



플레이 매뉴얼

◆ 플레이 인원 수

2명

◆ 승리 조건

상대의 필드에 있는 쿠키를 HP 0으로 만들어 [기절]시킵니다. 그 뒤, 상대는 자신의 [기절]한 쿠키를 브레이크 에리어에 놓습니다. 이것을 반복하여 상대의 브레이크 에리어에 있는 쿠키의 레벨 합이 10이상이 되었다면 자신의 승리입니다.

◆ 덱 구축

- 60장의 카드로 구성합니다.
- 동일한 카드 넘버를 가진 카드는 덱에 최대 4장까지 넣을 수 있습니다.
- [FLIP]을 가진 쿠키는 덱에 최대 16장까지 넣을 수 있습니다.

◆ 카드의 종류

■ 쿠키

패에서 코스트 없이 배틀 에리어로 등장시킬 수 있습니다. 카드에 표기된 코스트의 수만큼 서포트 에리어의 카드를 레스트하여 공격, 스킬을 사용할 수 있습니다.

■ 아이템

자신의 메인 페이지에서 사용할 수 있는 카드입니다. 카드에 표기된 코스트의 수만큼 서포트 에리어의 카드를 레스트하여 효과를 사용할 수 있습니다. 사용한 카드는 트레이스에 놓습니다.

■ 트랩

상대의 쿠키가 어택했을 때 사용할 수 있는 카드입니다. 카드에 표기된 코스트의 수만큼 서포트 에리어의 카드를 레스트하여 효과를 사용할 수 있습니다. 사용한 카드는 트레이스에 놓습니다.

■ 스테이지

자신의 메인 페이지에서 사용할 수 있는 카드입니다. 카드에 표기된 코스트의 수만큼 서포트 에리어의 카드를 레스트하여 필드의 스테이지 에리어에 내려놓을 수 있습니다.

※ 스테이지는 자신의 필드에 1장만 내려놓을 수 있습니다.

※ 필드에 먼저 나와 있는 스테이지가 있을 때 새로운 스테이지를 내보내고 싶다면 다른 스테이지 카드에 표기된 코스트의 수만큼 서포트 에리어의 카드를 레스트하여 먼저 나와 있는 스테이지를 트레이스하고 교체할 수 있습니다.

◆ 카드를 놓는 장소

■ 배틀 에리어

쿠키를 등장시키는 장소입니다. 이 장소에 있는 쿠키로 배틀합니다.

※ 최대 2장까지 내려놓을 수 있습니다.

※ 쿠키의 [기절], 카드의 효과 등에 의해 배틀 에리어의 쿠키가 0장이 되었다면, 반드시 패에서 쿠키를 1장 등장시켜야 합니다. 이때, 패에 등장시킬 수 있는 쿠키가 없다면 그 플레이어는 게임에서 패배합니다.

■ 서포트 에리어

쿠키의 공격, 아이템, 트랩 등을 사용하기 위한 코스트로써 사용되는 카드를 내려놓는 장소입니다. 내려놓은 카드는 카드가 가진 색에 해당되는 코스트 1장으로 취급합니다.

■ 브레이크 에리어

HP가 0이 되어 [기절]한 쿠키를 놓는 장소입니다.

• 덱

덱을 놓는 장소입니다.

• 패

손에 가지고 있는 카드입니다. 상대방에게 보이지 않도록 합니다.

• 트레이시

사용한 카드 등을 놓는 장소입니다.

• 스테이지 에리어

스테이지 카드를 놓는 장소입니다.

◆ 리프레시

플레이 도중 자신의 덱이 0장이 되었다면 트레이시에 있는 레벨1 이상의 쿠키를 1장 선택하고 브레이크 에리어에 놓습니다. 그 뒤, 트레이시에 있는 카드를 모두 섞은 후 덱으로 되돌리고 이어서 플레이합니다.

◆ 게임의 흐름

< 게임 시작 전 준비와 배틀 시작에 대해서 >

Ⓐ 덱을 잘 섞고 덱을 놓는 장소에 둡니다.

Ⓑ 가위바위보를 하고 이긴 플레이어가 선공, 후공 중에 선택합니다.

Ⓒ 덱의 위에서부터 6장을 뽑고 자신의 패로 합니다.

Ⓓ 원한다면 서로의 플레이어는 각각 [멀리건]을 1회 할 수 있습니다. 그 경우, 패를 모두 덱으로 되돌리고 섞은 후 다시 6장을 뽑습니다.

※ [멀리건]은 선택사항으로 실행하지 않아도 됩니다.

※ [멀리건]을 할 경우, 선공부터 실행합니다.

Ⓔ 패에서 원하는 쿠키 카드를 1장 선택하고 배틀 에리어에 뒷면으로 내려놓습니다.

※ 패에 쿠키 카드가 없을 경우, 패를 상대방에게 모두 보여주고 카드를 덱으로 되돌리고 섞은 후 6장을 다시 뽑습니다. 이때, 상대는 덱의 위에서부터 1장을 뽑을 수 있습니다. 이것을 배틀 에리어에 쿠키 카드를 뒷면으로 내려놓을 수 있을 때까지 반복합니다.

Ⓕ 서로 배틀 에리어에 있는 쿠키 카드를 앞면으로 합니다. 그 뒤, 카드에 표기되어 있는 HP의 수만큼 덱의 위에서부터 뒷면으로 한 채 쿠키의 아래에 놓고 그 쿠키의 HP로써 사용합니다.

※ 이때, [등장 시] 효과는 사용할 수 없습니다.

Ⓖ 모든 준비가 완료되면 선공 플레이어부터 게임을 시작합니다.

Ⓗ 선공 플레이어의 턴이 끝나면 후공 플레이어의 턴이 되며 서로 번갈아 진행합니다.

< 턴의 흐름에 대해서 >

■ 액티브 페이지

레스트 상태(가로 방향)의 카드를 액티브 상태(세로 방향)로 되돌립니다.

■ 드로우 페이지

자신의 턴이 되면 덱의 위에서부터 2장 패로 가져옵니다.

※ 선공의 첫 턴에는 패를 뽑을 수 없습니다.

■ 서포트 페이지

원한다면 자신의 패에서 카드를 1장 액티브 상태로 서포트 에리어에 내려놓을 수 있습니다.

※ 한 턴에 1장만 내려놓을 수 있습니다.

■ 메인 페이지 ※ 아래 중 원하는 순서대로 원하는 만큼 실행할 수 있습니다.

· 패에서 쿠키를 배틀 에리어로 등장시킬 수 있습니다. 등장시켰을 때 그 카드에 표기된 HP의 수만큼 덱의 위에서부터 쿠키 카드의 아래에 뒷면으로 두고 그 쿠키의 HP로써 사용합니다.

· 서포트 에리어에 있는 코스트를 사용해서 쿠키의 스킬, 아이템, 트랩, 스테이지 카드를 사용할 수 있습니다. 사용한 아이템, 트랩 카드는 트레이에 놓습니다.

· 배틀 (아래 배틀 항목 참조)

※ 선공의 첫 턴에는 공격할 수 없습니다.

■ 엔드 페이지

턴 종료 시 발동하는 효과 등이 있다면 처리합니다. 그 뒤, 상대의 턴으로 넘어갑니다.

◆ 배틀

Ⓐ 자신의 배틀 에리어에 있는 액티브 상태의 쿠키를 레스트하고 상대의 배틀 에리어에 있는 쿠키를 어택할 수 있습니다.

※ 상대 쿠키의 상태(액티브 또는 레스트)에 관계없이 공격할 수 있습니다.

Ⓑ 어택 시 공격하는 쿠키를 레스트 상태로 하고 [공격]에 표기된 코스트의 수만큼 서포트 에리어에 있는 액티브 상태의 카드를 레스트하여 어택할 수 있습니다.

이때, 어택 받는 플레이어는 트랩을 사용할 수 있으며, 카드에 표기된 코스트의 수만큼 서포트 에리어에 있는 액티브 상태의 카드를 레스트하여 효과를 사용할 수 있습니다.

Ⓒ 대미지를 받은 쿠키는 그 대미지만큼 HP를 위에서부터 1장씩 차례대로 앞면으로 뒤집고 확인한 뒤, 트레이에 놓습니다.

이때, HP에서 [FLIP]효과를 가진 카드가 뒤집혔다면 그 [FLIP]에 표기된 효과를 사용할 수 있습니다.

※ 대미지 처리 도중 [FLIP] 효과를 가진 카드가 앞면이 되었다면 그때마다 즉시 [FLIP]효과를 처리해야 합니다.

Ⓓ HP가 0이된 쿠키는 [기절]하며 자신의 브레이크 에리어에 앞면으로 놓습니다.

이때, 배틀 에리어의 쿠키가 0장이 되었다면, 반드시 패에서 쿠키를 1장 등장시켜야 합니다.

※ 등장시킨 쿠키가 가진 [등장 시] 효과를 사용할 수 있으며, 표기된 코스트의 수만큼 서포트 에리어의 카드를 레스트합니다.