

25	24	23	22	21
20	19	18	17	16
15	14	13	12	11
10	9	8	7	6
5	4	3	2	1

戦場

除外

デッキ

墓地

起床フェイズ
・夜明け、ウェイク、行動待機を取り除く
（ターンプレイヤーのみ）

準備フェイズ
・優先権の発生
（すべてのプレイヤー：特技や《敏捷》を持つカードのプレイ、起動能力の発動）

補充フェイズ
・1枚引き、領土1枚を出す。

狩りフェイズ
・優先権の発生
（ターンプレイヤー：すべてのカードのプレイ、起動能力の発動、戦闘宣言）
（非ターンプレイヤー：特技や《敏捷》を持つカードのプレイ、起動能力の発動）
：戦闘準備ステップ（優先権の発生）
：攻撃指定ステップ（優先権の発生）
：防御指定ステップ（優先権の発生）
：ダメージ判定ステップ（優先権の発生）

日没フェイズ
・優先権
（すべてのプレイヤー：特技や《敏捷》を持つカードのプレイ、起動能力の発動）

夜警フェイズ
・ターン終了時までの効果と動物のダメージを取り除く、ターンプレイヤーは手札を6枚になるように捨てる。



領土デッキ

領地