



遊び方①

■ エージェントになるには

Aimeを手に入れよう!

ゲームを始めるには「Aime」か「おサイフケータイ」が必要です。
Aimeは自動販売機などで手に入られます。
初回プレイ時にスターターデッキをプレゼント!!



※「おサイフケータイ」は、株式会社 NTT ドコモの登録商標です。

まずはチュートリアル!

チュートリアルは無料!! 更にカードが貰える!!
チュートリアルは何回でもプレイできます。



3種類クリア合計12枚獲得!!

ショップでACを使ってカードをゲット!

カスタマイズメニューのショップをのぞいてみましょう。



デッキ編集をしてみよう!

メインメニューのデッキ編集モードでデッキの構成を変更できます。



JOKERカードの設定もデッキ編集で行います。



これであなたもエージェント!!

入れ替えのオススメ





遊び方②

勝利条件

敵ライフを0にすると勝利！

もしくは10ターン経過後ライフの高いプレイヤーの勝利。
 ※お互いのライフが同じ場合、後攻のプレイヤーの勝利となります。
ライフラリーアウトなし！
 (残りデッキ枚数が0になっても、同じデッキが再セットされ、捨て札がクリアされ、ドローできます。)



ユニット召喚

ユニットはCPを使って召喚！

通常ユニットは召喚したターンに攻撃できません。
進化ユニットは出したターンでも攻撃可能です。
 ※進化前のユニットの行動権状態は引き継ぎます。



バトル

敵プレイヤーへ行動権を消費して攻撃！

攻撃時、敵プレイヤーがブロックした場合、ユニット同士のバトルが発生します。
 バトルに勝利したユニットはLVアップし、BPが回復します。
 ※BPはターン終了にも回復します。
 ユニットの最高LV3まで上がり、LV3に上がった時、行動権が回復します。
 ※行動権とはバトルに参加できる状態の有無で、攻撃すると消費し自分ターンの初めに回復します。
 ブロックでは消費しません！（ブロックは1ユニットでも何回でも可能です！）



ブロックで行動権は消費しない！

ブロックするには行動権が必要ですが、無くなりません。
何回でもブロック可能です。

遊び方③

■ヒント

召喚コスト軽減

ユニットカードをトリガーゾーンに置くと、同属性ユニットカードの召喚CPを1下げることができます。



オーバーライド

手札で同じカードを重ねることでLVアップします。ユニットカードはLV3状態で召喚すると即時攻撃が可能です。また、オーバーライド時にカードが1枚ドロースられます。



※イラスト替えカードは、同名カードであればオーバーライドすることが可能です。

最大召喚ユニット数と撤退

ユニットはフィールドに最大5体まで召喚できます。また、任意に撤退することが可能です。



JOKERゲージ

ライフダメージを受けたときと自ターン終了時にゲージが上昇します。※早くターンエンドすると上昇率がアップします。



トリガーカード

トリガーゾーンに置き、表記してある条件を満たすと自動で発動するカードです。CP消費はありません。

インターセプトカード

トリガーゾーンに置き、表記してある条件を満たすと使用することができます。※使用しないこともできます。ただし、そのインターセプトカードと同属性ユニットがフィールドにいない必要ありません。



ユニット情報

ユニット又はカードをタッチするとその情報が画面左下に表示されます。



CP

CPはターン開始時に以下の値になります。

ターン数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
先攻CP	2	3	4	5	6	7	7	7	7	7
後攻CP	3	3	4	5	6	7	7	7	7	7

※前ターンの余剰CPはなくなります。

