

1ターンの流れ

最初にやること

原子カードの山札から1枚引いて手札に加える

※山札がなくなった時はカードが引けないけど、ゲームは続行できるよ

2ターン目からは 横向きになっている分子カードがあれば縦向きに戻す▶



1 分子分解フェーズ

※初回ターンはこのフェーズをスキップ

バトルゾーンにある分子を分解して原子を回収する

バトルゾーンに召喚した分子を分解すると、その分子を合成していた原子がまた使えるようになる。チャージできる原子リミットも増えるぞ!

チェックポイント▶ 分解した分子は今回のバトルではもう使えない。裏返して捨て札ゾーンへ



2 原子チャージフェーズ

手札から原子ゾーンに原子カードを出す

1回のターンに出せる原子カードは、リミットを超えない限り何枚でも出せるぞ

リミットを超えなければどんな組み合わせでも出せる

原子チャージリミットの計算式

基本原子チャージ + 原子チャージボーナス = リミット

例 原子ゾーンに炭素が1枚ある場合
8 + 6 = 14 (リミット)

炭素の原子番号



3 分子召喚フェーズ

原子ゾーンの原子カードを組み合わせせて分子を召喚!

◀ 召喚する分子カードと必要な原子カードを重ねてバトルゾーンに出す

チェックポイント▶ 分子を出したターンは、まだ合成中。次のターンから攻撃できるぞ!



4 アタックフェーズ

※初回ターンはこのフェーズをスキップ
召喚していた分子でアタック

A 相手のバトルゾーンにある分子にアタック または **B** 相手に直接ダイレクトアタック

最後にやること 「ターン終了」と言って交代する▶ 相手のターンへ

※勝負がつくまで繰り返す

アタックフェーズのやり方 分子カードごとに **A** **B** どちらか選ぼう。

A 相手のバトルゾーンにある分子カードを選んでアタック

B 相手プレイヤーにダイレクトアタック

分子カードバトル

分子カード右上の数字を比べ、大きい方が勝ち



勝ち 勝った分子カードはそのまま残る

負け 負けた分子カードは、分子に使われていた原子カードと一緒に捨て札ゾーンへ

引き分け 同じ数字の時は両方も分子に使われていた原子カードと一緒に捨て札ゾーンへ

チェックポイント▶ 分子を破壊されたプレイヤーは山札から1枚カードを引くことができるぞ

ダイレクトアタック&ブロック

アタックを仕掛けられたプレイヤーは、分子ゾーンにある縦向きの分子カードで、ダイレクトアタックをブロックできる

チェックポイント▶ ダイレクトアタックをブロックできるのは、横向きじゃない分子カード

分子カードバトルへ



チェックポイント▶ 同じ分子がアタック・ブロックできるのは1ターンに1度だけ

1度アタックもしくはブロックした分子はカードを横に倒してわかるようにしよう



注目 ヘリウム・ネオンはブロックができる!

ヘリウム・ネオンは他の原子と合体しない。その代わりに、原子カード単体でバトルゾーンに置いて、相手からダイレクトアタックをされたときにブロックができるぞ!



チェックポイント▶ ヘリウム・ネオンはアタックできない。また、ヘリウム・ネオンがアタックされて破壊された時は、山札からカードを引くことができない。(分子カードが破壊された時とはことなる)