

## ●ゲームの始め方

①デッキ(40枚)を用意します。(超ボンゴレデッキでもオッケーだ!)

②デッキの中から、レベルIのキャラクターカードを1枚選び、右腕ゾーンに裏向きで置きます。

③残りのデッキ(39枚)をシャッフルして、山札に置きます。

④じゃんけんをして、勝ったプレイヤーが先攻となります。

⑤右腕ゾーンに裏向きで置いたカードを、両プレイヤー同時にオープンしてゲーム開始!

## ●ゲームに勝つには

先攻から交互にターンを行い、相手のボス(プレーヤー)に40ダメージを与える、体力を0にすれば勝利だ!

### □カードの見方

#### ●キャラクターカード●

相手とのバトルなど、デッキの中心となるキャラクターたち。



①属性…カードが持つ属性。 ②相性…バトルで相手の属性と一致すると有利になります。

③テキスト…カードの能力。 ④攻撃力/防御力…バトルで使うキャラクターの強さ。

⑤ファミリー…キャラクターの属するグループ。 ⑥レベル…カードのレベル。

⑦使用制限…イベントカード、フィールドカードを使用するための条件。

空欄の場合、全てのキャラクターが使用可。

#### ●イベントカード●

使い捨てだがその分、強力な効果を発揮します。



#### ●フィールドカード●

バトルエリアをキャラクター得意なフィールドに変えます。



### □属性の種類

属性は全部で8種類。死ぬ気で覚えよう!



### □ゲームマットの見方

#### 自分のゾーン

①右腕ゾーン バトルを行うキャラクターカードを置くゾーン。

②特訓ゾーン 右腕ゾーンの同名カードがパワーアップ。

③サポートゾーン サポートをするキャラクターカードを置くゾーン。

④死ぬ気ゾーン レベル死ぬ気のキャラクターカードを置くゾーン。

⑤死ぬ気弾 死ぬ気弾となるカードを裏向きで置く場所。

#### エリア

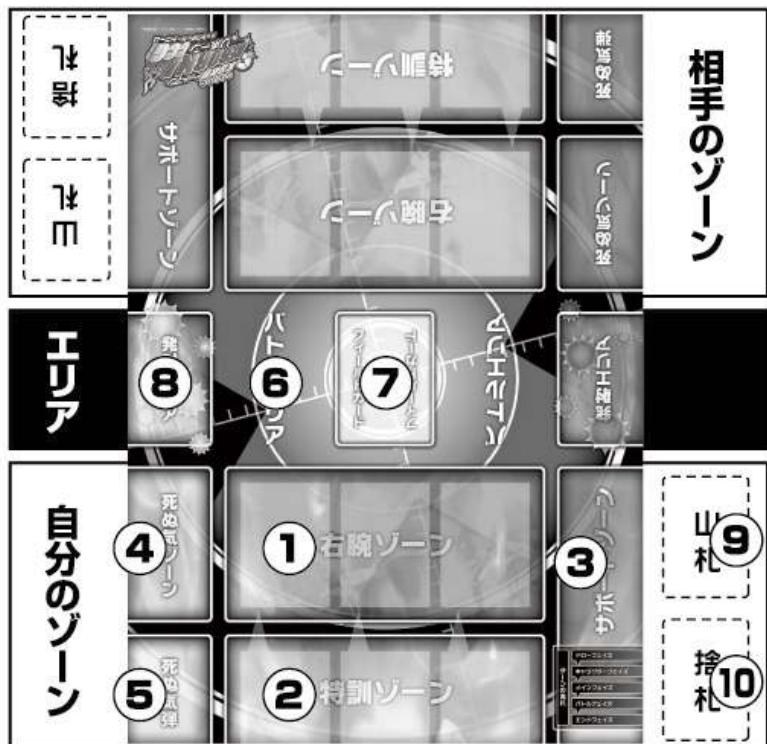
⑥バトルエリア バトルフェイスにキャラクターがバトルする場所。

⑦フィールドカードを置く場所で自分と相手、合わせて1枚しか置けません。

⑧発射エリア バトル中のキャラクターに使用する「死ぬ気弾」を置く場所。

⑨山札

⑩捨札



## ●ドローフェイズ●

山札の上から手札に5枚、さらに2枚を死ぬ気弾に裏向きで置く。



や束ふんだ  
山札がなくなつても、  
負けじやないよ。ドロー  
はできなくなるけど、  
ゲームは続くんだ!



## ●キャラクターフェイズ●

手札のキャラクターカードを3枚まで、自分のゾーンに置くことができます。

### ■右腕ゾーンに置けるカード【レベルI/レベルII】

バトルを行うキャラクターカードを置くゾーンです。最大で3枚のカードを置くことができますが、同名のカードは1枚までしか置くことが出来ません。  
レベルIIのカードを置くには、レベルアップが必要です。

### ■特訓ゾーンに置けるカード【レベルI/レベルII/レベル死ぬ氣】

右腕ゾーンと同名のカードを置けます。同名のカードがあればレベルに関係なく複数枚置くことができます。特訓ゾーンにあるカードの枚数分、右腕ゾーンの同名カードが攻撃力+1 / 防御力+1されます。

### ■サポートゾーンに置けるカード【レベルI/レベルII】

サポートをするキャラクターカードを置くゾーンです。  
レベルIIのカードを置くには、レベルアップが必要です。

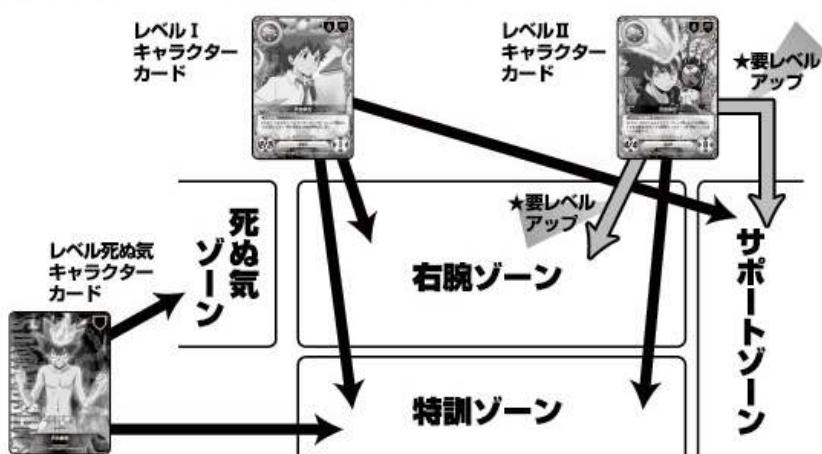
### ■死ぬ氣ゾーンに置けるカード【レベル死ぬ氣】

レベル死ぬ氣のキャラクターカードを置くゾーンです。  
バトルフェイズで使用することで、相手に大ダメージを与えることができます。

※サポートゾーンにカードを置いた時、同名のカードが右腕ゾーンにある場合、右腕ゾーンと特訓ゾーンの同名カードは捨札に移動します。

※右腕ゾーンにカードを置いた時、同名のカードがサポートゾーンにある場合、サポートゾーンのカードを特訓ゾーンに移動します。

※右腕ゾーンが3枚埋まっている状態で、新たなカードを出したいときは、3枚のうち1枚を捨札に置いてから、新たなカードを置きます。その際、捨札にいくカードと同名のカードが特訓ゾーンにある場合、特訓ゾーンにあるカードも捨札に移動します。



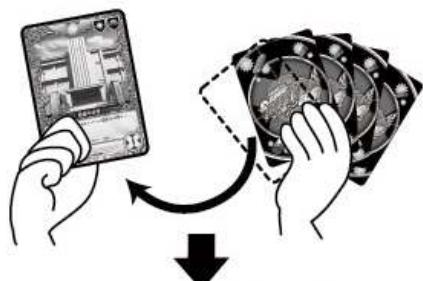
### ★★★★★ レベルアップのルール ★★★★★

レベルI レベルII レベルIIのカードを出すには、ゾーンに同名のレベルIのカードがなければいけません。  
その場合、ゾーンにある同名レベルIのカードがある場所にレベルIIのカードを置き、レベルIのカードは捨札に移動します。

## ●メインフェイズ●

手札のイベントカード、フィールドカードを好きなだけ使用する。

- 1 イベント、フィールドカードの使用を宣言（相手に見せる）



- 2 ゾーンから使用制限が一致するキャラクターカードを手札に戻す。  
(空欄の場合、どのキャラクターでも可)



- 3 カイードント 効果を発揮して  
バトルエリアに置く  
カイードント カード  
フィールド

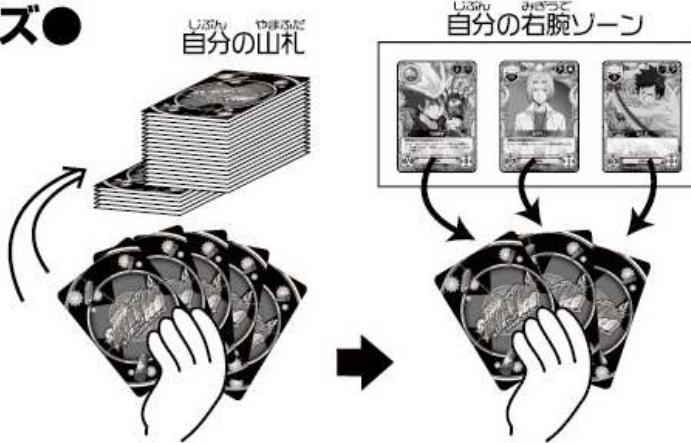
フィールドカードは自分  
か相手が置きかえるまで  
効果を発揮し続けるんだ。



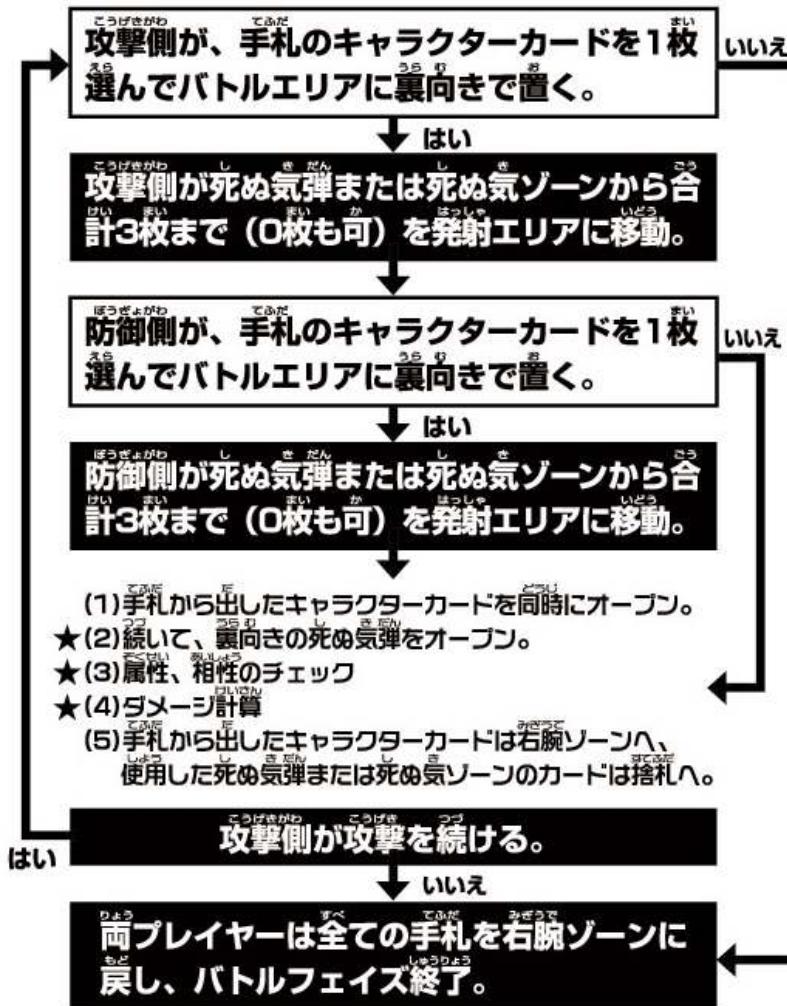
## ●バトルフェイズ●

この時、山札が1枚もない場合は手札を全て捨札へ置きます  
その後、右腕ゾーンのキャラクターカードを全て手札に戻して  
バトル開始!

ここからが本番だ。  
死ぬ気で戦えよ。



以下の流れで、1ターンに最大3回バトルするぞ！



★(2)～(4)のくわしいやり方は上の方に載っているよ！よく読んでね！

## ●エンドフェイズ●

攻守交替、相手のターンへ。

「ターン終了時まで」の効果はここまで続くぞ。



## ★(2) 裏向きの死ぬ気弾をオープンして、属性を追加

死ぬ気弾または死ぬ気ゾーンのカードを使う場合、そのカードに表記されている相性が、バトルをしているキャラクターカードに追加されます。  
右記の場合、バトルしているツナの相性<雨><嵐>に、<大空><無>が追加されます。  
(相性が増えることで、同じ相性が2つ以上追加されることがあります、特に効果はありません。)



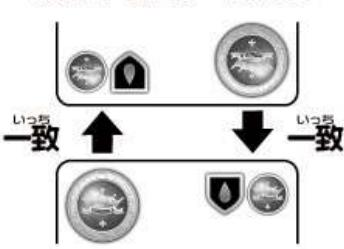
## ★(3) 属性、相性のチェック

●攻撃側・防御側ともに属性、相性が一致しない



ノーマルヒット

●攻撃側・防御側ともに属性、相性が一致する



ハイパーヒット

●攻撃側の相性と防御側の属性が一致している



ハイパーヒット

●攻撃側の属性と防御側の相性が一致している



リバースヒット

## ★(4) ダメージ計算

### ●ノーマルヒットの場合

攻撃側の攻撃力 - 防御側の防御力 = 防御側のプレイヤーへダメージ。  
(ダメージが0以下になる場合、0ダメージとなります。)

### ●ハイパーヒットの場合

攻撃側の攻撃力 = 防御側のプレイヤーへのダメージ。(防御側の防御力無視。)

### ●リバースヒットの場合

攻撃側のプレイヤーに3点のダメージ。  
(攻撃力/防御力に関係なく、固定です。)

難しく考えないで、相手の出しそうな属性を予想して、それと同じ相性を持つカードを出そう!



### □攻撃力/防御力の数字の計算方法

カードに書かれている攻撃力/防御力 × 発射エリアの同名のカードの数(同名カードが1枚なら攻撃力/防御力が2倍、2枚なら3倍、3枚なら4倍!) + そのほか特訓ゾーンやサポートゾーン、イベントカード等、自分のゾーンにあるカードの効果 = 現在の攻撃力/防御力

例



自分のバトルエリア

自分の  
発射  
エリア



発射エリアからツナのカードが2枚で出たので、合わせて3倍!

ツナの攻撃力  
(4)

ツナの防御力  
(4)

$4 \times 3$

$4 \times 3$

バトルエリアのツナの能力で攻撃力+2(オープン時、自分の発射エリアにある裏向きのカード分、攻撃力アップ)

+2

自分の  
特訓ゾーン



特訓ゾーンにツナのカードが2枚あるので、+2

+2

+2

自分の  
サポート  
ゾーン



サポートゾーンにツナをサポートする沢田奈々があるので、攻撃力+2

+2

フィールド  
カード



フィールドが並盛中学校になってるので、攻撃力+1

+1

19

14