス シロツパラティン ????? ????? ?????	オラクルシンクランク メカコロニー クランブルー タークイレキュラズ ????? ????? ?????

このクランタイプを
実現するための
新システム「イマジナリーギフト」
について説明します。

フォース

「フォース」を置いたサークルは、
自分の回合中、自分の回合
でターン中パワー+10000!
ヴァンガードサークルも、
2枚重ねることがOK、ユニットが
退却しても「フォース」は残ります。

アクセル

「アクセル」は前列リアガード
サークルにのみ、自分の回合
でターン中パワー+10000!
アクセル回数も、
増やせる。自分の直進アクセルを
決めよう。

プロテクト

「プロテクト」は、自分の
回合中のみと決まっている「守護者」
のカードを引くことで、
手札として置くこともOK!
どんなアクセルでもリアガード!



加速型/アクセル (Accel)	力量型/フォース (Force)	防守型/プロテクト (Protect)
新星格闘士	皇家聖騎士	神諭智庫
太刀風	陽炎	百萬聚落
水藍軍隊	尖刺兄弟	碧海藍天
蒼月	次元警察	暗黒非正規軍
群雲	闇影聖騎士	?????
?????	?????	?????
?????	?????	?????
?????	?????	

「ギフトマーカー」には、「フォース」「アクセル」「プロテクト」の3種類があり、それぞれ異なる恩恵が！クランごとに、どの種類のギフトが使用できるかは決まっている！

「恩恵標記（ギフトマーカー）」有著「力量型/フォース」「加速型/アクセル」「防守型/プロテクト」這3種種類，各自擁有不同的恩惠。能夠使用哪種恩惠取決於使用的勢力！

例 イマジナリーギフト：フォースの手順

■例—想像恩恵：力量（Force）的順序

1. メインデッキとは別に「イマジナリーギフト：フォース」の「ギフトマーカー」を裏向きで準備して置く。

※ギフトマーカーにスリーブを使用する場合、メインデッキとは異なるスリーブを使用してください。

準備時、與主牌組不同的「想像恩恵：力量」的「恩恵標記」請將卡背朝上放置。

※「想像恩恵」的卡套請使用與主牌組不同的卡套。



2. ギフトアイコン「フォース」を持つグレード3のユニットがライドしたとき、「ギフトマーカー」をサークルのどれか一つに置く。

當擁有恩惠圖示「力量」的等級3單位 RIDE 的時候，請將「恩惠標記」放置於任何一個後衛者圓陣內。



3. ギフトマーカー「フォース」が置かれているサークルにいるユニットは自分のターン中、パワー+10000！
當恩惠標記「力量」上有單位存在時，該單位在自己的回合，力量+10000！



フロント 新トリガー“前トリガー”登場！

【新觸發「前衛觸發（フロントトリガー）」登場！】

新たなトリガーが登場！その名も前(フロント)トリガー！

新觸發登場！其名為「前衛觸發（フロントトリガー）」！

トリガーした時、前列の全てのユニットにパワー+10000！

觸發到時前列的所有單位力量+10000！

前列のリアガードサークルが増える「イマジナリーギフト:アクセル」と相性抜群なのだ！

與前列的後衛者圓陣所增加的「想像恩惠：加速」相性抜群！



ファイトをさらに進化させる新「クリティカル」・「ヒール」・「ドロー」トリガーも登場！
 「幸運の運び手 エポナ」などアニメで活躍したユニット達が、新トリガーになってパワーアップ！

讓對戰更加進化的新「爆擊」「治癒」「抽牌」觸發也將會登場！

「幸運の運送者 艾波納」等等在動畫中活躍的單位們，也將會擁有新的觸發，力量更為強化！



(變更為觸發時力量+10000)

テキスト、アイコンの表記がリニューアル！

【技能標示方法更新！】



例：アルフレッド・アーリー

▼ 今までのテキスト表記

目:[①]このユニットがに登場した時、コストを払ってよい。払ったら、あなたの、手札かソウルから「ブラスター・ブレード」を1枚までにコールし、そのターン中、そのユニットの+10000。コールしたら、1枚引く。

▼ これからのテキスト表記

目:①:登場時、[ブラスター・ブレード]することで、あなたの、手札かソウルから「ブラスター・ブレード」を1枚までにコールし、そのターン中、そのユニットの+10000。コールしたら、1枚引く。



“コストを払ってよい。払ったら～”のテキストはなくなり、文中に必要なコストが表記されるようになりました！また、文頭にあった“このユニットが～”の表記は省略されるようになります！

將「可支付花費・支付的話～（コストを払ってよい・払ったら～）」的記述去除，將需要的代價置入文中，並且將文章開頭的「這的單位（このユニットが）」給省略。

▼ カウンターブラス



▼ ソウルブラス



▼ カウンターチャージ



▼ ソウルチャージ



テキストの各種アイコンも一新！

各種技能圖示也做了更新！

2018年5月施行のルール改定について

【2018年5月1日開始實施的規則變更】

スタンドアップ前の手札の入れ替え

■遊戯開始前的手牌更換

手札入れ替えをする際の手順が変更されます。
變更手牌交換時的順序。

自身の手札から任意の枚数のカードを山札に戻しシャッフルをしてから、
戻した枚数に等しい枚数のカードを引きます。

變更前：將任意張數的手牌放回牌組後洗牌，並抽取與放回的張數相同的卡片。

自身の手札から任意の枚数のカードを山札の下に戻し、
戻した枚数に等しい枚数のカードを引き、シャッフルをします。

變更後：將任意張數的卡片放置到牌組下方，抽取與放回的張數相同的卡片後洗牌。

Gアシスト

■G 輔助

「Gゾーンが2枚以上あるなら～」の要件と、Gゾーン2枚除外の処理を削除します。
將「如果G區有2張以上～」的條件以及G區2張除外的處理給刪除。

ターンファイターは、自分の山札の上から5枚見て、
自分のヴァンガードのグレードより1高いカードを1枚まで選び、
相手に見せてから、手札に加えます。手札に加えた場合、自分の手札から2枚選び、
自分のGゾーンから2枚選び、それらの4枚を公開し、ゲーム外へ移動します。

變更前：

回合玩家由自己的牌組上方查看5張卡片，最多選擇1張比自己的先導者階級高1的卡片，給對手看過後，加入手牌中。
加入手牌の場合，由自己的手牌選擇2張、G區選擇2張，將這4張卡片公開，並移動至遊戲場外。

ターンファイターは、自分の山札の上から5枚見て、
自分のヴァンガードのグレードより1高いカードを1枚まで選び、
相手に見せてから、手札に加えます。手札に加えた場合、自分の手札から2枚選び、
ゲーム外へ移動します。

變更後：

回合玩家由自己的牌組上方查看5張卡片，最多選擇1張比自己的先導者階級高1的卡片，給對手看過後，加入手牌中。
加入手牌の場合，由自己的手牌選擇2張，移動至遊戲場外。

ガーディアン

■防衛者

ガーディアンのノーマルコールのルールが変更します。
將防衛者一般呼叫的規則進行變更。

▼変更される要素(変更後)

リアガードサークルにノーマルコールする時にはノーマルコールするカードのグレードが、自身のヴァンガードのグレード以下である必要があります。ガーディアンサークルにノーマルコールするときにはグレード条件はありません。

▼以下為變更後的內容

在進行後衛的一般呼叫時，一般呼叫的卡片階級需要在先導者以下。

而在**防衛者圓陣（ガーディアンサークル）進行一般呼叫時，沒有階級的限制。**

超越の条件

■超越的條件

超越の条件を変更します。
將超越的條件進行變更。

▼変更される要素

▼以下為變更的要素

ノーマル超越する時にはお互いのヴァンガードのグレードが3以上である必要があります。

變更前：一般超越時，雙方的先導者必須為階級**3**以上。

ノーマル超越する時にはお互いのヴァンガードのグレードが3以上であるか、そのターンの開始時にターンファイターのヴァンガードがグレード3以上である必要があります。

變更後：一般超越時，雙方的先導者必須為階級**3**以上，或**該回合開始時，回合玩家的先導者為階級3以上。**

（也就是說回合開始時，只要自己是**G3**，就算對方是**G2**也可以進行超越）

ターン1能力

■一回一次能力 **ターン1回**

“そのターン中、この能力は使えなくなる。”の処理を変更します。
將「這個回合中，將無法再使用此能力」的處理進行變更。

▼変更される要素(変更後)

このアイコンが、各能力の先頭にある【自】や【起】の直後、または【（領域）】の直後にある場合、その効果の解決後にゲームの状態が変化していた場合、「そのターン中、この能力は使えなくなる。」を実行します。

▼以下為變更後的內容

當這個圖示出現在各能力【自】【起】或是【（領域）】後方時，該效果解決後，遊戲狀態若是有改變的話，實行「這個回合中，將無法再使用此能力」。

（改為並非強制發動，而是「使用能力之後，便無法再使用此能力」）