

第10回千葉公認アフターイベント.txt

～千葉公認大会第10回記念アフターイベントルール概要～

今回のアフターイベントは千葉公認大会第10回記念ということでルール事前公開の限定構築戦です。

以下のルールに従って作成されたデッキのみ使用可能となります。

- ・デッキに同じカードを2枚以上入れてはならない(ハイランダー)
- ・デッキに使用しているカードの弾数の合計が10になるように

例:

1弾+3弾+6弾のカードのみでデッキを組む

3弾+7弾のカードのみでデッキを組む

etc...

- ・SPパックは全て0.5弾として計算して良い

例:

1弾+8弾+SPパック1+SPパック3のカードのみでデッキを組む

etc...

・PRカードは原則として使用禁止。但し絵柄違いが1～9弾、及びSPパックに存在する場合は使用可

- ・以下、弾数対応表

1弾 基本セット

2弾 紅魔の睥睨

3弾 洩矢の王国

4弾 幻想の四季

5弾 神霊の劫火

6弾 悠久の月明

7弾 魔界の幻船

8弾 死霊の復活

9弾 天空の覇者

0.5弾 Special Collection 全種

- ・試合形式はサイドボード無し、一本勝負となります。

※当日公開追加ルール

下記弾を使用しているプレイヤーは使用している弾に応じた効果を受けることが出来る

但し対戦相手が同じ弾を使用している場合、その効果は無効になる

2弾→1ターン目に2枚ノードをセットすることが出来る

3弾→じゃんけんの結果に関わらず必ず先攻になり、1ターン目のターン

第10回千葉公認アフターイベント.txt

- 開始時に3枚ドローする。そのターンは手札の上限枚数が10枚になる
- 4弾→手札を確認した後、4度までマリガン(手札の引き直し)をすることができる。マリガン後も手札は7枚で、マリガンによるペナルティは無し
- 6弾→自分のライフを6回復、相手のライフに6ダメージを与えた状態でゲームを開始する
- 8弾→手札を引く前に相手のデッキの上から8枚をゲームから除外する