



# マインドシーフ 1/2

## 念撃

念撃の効果（ボーナス）は、暗色の帯内に記載されています。その記述通り「君が近接攻撃すると」起動中の念撃ボーナスが効果を発揮します。

カードのプレイ時、念撃ボックスを実行するなら、その念撃ボーナスを「①起動する」か「②起動しない」か決められます。

**①起動するなら：**そのプレイしたカードを起動中とします。他に起動中の念撃があれば捨て札にします。その後で念撃ボーナスの下にある（念撃ではない）攻撃アクションを実行できます（しなくともかまいません）。

**②起動しないなら：**起動中だった他の念撃は捨て札になりません（そのまま起動し続けます）。念撃ボーナスの下にある攻撃アクションは必ず実行しなくてはならず、その後で捨て札にします。



## マインドシーフ 2/2

### 他のコマの操作

モンスターを操って攻撃する場合、モンスターの攻撃修正カードを使用してください。

味方（召喚獣ふくむ）を操って攻撃する場合、対応するキャラクターの攻撃修正カードを使用してください。

「攻撃 X」と直接数値が書かれてある場合、攻撃値が「一」で本来攻撃できないコマでも攻撃します。

「攻撃に+ X」などプラス符号がある場合、攻撃値が「一」のコマは攻撃できません。