

アンギャルド：手番でできる事

(受け流し) →移動(後退) or 直接攻撃(前進攻撃) →手札補充→終了

● 受け流し(払い：パラード or パリィ)

攻撃された場合、相手が攻撃に出したカードと同じ数字を、同じ枚数出す事で攻撃をその場で受け流す。その後、移動や攻撃を行う。できない場合は1本取られる。

○ 移動(前進：マルシェ 後退：ロンペ)

カードを1枚出し、数字の分前か後ろに移動する。途中で止まることはできない。相手を越えての移動はできない。手札が移動も攻撃もできない場合、1本取られる。

● 後退(後ろ飛び：ボンナリエール)

相手の「前進攻撃」に対してのみ、受け流しに代わりカードの数字分後ろに下がる事で回避できる。移動と同じ扱いになる為、手札を補充して相手の手番になる。

○ 直接攻撃(突き：ファンデブ or ファント 反撃：リポスト)

相手のマスにちょうど移動できるカードを出す事で、移動の代わりにその場から攻撃する。複数枚出しても強化も可能。相手は同じ枚数を出さないと受け流せない。

● 前進攻撃(前進攻撃：フレッシュ)

前進と攻撃をまとめて行うこともできる。1枚出して前進し、移動後の相手とのマスの手札を出す事で攻撃できる。例：8マス離れている相手に3で移動し5で攻撃。直接攻撃とは違い相手は受け流し以外にも、後退で攻撃を回避する事ができる。

○ 手札補充

手札は5枚になるまで補充する。山札の枚数はいつでも確認する事ができる。

● ラウンド終了(気をつけ、札：ラッサンブレ、サリュエ)

お互い1本取れずに、手札補充で山札が尽きたらラウンド終了。攻撃中の場合はその処理が終わってから判定を行う。前進攻撃の場合、受け流しと後退で判定が変わる。

A. 最後が前進攻撃ではない or 最後の前進攻撃を受け流した場合

双方の手札を公開し、現在の相手のマスに攻撃できるカードをより多く持っているプレイヤーが勝利。どちらもない場合や同数の場合はBで判定する。

B. 最後の前進攻撃を後退で回避した場合

手札に関係なく、盤上をより前に進んだ方が勝利。距離が同数の場合は引き分け。

アンギャルド：手番でできる事

(受け流し) →移動(後退) or 直接攻撃(前進攻撃) →手札補充→終了

● 受け流し(払い：パラード or パリィ)

攻撃された場合、相手が攻撃に出したカードと同じ数字を、同じ枚数出す事で攻撃をその場で受け流す。その後、移動や攻撃を行う。できない場合は1本取られる。

○ 移動(前進：マルシェ 後退：ロンペ)

カードを1枚出し、数字の分前か後ろに移動する。途中で止まることはできない。相手を越えての移動はできない。手札が移動も攻撃もできない場合、1本取られる。

● 後退(後ろ飛び：ボンナリエール)

相手の「前進攻撃」に対してのみ、受け流しに代わりカードの数字分後ろに下がる事で回避できる。移動と同じ扱いになる為、手札を補充して相手の手番になる。

○ 直接攻撃(突き：ファンデブ or ファント 反撃：リポスト)

相手のマスにちょうど移動できるカードを出す事で、移動の代わりにその場から攻撃する。複数枚出しても強化も可能。相手は同じ枚数を出さないと受け流せない。

● 前進攻撃(前進攻撃：フレッシュ)

前進と攻撃をまとめて行うこともできる。1枚出して前進し、移動後の相手とのマスの手札を出す事で攻撃できる。例：8マス離れている相手に3で移動し5で攻撃。直接攻撃とは違い相手は受け流し以外にも、後退で攻撃を回避する事ができる。

○ 手札補充

手札は5枚になるまで補充する。山札の枚数はいつでも確認する事ができる。

● ラウンド終了(気をつけ、札：ラッサンブレ、サリュエ)

お互い1本取れずに、手札補充で山札が尽きたらラウンド終了。攻撃中の場合はその処理が終わってから判定を行う。前進攻撃の場合、受け流しと後退で判定が変わる。

A. 最後が前進攻撃ではない or 最後の前進攻撃を受け流した場合

双方の手札を公開し、現在の相手のマスに攻撃できるカードをより多く持っているプレイヤーが勝利。どちらもない場合や同数の場合はBで判定する。

B. 最後の前進攻撃を後退で回避した場合

手札に関係なく、盤上をより前に進んだ方が勝利。距離が同数の場合は引き分け。