



Z/X -Zillions of enemy X-

Let it be known to all those from foreign lands:
a heartfelt wish cannot be destroyed, even when buried beneath rubble and ruin.
And my wish will topple the divine providence-it shall become a sword to sever all boundaries.

RULE BOOK ver.2.0

Z/X -Zillions of enemy X- とは

Z/X(ゼクス)は1対1の対戦形式で、3×3のスクエアをめぐるプレイヤーが戦うゲームです。まずはこの冊子のカードでゲームに慣れるところから始めましょう。

勝利条件

Z/X(ゼクス)は対戦相手の4つのライフをすべて無くしたプレイヤーが勝利します。

デッキ構築ルール

Z/X(ゼクス)を遊ぶためにはデッキと呼ばれるカードの束が必要になります。デッキは以下のルールに従って構築します。

- デッキは50枚のカードで構築します。それより多くても少なくともいけません。
- 同じ「カード名」のカードはデッキの中に4枚まで入れることができます。
- 「イグニッションアイコン」を持つカードをデッキの中に20枚入れてください。それより多くても少なくともいけません。
- カードの「テキスト」に「ライフリカバリー」を持つカードはデッキに4枚まで入れられます。

- カードの「テキスト」に「ヴォイドブリンガー」を持つカードはデッキに4枚まで入れられます。
- 「プレイヤーカード」はデッキに含みません。
- デッキとは別に「デュナミス」というデッキを構築することができます。「デュナミス」には「Z/X EX (ゼクス エクストラ)」のカードを10枚まで入れることができます。

ゲームの準備

- 1.自分の「プレイヤースクエア」に「プレイヤーカード」を裏向きで置きます。
 - 2.デッキから「スタートカード」を持つゼクスを1枚選んで「プレイヤースクエア」に裏向きで置き、その後デッキをシャッフルします。
 - 3.「デュナミス」を裏向きでフィールドに置きます。
 - 4.対戦相手とじゃんけんをします。勝った方が先攻です。
 - 5.デッキの上からカードを4枚引いて手札にします。
 - 6.プレイヤーはお互いに手札の引き直しを行うことができます。引き直しをする場合、手札をすべてデッキに戻し、シャッフルした後、新しくカードを4枚引きます。引き直しは1度しかできません。
 - 7.デッキの上からカードを4枚、「ライフ」に裏向きで置きます。
 - 8.デッキの上からカードを2枚、「リソース」に表向きで置きます。
 - 9.裏向きで置いていた「プレイヤーカード」と「スタートカード」を表に向けて公開します。
- これで準備ができました。ゲームを始めましょう！

カードの種類とパラメーター



ゼクス
スクエアで戦うカードです。



イベント
使い切りの強力なカードです。



プレイヤー
プレイヤースクエアに置くカードです。プレイヤーの分身です。



ゼクス エクストラ
条件を満たすことで、デュナミスから登場するカードです。



縦向きカードを「リポート」(未行動)、横向きカードを「スリープ」(行動済)と呼びます。

リポート▼
(未行動)

スリープ▼
(行動済)

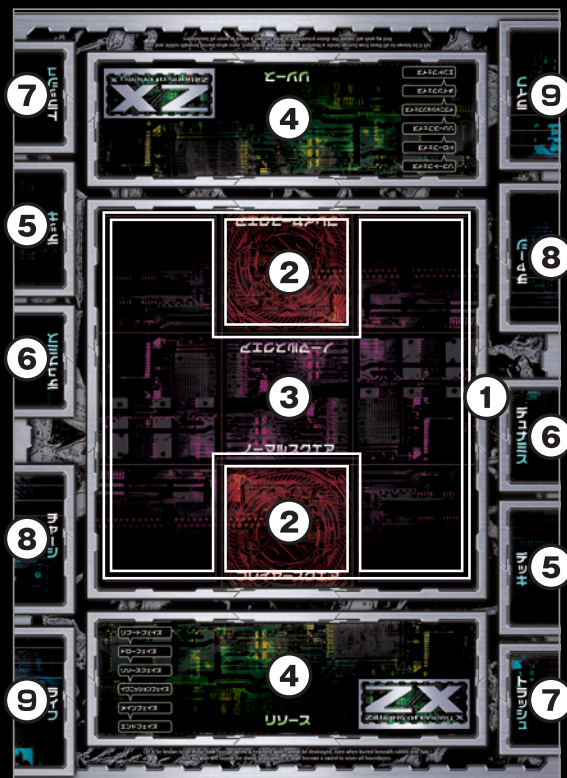
- ①カード名: このカードの名前です。
 - ②カードの種類: このカードの種類です。Z/X(ゼクス)とEVENT(イベント)、Z/X EX (ゼクス エクストラ)、PLAYER(プレイヤー)の4種類があります。
 - ③コスト: このカードを使用するために必要なコストです。
 - ④色: このカードの色です。赤、青、白、黒、緑の5種類があります。無の場合、そのカードは色を持ちません。
 - ⑤テキスト: このカードの能力です。
起、自、常、★、⚙、✳の6種類があります。
1. **起**: 起動能力…プレイヤーが任意に選んで使用することができます。
起能力はプレイするためにコストを支払う必要があります。コストは**コスト**の形で表され、○○を支払うことができればプレイすることができます。
☑: この能力を持つゼクスを「スリープ」することで能力を使用できます。すでに「スリープ」しているゼクスは使用できません。
✕◎: ◎の数値だけ「リソース」のカードを「スリープ」し、コストを支払います。その際には色アイコンと同じ色の「リソース」のカードを1枚以上「スリープ」しなくてはなりません。
 2. **自**: 自動能力…条件を満たせば自動的に効果を発揮します。
 3. **常**: 常在能力…条件を満たせば常に効果を発揮し続けます。
 4. **★**: イベント…イベントであることを表します。
 5. **⚙**: ゼロオプティマX…リソースに☑を持つカードがX枚以上ある場合にテキストの内容が有効になります。
 6. **✳**○○Lv.X…「デュナミス」に表向きの○○がX枚以上ある場合にテキストの内容が有効になります。
 7. テキスト中のアイコンについて
有効: この能力がプレイできる、効果が発揮される場所を表します。
効果: この能力の効果を表します。
コスト: この**起**能力をプレイするために必要なコストを表します。
誘発: この**自**能力が誘発する条件を表します。
 - ⑥スクエア指定図: スクエアを簡略化した図です。特定のスクエアを指定する際に使用します。図の上が相手側、図の下が自分側です。
 - ⑦アイコン: ☑、🍌の2種類があります。
イグニッションアイコン…「イグニッション」した時、このアイコンを持つカードはコストを支払わずにプレイできます。
エヴォルシードアイコン…このアイコンを持つカードがデッキから「トラッシュ」に置かれた時、テキストの効果を発揮します。
 - ⑧種族: このカードの種族です。
 - ⑨パワー: このカードの「パワー」です。同じターン中にパワー以上のダメージを受けたカードは破壊され、チャージに置かれます。

ゲームの進行

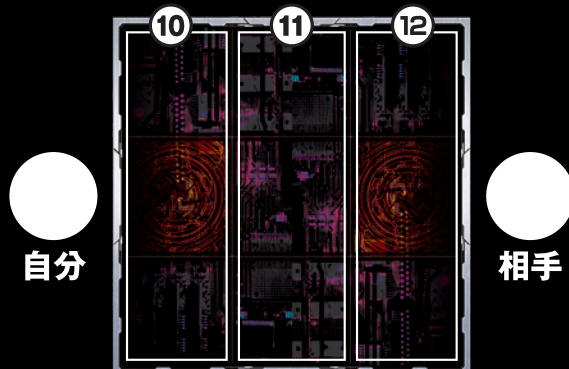
リポートフェイズ	自分の「スリーブ(横向き)」しているカードをすべて「リポート(縦向き)」します。
ドローフイズ	デッキからカードを2枚引きます。ただし、先攻のプレイヤーは1ターン目だけカードを引くことができません。
リソースフェイズ	手札を1枚選び、「リポート(縦向き)」で「リソース」に置くことができます。置かなくてもかまいません。1回のリソースフェイズにつき1枚カードを置くことができます。「リソース」に置かれたカードはカードを使用するのに必要なコストの支払いに使用します。
イグニッションフェイズ	「イグニッション(IG)」を行うことができます。「イグニッション」は以下の手順で行います。 1. 「チャージ」にあるカードを1枚選び「トラッシュ」に置きます。 2. 自分のデッキの1番上のカードを公開します。 3. 公開したカードが「イグニッションアイコン」を持つ場合、コストを支払わず、そのカードをプレイ(使用)することができます。これを「オーバードライブ(OD)」と呼びます。 4. 公開したカードに「イグニッションアイコン」がなかった場合や「イグニッションアイコン」を持つカードをプレイしなかった場合、公開したカードを「トラッシュ」に置きます。「イグニッション」は「チャージ」にカードがあれば何回でも行えます。
メインフェイズ	以下の行動を、好きな順番で、好きな回数行えます。コストについては「コストの支払い方」をご参照ください。 A. ゼクスのプレイ コストを支払って手札にある「ゼクスカード」を「スクエア」に「リポート」で登場させます。詳しくは「ゼクスのプレイ」をご参照ください。 B. イベント、 起 能力のプレイ コストを支払うことで手札にある「イベントカード」か、ゼクスの持つ「 起 能力」を使用します。使用した「イベントカード」は即座にテキストに書かれている効果を解決し、「トラッシュ」に置かれます。イベントについて詳しくは「イベントのプレイ」をご参照ください。 C. バトル 自分のゼクスで相手ゼクスや相手プレイヤーを攻撃します。詳しくは「バトルの手順」をご参照ください。 D. ゼクス エクストラのプレイ 「降臨条件」を満たした、デュナミスデッキにあるゼクス エクストラをスクエアにリポートで登場させます。
エンドフェイズ	エンドフェイズは以下の手順で進行します。 1. 「ターン終了時」に発生する能力を解決します。 2. このターン中にゼクスに与えられていたダメージがなくなります。 3. 「ターン終了時まで」と書かれた能力がすべてなくなります。 4. ターンを進行しているプレイヤーの手札が7枚以上だった場合、6枚になるように手札からカードを選んで「トラッシュ」に置きます。

相手のターンへ移行します。

フィールド



- ① スクエア: 「プレイヤースクエア」と「ノーマルスクエア」の2種類があります。
- ② プレイヤースクエア: 「プレイヤーカード」を置く「スクエア」です。
- ③ ノーマルスクエア: 「プレイヤースクエア」以外の「スクエア」です。
- ④ リソース: 「リソース」を置く場所です。
- ⑤ デッキ: 自分のデッキを置く場所です。
- ⑥ デュナミス: 自分の「デュナミス」を置く場所です。
- ⑦ トラッシュ: 使用済みのカードを置く場所です。
- ⑧ チャージ: 破壊された「ゼクス」を置く場所です。4枚まで置くことができます。5枚以上置かれた時は4枚になるようにカードを選んで残りを「トラッシュ」に置きます。
- ⑨ ライフ: 「ライフ」を置く場所です。ライフが0になったプレイヤーは敗北します。
- ⑩ 自軍エリア: 自分に最も近い「スクエア」3つを指します。相手にとっての敵軍エリアです。
- ⑪ 中央エリア: 自分と相手の中央にある「スクエア」3つを指します。
- ⑫ 敵軍エリア: 自分から最も遠い「スクエア」3つを指します。相手にとっての自軍エリアです。



コストの支払い方

カードを使用することをプレイといいます。カードをプレイする場合は、そのカードに書かれたコストを支払う必要があります。コストを支払うにはプレイしたいカードのコストの数字と同じ数だけ自分のリソースにあるリポートしているカードをスリーブします。その際にプレイしたいカードの色と同じ色のカードを少なくとも1枚スリーブしてください。



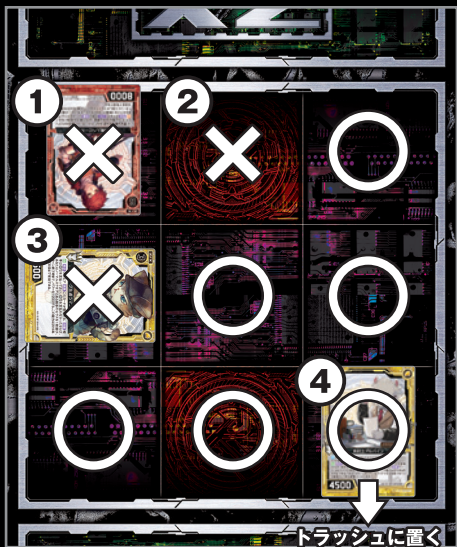
同じ色のカードを1枚スリーブ



ゼクスのプレイ

「ゼクス」はプレイされるとスクエアに「リポート」で置かれますが、以下のルールがあります。

- ①相手のゼクスがあるスクエアに置くことはできません。
- ②相手の「プレイヤースクエア」に置くことはできません。
- ③「スリーブ」している自分のゼクスがある「スクエア」に置くことはできません。
- ④「リポート」している自分のゼクスがある「スクエア」に新しくゼクスを登場させることはできますが、もともとその「スクエア」にあるゼクスは「トラッシュ」に置かれます。



イベントのプレイ

「イベント」はコストを支払って手札からプレイすることが出来ます。プレイされた「イベント」は即座に効果を解決します。効果が解決された「イベント」は「トラッシュ」に置かれます。「イベント」は自分のターンのメインフェイズ中か、自分と相手のターンのバトル中にプレイすることができます。



1. 効果の解決

デュナミスにある[ディンギル]を1枚選んで表向きにし、ノーマルスクエアにある相手のコスト3以下のゼクス1枚をデッキの一番下に置く。

2. トラッシュへ

バトルの手順

バトルは4つのステップを以下の順番で進行します。

1. バトル宣言ステップ(攻撃の宣言)

攻撃する自分の「リポート」しているゼクスと、そのゼクスに隣接した攻撃される相手のゼクスまたは「プレイヤーカード」を指定します。攻撃する自分の「リポート」しているゼクスをスリーブして攻撃を宣言します。ただし、相手の「プレイヤースクエア」にゼクスがある場合、「プレイヤーカード」を攻撃することはできません。

2. バトルイベントステップ(イベント・起能力のプレイ)

自分→相手→自分の順番で交互に「イベントカード」や「起能力」を使用するかパスするかを選択します。使用したカードや能力は即座に効果を解決します。自分と相手が続けてパスを選択した場合、「3」へ進みます。

3. バトルダメージステップ(攻撃の解決)

攻撃したゼクスが「スクエア」に残っていない場合は「4」に進みます。攻撃したゼクスがスクエアに残っていた場合は攻撃した目標によって以下のどちらかを行います。

A. ゼクスを攻撃していた場合

攻撃した自分のゼクスの「パワー」の値に等しいダメージを相手のゼクスに与えます。ダメージは攻撃したゼクスが一方向的に与えます。攻撃した相手のゼクスからダメージを受けることはありません。「パワー」の値以上のダメージを受けたゼクスは破壊され、「チャージ」に置かれます。

B. プレイヤーカードを攻撃していた場合

攻撃した相手の「ライフ」に1ダメージを与えます。相手の「ライフ」を1枚指定して、相手はそのカードを公開します。公開したカードに「イグニッションアイコン」があるかないかによって以下のどちらかを行います。

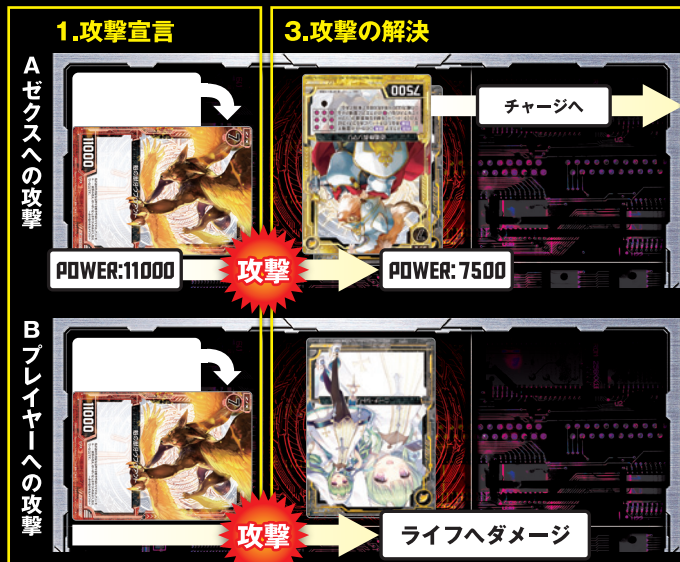
a.「イグニッションアイコン」がある場合、相手はそのカードのコストを支払わずプレイすることができます。この時プレイしたカードが「ライフリカバリー」か「ヴォイドプリンガー」を持っている場合、相手は攻撃したプレイヤーとライフの数を比べて、ライフの数が攻撃したプレイヤーのライフ以下ならば、以下の行動を行います。

- 1.「ライフリカバリー」の場合…デッキの一番上のカードを裏向けのまま「ライフ」に置きます(ライフが1点回復します)。
- 2.「ヴォイドプリンガー」の場合…「スクエア」にあるゼクス1枚を選び、「トラッシュ」に置きます。

b.「イグニッションアイコン」がなかった場合やカードをプレイしなかった場合、公開したカードを「チャージ」に置きます。

4. バトル最終ステップ

バトルを終了します。



2. イベント・起能力のプレイ

- 攻撃宣言
- 自分: イベント・起能力のプレイ → 解決
- 相手: イベント・起能力のプレイ → 解決
- 自分: パス
- 相手: パス
- 攻撃の解決

デッキがなくなった時の処理について

デッキが0枚になったプレイヤーは、デッキがなくなった瞬間にトラッシュのカードをすべてシャッフルして新しいデッキにします。その後、そのプレイヤーの対戦相手はそのプレイヤーの「ライフ」を1枚「チャージ」に置きます。この時「チャージ」に置かれるカードが「イグニッションアイコン」を持っていたとしても、そのカードをプレイすることはできません。「ライフリカバリー」や「ヴォイドプリンガー」の効果も発揮されません。

「天使と猫の舞踏」からの新要素について

「天使と猫の舞踏」から従来の Z/X(ゼクス)、EVENT(イベント)、PLAYER(プレイヤー)に加えて新たに Z/X EX(ゼクス エクストラ)が登場しました。ゼクス エクストラは通常のゼクスと異なり、「デュナミス」と呼ばれる特殊なデッキを作り使用します。

1. デュナミスのルール

- ①ゼクス エクストラは通常のデッキに入れることはできず、「デュナミス」と呼ばれる特殊なデッキに入ります。
- ②「デュナミス」は10枚までのカードで構成されます。
- ③「デュナミス」に同じカード名のカードは4枚まで入れることができます。
- ④「デュナミス」はフィールドに裏向きで置きます。(あなたはいつでも自分の「デュナミス」の内容を確認することができます)

2. ゼクス エクストラについて

ゼクス エクストラは以下の2つを満たすことでプレイすることができます。

- ①リソースにあるカード枚数がプレイしたいゼクス エクストラのコストの数以上である。
- ②カードに書かれた「降臨条件」を達成する。
「降臨条件」はそこに書かれた条件に該当する「スクエア」にある自分の「リフト」のゼクスを破壊することによって達成されます。その際、破壊するゼクスのコストの合計がプレイしたいゼクス エクストラのカードのコスト以上である必要があります。
※「降臨条件」が「白のゼクス2枚」でコスト6の Z/X EXをプレイする場合、破壊する白のゼクス2枚のコストの合計が6以上である必要があります。「降臨条件」を達成したゼクス エクストラはプレイされ、「スクエア」に登場します。
※プレイされたゼクス エクストラを登場させることができる「スクエア」は「ゼクスのプレイ」と同様です。

「スクエア」に登場したゼクス エクストラが「スクエア」を離れた場合、ゼクス エクストラを持つカードは「デュナミス」に表向きで置かれます。

例：ゼクス エクストラが破壊され、チャージに置かれた場合、「デュナミス」に表向きで置かれます。

例：ゼクス エクストラが手札に戻った場合、「デュナミス」に表向きで置かれます。

例：ゼクス エクストラがリソースに置かれた場合、「デュナミス」に表向きで置かれます。

ゼクス エクストラのカードはメインフェイスにプレイすることができます。

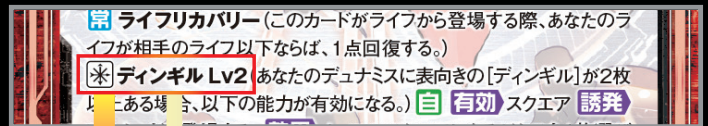
ゼクス エクストラのカードは1ターンに1回しかプレイすることができません。

ゼクス エクストラはゼクスとしても扱われます。

●「 Lv.X」について

「天使と猫の舞踏」から登場した新能力です。

この能力は自分の「デュナミス」で[○○]がX枚以上表向きになっている場合に有効になります。



もっとZ/Xについて知りたいなら

1. カードについて知りたい! → Z/X公式HPをチェック!



公式HPではカードリストやルールQ&Aなどカードやルールに関する情報を見ることができます。さらにZ/Xのストーリーやキャンペーン、イベント情報といった最新情報も満載です。

今すぐ公式HPへアクセス!
<https://www.zxtcg.com/>



2. ルールを知りたい! → 総合ルール・よくある質問をチェック!

Z/X公式HPではフリーカード冊子には書かれていない、Z/Xを遊ぶ際や個別のカードへの疑問にお答えしております。



総合ルールはこちら
<https://www.zxtcg.com/download/rulebook.html>



よくある質問はこちら
https://www.zxtcg.com/qa/qa_top.php

