



WIXOSS QUICK START GUIDE

クイックスタートガイド ver.2.025.4

詳しくはこちら
takaratomy.co.jp/products/wixoss/
© 2025 NEXON Games & Yostar ©TOMY ©LRIG/ProjectWDA



ゲームの準備

- ① **ルリグデッキ***1からレベル0のルリグをルリグゾーンに裏向きに置きます。
(これがあなたのセンタールリグになり、グロウしたりアタックしたりできます)
- ② 対戦相手とジャンケンします。勝った方が先攻です。
- ③ **メインデッキ***2をシャッフルして裏向きで置き、カードを5枚引きます。
(一度だけカードを好きな数メインデッキに戻してシャッフルし、同じ数引き直すことができます)
- ④ ライフクロスにメインデッキの上から7枚を裏向きで置きます。
(ライフクロスはルリグを守ってくれる盾です)
- ⑤ 「オープン！」の掛け声と共にセンタールリグを表向きにします。



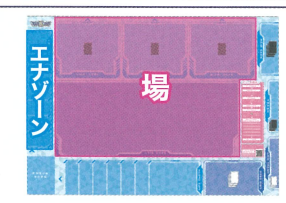
ゲームの流れ

ゲームの勝利条件 相手のライフクロスを全て破壊し、ルリグにとどめを刺せば勝利！

アップフェイズ ルリグとシグニを**アップ***4します。

ドローフェイズ カードを2枚引きます。先攻1ターン目のみ1枚です。
メインデッキがなくなった場合、**リフレッシュ***5を行います。

エナフェイズ エナゾーンにカードを置きます。
あなたの「手札1枚」もしくは「場のシグニ1体」をエナゾーンに置くことができます。
置かないこともできます。



グロウフェイズ センタールリグを**グロウ***3します。

メインフェイズ 以下を好きな順番で好きな回数行えます。

- 手札からシグニを場に出す。(レベルとリミット*7に注意しましょう)
スベルを使用する。使用したスベルはトラッシュに置かれます。
- ルリグデッキから**メインフェイズ**のアーツを使用する。
使用したアーツはルリグトラッシュに送られます。
- 場にあるカードの**起**を使用する。
- あなたの場にあるシグニ1~3体を同時にトラッシュに置く。(1ターンに1回まで)

クラッシュ

アタックフェイズ シグニやルリグで攻撃します。先攻1ターン目のみこのフェイズをスキップします

プレアタックステップ
あなたは**アタックフェイズ**のアーツを好きな回数使用できます。
使用したアーツはルリグトラッシュに送られます。

ディフェンスステップ
対戦相手は**アタックフェイズ**のアーツを好きな回数使用できます。
使用したアーツはルリグトラッシュに送られます。

シグニアタックステップ
アップ状態のシグニを**ダウン***4することで1体ずつアタックできます。
正面にシグニがある場合
シグニのパワーを比べ、自分のシグニのパワーが相手のシグニ以上だった場合、相手のシグニを**パニッシュ***9します。
正面にシグニがない場合
対戦相手に**ダメージ***9を与えます。



ルリグアタックステップ
アップ状態のセンタールリグを**ダウン***4することでアタックできます。

ガードステップ
対戦相手は**起**を持つカードを手札から捨てることで、ルリグの攻撃によるダメージを防ぐことができます(【ガード】)。
【ガード】されなかった場合、対戦相手に**ダメージ***9を与えます。



エンドフェイズ ①⇒②⇒③を順に行います。

- ①「ターン終了時、」と書かれた効果が発動します。
- ②あなたの手札が7枚以上の場合、6枚になるように手札からカードを選んで捨てます。
- ③「ターン終了時まで、」と書かれた効果が同時になくなります。

ターンが終了して、対戦相手のターンになります。

カードの種類／見方



カードの見方
①カード名 ②カードの種類 ③色 ④テキスト
⑤レベル ⑥コスト ⑦グロウコスト ⑧リミット
⑨ルリグタイプ ⑩クラス ⑪パワー ⑫バーストアイコン ⑬使用タイミング

カードアイコンについて
常 場にあるかぎり常に効果を発揮している能力です。(常時能力)
自 条件を満たしたとき自動的に発動する能力です。(自動能力)
出 場に出たときのみ発動する能力です。(出現時能力)
起 自分のメインフェイズで、コストを支払うことで何度でも使用できる能力です。(起動能力)
ターン 1ターンに一度しか発動しない、使用できない能力を表します。
ゲーム 1ゲームに一度しか発動しない、使用できない能力を表します。
起 このアイコンを持つアップ状態のルリグやシグニをダウンすることで支払えるコストです。
自分ターン **相手ターン**
あなたか対戦相手のどちらかのターンでのみ有効になる能力を表します。
2枚以上(2枚以上)
あなたのルリグトラッシュに、書かれている枚数のアーツがあると後ろに続く文章が有効になります。(使用中のアーツはチェックゾーンにあり、使用後にルリグトラッシュに置かれます)

生徒との絆を獲得する
「生徒との絆を獲得する」と書かれたアーツやスベルで、カード名を宣言することで絆を獲得できます。
絆を獲得したカードは、**起** **常** **自** **出** **起** の能力が有効となります。

***1 ルリグデッキ** (いつでも見ることができます)
カードの背面が白いカード10枚で構成されているデッキです。
同じ名前のカードは入れられません。

***2 メインデッキ**
カードの背面が黒いカード40枚で構成されているデッキです。
ライフバースト*10を持つカードは20枚まで入れることができます。
同じ名前のカードは4枚まで入れることができます。

***3 グロウ**
ルリグデッキから、同じルリグタイプで、場にあるそのルリグよりレベルが1高いルリグカードを重ねます。グロウに**コスト***6が必要なこともあります。
グロウはターンに一度だけ行うことができます。

***4 アップ／ダウン**
カードを縦向きにすることをアップと言います。
カードを横向きにすることをダウンと言います。

***5 リフレッシュ**
トラッシュのカードをシャッフルし、それをメインデッキとします。その後ライフクロスがある場合は1枚トラッシュに置きます。

***6 コストの払い方**
コストを支払うことで、アーツ、スベル、またはルリグやシグニの能力を使用したり、グロウすることができます。
エナコストは、エナゾーンからアイコンと同じ色を持つカードを必要な数トラッシュに置くことで支払います。
無色のエナコストは、どの色のカードでも支払うことができます。

エナコスト 白 赤 青 緑 黒 無

右図であれば、コストの支払いに必要なのは、緑のカード1枚です。

***7 レベルとリミット**
センタールリグのレベル以下のシグニしか場に出せません。
【リミットアップ】はセンタールリグのリミットを増やします。

一部のアーツを使用することで獲得できる

***8 パニッシュ**
パニッシュされたシグニは、場からエナゾーンに置かれます。

***9 ダメージ**
ダメージを受けたとき、ライフクロスがある場合、一番上の1枚が**クラッシュ***10されます。
ダメージを受けたとき、ライフクロスがない場合、敗北します。

***10 クラッシュ／ライフバースト**
①クラッシュされたライフクロスを表向きでチェックゾーンに置きます。
②バーストアイコンを持っている場合、ライフバーストを発動できます。発動しないこともできます。
③チェックゾーンにあるカードをエナゾーンに置きます。

***11 エナチャージ**
【エナチャージ(数字)】は、デッキの上から(数字)の枚数のカードをエナゾーンに置きます。