



OFFICIAL RULE SHEET

©NEXUS

NEXUSに必要なもの

パートナーフェイブカード

1枚
「パートナーに選択できる」と条件に記述されているカードだ！



デッキ

(フェイブカード+アクションカード)

39枚
推しを中心にデッキを構築！
同ナンバーのカードは
デッキに3枚まで！



エモカード

15枚
キミの好きなキャラクターの
エモカードを選ぼう！



ゲームの準備

01 パートナーフェイブを1枚選び、表向きに置きます。

02 デッキをシャッフルし、裏向きに置きます。

03 エモカードをシャッフルし、裏向きに置きます。

04 ジャンケンをして、先行のプレイヤーを決めます。ジャンケンで勝った方が、先行か後攻かを選べます。

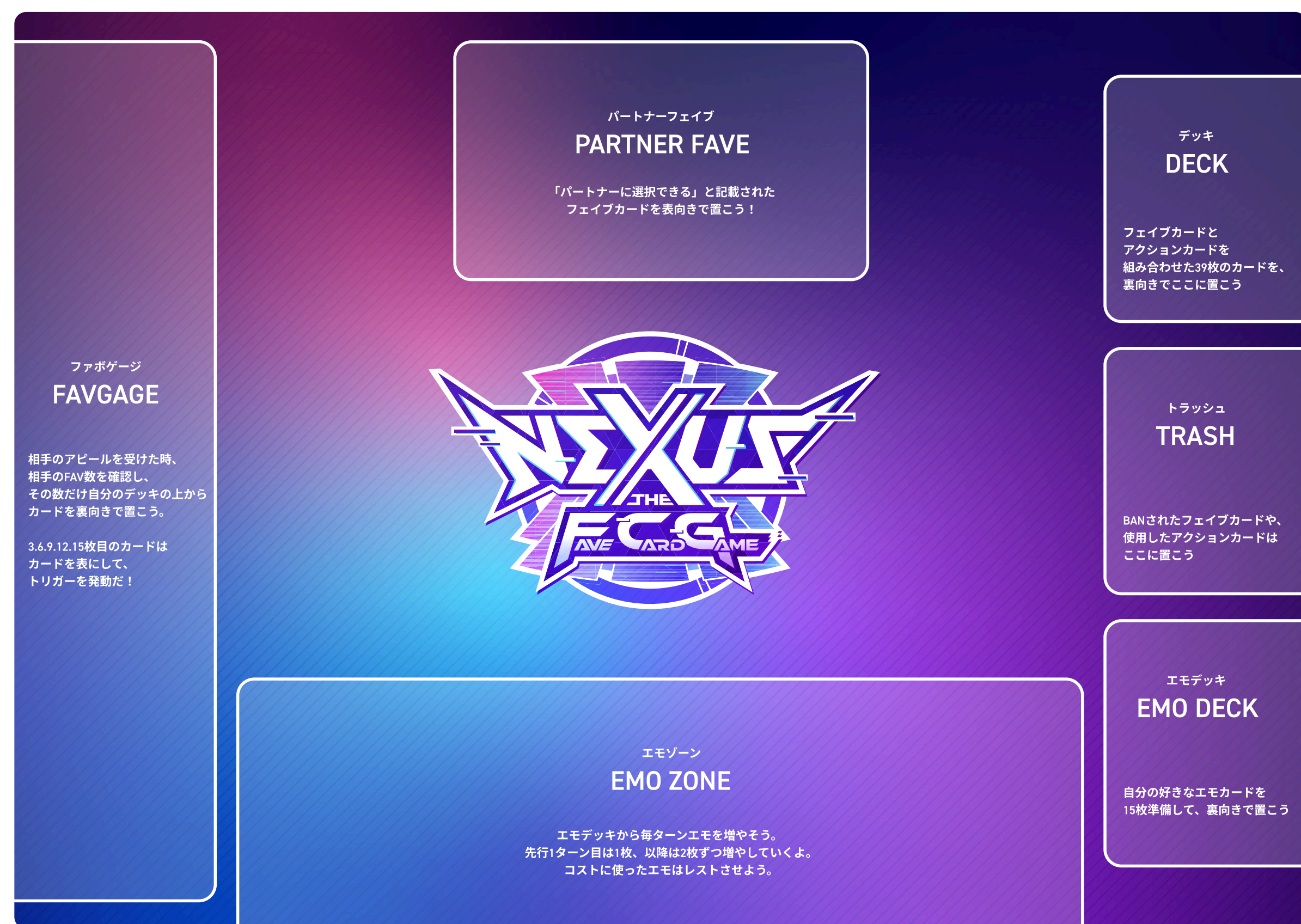
05 デッキからカードを4枚引き、手札にします。この時、一度だけ好きな枚数を好きな順でデッキの下に戻し、戻した枚数と同じ数、デッキからカードを引けます。

06 レッツフェイブバトル！の掛け声でゲームをスタートしましょう。

勝利条件

試合の勝利条件 相手の「FAVゲージ」を先に満タン(15点)にする

プレイマット / カードの置き方



ターンの進め方

01 スタートフェーズ：ターンを開始します。

02 ドローフェーズ：デッキからカードを1枚引きます。
※お互い1ターン目はドローフェーズをスキップします。

03 エモフェーズ：エモデッキからエモゾーンにエモカードを置きます。

04 リフレッシュフェーズ：フェイブについているエモ全てエモゾーンに戻し、レスト状態のカードをアクティブ状態にします。

05 メインフェーズ：メインフェーズでは、以下の行動を好きな順番で行えます。

- ① 手札のフェイブカードをプレイする。
- ② 手札のアクションカードをプレイする。
- ③ フェイブカードで〈アピール〉〈凸〉を行う。
- ④ フェイブカードの効果を使用する。
- ⑤ エモチャージ（フェイブにエモを装着）する。
※エモをチャージする際、エモは必ずレスト状態で装着します。
- ⑥ コストの支払い：エモカードを1枚レスト（横向き）にすることで、コストを1支払うことができます。
※先行1ターン目はアピール、凸はできません。

06 エンドフェーズ：ターンの終了を宣言します。

07 相手のスタートフェーズに移行します。

フェイブカードのプレイ

- ◆ フェイブカードのプレイを宣言し、コストと同じだけのエモを支払います。
- ◆ フェイブカードを表向きにプレイゾーンに置きます。
- ◆ 【登場時】効果を発揮します。（効果がなければスキップ）
※登場したばかりのフェイブはスタンバイ状態（召喚酔い）となり、そのターン中はアピール、凸が出来ません。

アクションカードのプレイ

- ◆ アクションカードのプレイを宣言し、コストと同じだけのエモを支払います。
- ◆ アクションカードを相手に見える場所におき、効果を発揮します。
- ◆ 効果処理の終了後、アクションカードをトラッシュに表向きで置きます。

レベルとFP、FAV値

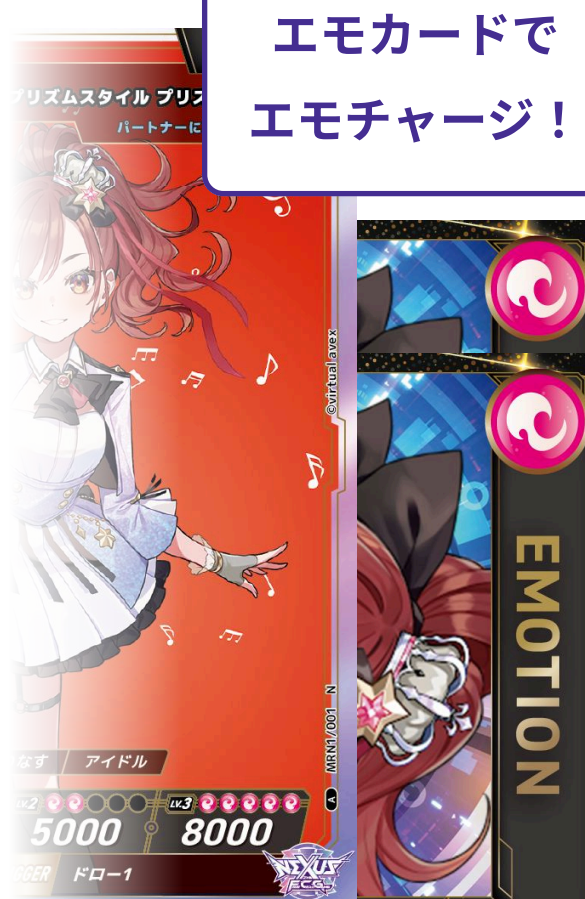
フェイブにはFPとFAV値が割り振られています。これらは、フェイブのレベルによって変動します。FAV値はコストの下のアイコンを参照します。



LV.1(エモ0)
FP：3000
FAV値：1

エモチャージで
レベルアップ！

LV.2(エモ2)
FP：5000
FAV値：2



フェイブの凸

01 自分のアクティブなフェイブを指定して、相手のレスト状態のフェイブへの凸を宣言し、レストさせます。この時、相手のレストしていないフェイブは対象に選択できません。

02 【凸時】の効果を処理します。（効果がなければスキップ）

03 【相手の凸時】の効果を処理します。（効果がなければスキップします）

04 相手に【凸待ち】の効果を持つフェイブがいる場合、効果を使用するかを選択します。

05 凸成立後、「バトル」に移行します。

フェイブのアピール

01 自分のアクティブなフェイブを指定してアピールを宣言し、レストさせます。

02 **アピール時** の効果を処理します。（効果がなければスキップ）

03 **相手のアピール時** の効果を処理します。（効果がなければスキップ）

04 相手プレイヤーは「アピールを受ける」か「アクティブ状態のフェイブでブロック」を選びます。

05 「アピールを受ける」が選ばれた場合、「FAV処理」に移行します。

06 「アクティブ状態のフェイブでブロック」が選ばれた場合、「バトル」に移行します。

バトル

01 アピールがブロックされた時、凸が成立した時にバトルが発生します。

02 【バトル時】効果の処理をします。ターンプレイヤーの効果から先に解決します。

03 バトル中のフェイブのFPを比較します。FPが同数以下の場合、敗北となります。

04 非ターンプレイヤーのフェイブがバトルに敗北した場合、BANします。

05 バトル解決に伴う処理を行います。

パートナーフェイブの扱い

01 パートナーフェイブはゲーム中、場から離れません。

02 パートナーフェイブはブロックができません。

03 パートナーフェイブがBANされた時、ペナルティとして自分のFAVゲージに1枚追加します。

デッキ構築の注意事項

01 デッキはパートナーフェイブを除く39枚で構築します。

02 同No.のカードはデッキに3枚まで入れることができます。

03 ヒールトリガーを持つカードはデッキ内に合計6枚まで入れることができます。

トリガー効果について

TRIGGER

FAVゲージの3.6.9.12.15枚目に表向きに置かれたカードのトリガー効果を発揮します。トリガー効果は発揮しないことも選択できます。

エモX 記載されている数字の分、自分のエモデッキからエモゾーンに表向き、アクティブ状態で置くことができます。

BAN X000以下 記載されている数字以下のFPを持つ相手フェイブを1体選び、BANすることができます。

レストX 記載されている数字の分、相手のフェイブをレストさせることができます。

ドローX 記載されている数字の分、自分のデッキからカードを引くことができます。

入れ替え登場 自分の場にいるパートナー以外のフェイブと入れ替えることができます。カードの状態は引き継ぎ、登場時効果があれば発揮します。

ヒール(トラッシュする) トリガー発動時に、このカードをトラッシュに送ることができます。

ノーコスト使用 アクションカードの効果をコストを支払わずに発揮することができます

フェイブのキーワード能力について

アグレッシブ このフェイブは登場したターンからアピールできる。

凸撃 このフェイブは登場したターンから凸れる。

ディグ/フェイブ 自分のデッキの上から3枚オープンし、フェイブカードを1枚得る。残ったカードはデッキの下に好きな順で戻す。

ディグ/アクション 自分のデッキの上から4枚オープンし、アクションカードを1枚得る。残ったカードはデッキの下に好きな順で戻す。

コラボ 自分のフェイブを1体選び、このターンの間、このフェイブのFPをプラスする。

凸待ち このフェイブは、相手の凸をブロックすることができる。この効果は、レスト状態でも使用できる。

インパクトX このフェイブの凸で相手のフェイブをBANさせた時、相手はX点ファボる。

ヒールX 自分のFAVゲージの一番上をトラッシュ。

FAV処理

01 アピールが成立した場合、アピールしたフェイブのFAV値分、相手はFAVります。

02 デッキの上から順番に、裏向きでFAVゲージに置きます。

03 3.6.9.12.15枚目は表向きにFAVゲージに置きます。その後、トリガー効果を発揮します。トリガー効果は発揮しないことも選択できます。トリガー処理が済んでから、不足分をFAVゲージに置きます。

04 15枚目のトリガー効果を処理した後、相手のFAVゲージが15枚の時、ゲームに勝利します。

デッキのカードがなくなった時

カードを引く際にデッキのカードがない場合、トラッシュのカードをシャッフルし、デッキに戻します。

NEXUS オフィシャル HPはこちら

<https://nexusfcg.com/>

