リボーンCCG 簡易ルールマニュアル

君はファミリーのボス！ リボーンやツナ、雲雀など自分だけのファミリー（デッキ）を作って、相手ファミリーを倒せ!!

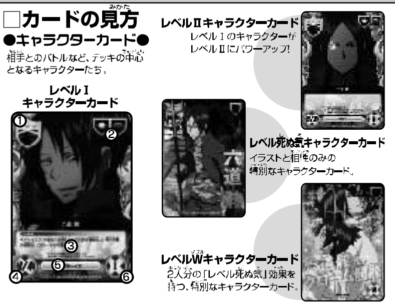
●ゲームの始め方

①デッキ（40枚）を用意します。（幻霧の守護者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、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。

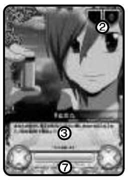

レベルⅠ
キャラクターカード
①
②
③
④
⑤
⑥
六道

レベルⅡキャラクターカード
レベルⅠのキャラクターがレベルⅡにパワーアップ!

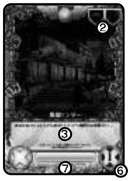
レベル死ぬ気キャラクターカード
イラストと相性のみの特別なキャラクターカード。

レベルWキャラクターカード
2人分の「レベル死ぬ気」効果を持つ、特別なキャラクターカード。

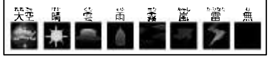
●イベントカード●
使い捨てだがその分、強力な効果を発揮します。



●フィールドカード●
バトルエリアをキャラクターの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!



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グループ。⑥**レベル**…カードのレベル。Ⅰ、Ⅱ、死ぬ気、Wがあります。
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。

※幻霧の守護者デッキには「レベル死ぬ気カード」は収録されてません。

□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**	レベル死ぬ気とレベルW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。

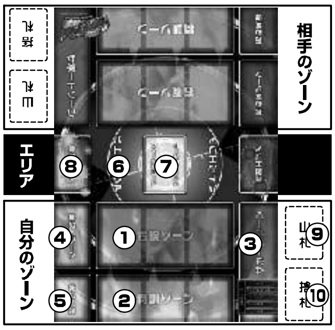
エリア

⑥**バトルエリア**	バトルフェイズ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。

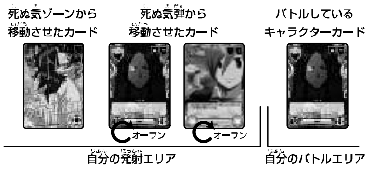
⑧**発射エリア**	バトル中のキャラクターに使用する「死ぬ気弾」を置く場所。

⑨**山札**
⑩**捨札**

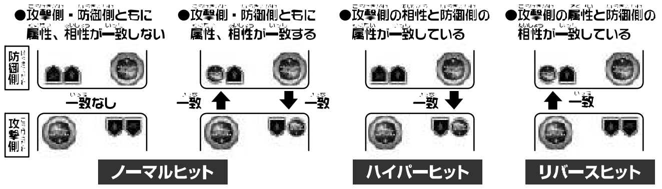

捨札
山札
相手のゾーン
エリア
⑧
⑥
⑦
自分のゾーン
④
①
③
⑨
山札
⑤
②
捨札
⑩

★（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、バトルしている骸の相性<晴>と<雲>に、<雨>と<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が、特に効果はありません。)


死ぬ気ゾーンから移動させたカード
死ぬ気弾から移動させたカード
バトルしているキャラクターカード
オープン
オープン
自分の発射エリア
自分のバトルエリア

★（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
●攻撃側・防御側ともに属性、相性が一致する
●攻撃側の相性と防御側の属性が一致している
●攻撃側の属性と防御側の相性が一致している
防御側
攻撃側
一致なし
一致
一致
一致
一致
ノーマルヒット
ハイパーヒット
リバースヒット

★（4）ダメージ計算

●ノーマルヒットの場合
攻撃側の攻撃力ー防御側の防御力＝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。)

難しく考えてはダメ…。
まずは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キャラクターを出すことが大切です。

□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

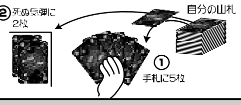
	骸の攻撃力〈4〉	骸の防御力〈4〉
自分のバトルエリア		
自分の発射エリア：発射エリアから骸のカードが2枚出たので、合わせて3倍!	5×3	5×3
自分の特訓ゾーン：特訓ゾーンに骸のカードが2枚あるので、+2	+2	+2
バトルエリアにあるカードのテキストの能力、効果（バトルエリアにある例の六道骸は能力、効果を持っていません）	効果なし	効果なし
自分のサポートゾーン：サポートゾーンに骸をサポートする柿本千種がいるので、攻撃力+2	+2	
フィールドカード：フィールドが黒曜センターになっているので、攻撃力+1	+1	
	20	17

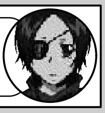
ターンの流れ

1. **ドローフェイズ** 手札に5枚ドロー、死ぬ気弾に裏向きで2枚置く。 ▶
2. **キャラクターフェイズ** キャラクターカードを3枚まで、自分のゾーンに置く。 ▶
3. **メインフェイズ** イベントカード、フィールドカードを使用する。 ▶
4. 残りの手札を好きな順番に、山札の一番下へ。 ▶
5. **バトルフェイズ** お互いの右腕ゾーンのキャラクターカードを手に持って（バトル札）バトル開始! ▶
6. **エンドフェイズ** 攻守交替、相手のターンへ。 ▶

●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。


②死ぬ気弾に2枚
自分の山札
①手札に5枚



山札がなくなっても、戦いは続きます。ドローができないだけで、負けじゃないです。

●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。

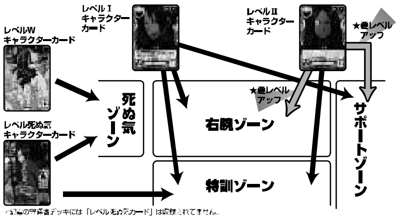
■右腕ゾーンに置けるカード【レベルⅠ/レベルⅡ】
バトルを行うキャラクターカードを置くゾーンです。最大で3枚のカードを置くことができますが、同名のカードは1枚までしか置くことが出来ません。
レベルⅡのカードを置くには、レベルアップが必要です。

■特訓ゾーンに置けるカード【レベルⅠ/レベルⅡ/レベル死ぬ気】
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。

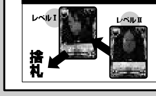
■死ぬ気ゾーンに置けるカード【レベル死ぬ気/レベルW】
レベル死ぬ気とレベルWのキャラクターカードを置くゾーンです。
バトルフェイズで使用することで、相手に大ダメージを与えることができます。

※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Ⅰ
キャラクターカード
レベルⅡ
キャラクターカード
★要レベルアップ
レベルW
キャラクターカード
レベル死ぬ気
キャラクターカード
死ぬ気ゾーン
右腕ゾーン
★要レベルアップ
サポートゾーン
特訓ゾーン

※幻霧の守護者デッキには「レベル死ぬ気カード」は収録されてません。

★★★★★ レベルアップのルール ★★★★★

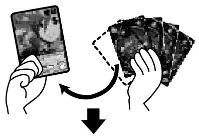

レベルⅠ
レベルⅡ
捨札

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。

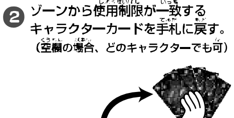
●メインフェイズ●

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。

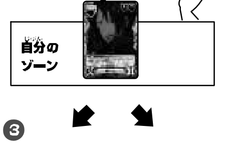
❶ イベント、フィールドカードの使用を宣言（相手に見せる）



❷ 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）



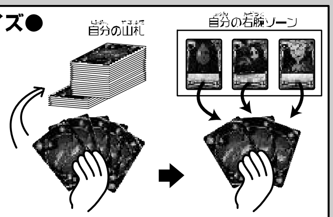
❸


イベントカード
フィールドカード
効果を発揮して捨札へ
バトルエリアに置く

フィールドカードは自分か相手が置きかえるまでは、効果を発揮し続けますよ。

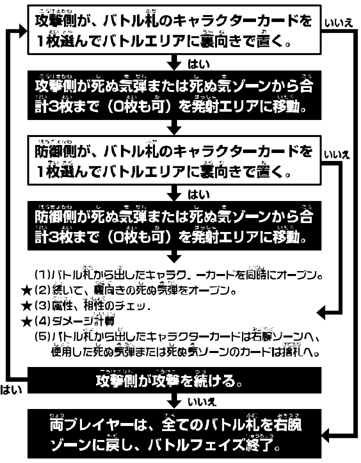
●バトルフェイズ●

残りの手札を好きな順番に山札の一番下へ。
(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、お互いの右腕ゾーンのキャラクターカードを全て手に持って（バトル札）バトル開始!

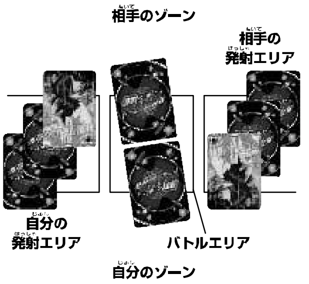

自分の山札
自分の右腕ゾーン

バトルフェイズで手に持ったカードは手札ではなく、バトル札と言います。
クフフ…、それではバトルの始まりですよ…!

以下の流れで、1ターンに最大3回バトルするぞ！



攻撃側が、バトル札のキャラクターカードを1枚選んでバトルエリアに裏向きで置く。（いいえ → 最後へ）
↓ はい
攻撃側が死ぬ気弾または死ぬ気ゾーンから合計3枚まで（0枚も可）を発射エリアに移動。
↓
防御側が、バトル札のキャラクターカードを1枚選んでバトルエリアに裏向きで置く。（いいえ → (1)〜(5)を飛ばして次へ）
↓ はい
防御側が死ぬ気弾または死ぬ気ゾーンから合計3枚まで（0枚も可）を発射エリアに移動。
↓
(1)バトル札から出したキャラクターカードを同時にオープン。
★(2)続いて、裏向きの死ぬ気弾をオープン。
★(3)属性、相性のチェック。
★(4)ダメージ計算
(5)バトル札から出したキャラクターカードは右腕ゾーンへ、使用した死ぬ気弾または死ぬ気ゾーンのカードは捨札へ。
↓
攻撃側が攻撃を続ける。（はい → 最初へ）
↓ いいえ
両プレイヤーは、全てのバトル札を右腕ゾーンに戻し、バトルフェイズ終了。

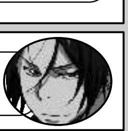

相手のゾーン
相手の発射エリア
自分の発射エリア
バトルエリア
自分のゾーン

★（2）～（4）の詳しい説明は上の方に載っています。
よく読んでください。

●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」の効果はここまでです。
無理せず、次のターンに備えなさい。



©天野明／集英社・テレビ東京・リボーン製作委員会