

# アイビーリンク 戦闘インストガイド

以下は、戦闘部分のインスト（インストラクションの略。ルールの説明のこと！）の流れの一例です！ 基本的には、説明役はルールを判っている前提です。実際カードを並べたり見せながらやるとよいです。

1. 協力型のデッキ構築ゲーであることを説明。デッキ構築型ゲーム経験者が確認する。経験者の場合は5へ！
2. トレーディングカードゲーム経験者が確認する。経験者の場合は3.を飛ばして4.へ！
3. 基本的な用語を解説する。（P.7「このゲームのキーワード2」を参照）  
手札、デッキ（山札）、ドロウ、捨て札
4. デッキ構築型ゲームの基本の流れを軽めに解説する。（P.17,18「戦闘の流れの例」を参照）
  - ・手札を持った状態で始める
  - ・手札を使い、場のカードを獲得する
  - ・獲得したカードは捨て札へ
  - ・残った手札と場のカードを全て捨て札へ
  - ・手札を5枚にして次のターン
  - ・山札が引けないときは捨て札をシャッフルして山札に
5. 通常のデッキ構築型ゲームと違い、場のカードが敵を兼ねていることを説明。PC側の行動が全て終わるとカウントが1減り、0になると攻撃してくることを説明。（P.15「エネミーフェーズですること」を参照）
6. 戦闘の勝利条件敗北条件を説明（P.13「戦闘勝利条件」「戦闘敗北条件」を参照）
7. カードにもPCにも、3種類のクラスがあることを説明。（P.6「クラスの説明」を参照）  
クラック＝アタッカー、ハック＝サポーター、リカバリ＝ヒーラー。  
サンプルキャラを使う場合には、この時点で選んでもらうとよい。  
スクラッチの場合でも、クラスだけはこの時点で選んでもらうとよいかも。
8. 場のカードを例にカードの見方を説明。ハッククラスのカード「チェイン」を例にするのがよし。（P.8とP.9を参照）  
上下に分かれており、上が使ったとき下が敵のときの効果。  
剣のマーク(アタック+N)について、攻撃目標+Nについて、ドロウについて、それぞれの意味を説明する。そのあと、リンクと他クラスカード使用制限の説明をカード並べながら説明する。（P.16「ツリーダイアグラムリンク」とP.15「他クラスカード使用制限」を参照）
9. 各クラスのスキルを説明する。（P.28,29を参照）  
共通スキル→クラック→ハック→リカバリ だとわかりやすい。
10. あと少し！（P.30,31を参照）  
スペシャルムーブとアシストムーブ、MRの話をする。
11. ここまできたらスクラッチでのキャラ作成も問題なし。  
キャラ作成しましょう。（P.19～を参照）
12. 戦闘のセッティング（P.11参照）をした上で、戦闘の流れを改めて説明する。（P.12およびP.14,15を参照）

## EX.

全部のカード説明してたらキリがないのですが、以下は説明してあげるといいかもしれませぬ。（各カード、P.15「セットアップ」を参照）

- ・ハックの説明（ハックlv2&lv3）
- ・セットアップの説明（ファイアウォールlv1&テンポラリメモリ）