

そしすだ!!

～Sword,Shield,Spell,Dagger!!～

内容物

- ・武器カード17種類 各2枚 (計34枚)
- ・ライフカード 2枚
- ・説明書 (本紙) 1枚
- ・プレイシート 2枚 (2枚目はアレンジルールで使用)

ゲームの目的

2人のプレイヤーがお互いに武器カードを出し合い、相手のライフを0にしたプレイヤーの勝利

ゲームの準備

1. ライフ計算の準備を行い、両者のライフを30にする
 - ・ライフカードを使用する場合、プレイシートの30の位置に▼が合うようにライフカードを配置する
 - ・電卓やメモ帳を使用して計算しても構いません
2. 17種類のカードをそれぞれ1枚ずつ持てるようにカードを配り、これを各プレイヤーのデッキとする
3. 各プレイヤーはデッキをシャッフルした後カードを5枚引き、手札とする
4. 各プレイヤーは初めに出すカードを手札から1枚選び、裏向きで置く
5. 準備が整ったら、裏向きで置いたカードを公開する
6. カードに書かれたTIMEの値を参考し、シート上の数値が合致するラインに配置する
7. 各プレイヤーは手札が5枚となるようにデッキからカードを引く

ライフカード



配置例



ライフカード



捨て山



捨て山

デッキ

ゲームの進行

1. シート上に配置された全てのカードの時間を進める (シート上の配置を一段ずつ下げる)
2. TIMEが0の位置にカードが到達したら、そのカードによる攻撃が発生する ("カードによる攻撃"の項を参照) この時TIMEが0に到達したカードが複数ある場合、全て同時に処理を行う
3. ゲームの勝敗判定 ライフが0となったプレイヤーは脱落し、残ったプレイヤーの勝利となる
同時に脱落した場合は引き分けとなる
4. 勝敗が決しなかった場合、2で使用したカードを捨て山に移し、カードを使用したプレイヤーは新たに手札からカードを1枚選んでシート上に配置する (TIMEの位置に置く) この時複数のカードが置かれる場合、同時に公開する
5. 各プレイヤーは手札が5枚となるようにデッキからカードを引く この時デッキが空の場合は捨て山をシャッフルして新たなデッキとし、カードを引く
6. 1に戻って繰り返し

カードによる攻撃

以下のルールで計算を行い、ダメージを与える

- ・プレイシート上の2枚のカードでダメージ計算を行う
攻撃を行うカードのATKと相手のカードのDEFで引き算を行い、その差がダメージ値となる
- ・MAGと書かれたカードによる攻撃を行う場合、MAGの値がそのままダメージ値となる
- ・x2と書かれたカードによる攻撃を行う場合、引き算による計算結果の2倍がダメージ値となる
- ・ATK: - のカードでは攻撃を行わない
- ・ダメージ値は0より低くならない

算出したダメージ値の分だけライフカードを進め、ライフを減少させる

ダメージ計算の例

レイピア TIME: 8	ショートソード TIME: 11	アイス TIME: 5	メタルシールド TIME: 10		
ATK: 7 DEF: 4	ATK: 12 DEF: 2	MAG: 2 DEF: -2	ATK: - DEF: 13		
レイピア(ATK7)でショートソード(DEF2)を構えた相手へと攻撃する場合、7-2=5のダメージ			アイス(MAG2)攻撃する場合、相手のDEFに関わらず2ダメージ		
ククリナイフ TIME: 4	ウッドシールド TIME: 5	アサシンガーナ TIME: 2	ファイヤー TIME: 7		
ATK: 4x2 DEF: 0	ATK: - DEF: 8	ATK: 2x2 DEF: 0	MAG: 5 DEF: -3		
ククリナイフ(ATK4x2)でウッドシールド(DEF8)を構えた相手へと攻撃する場合、(4-8)x2=-8となり0ダメージ			アサシンガーナ(ATK2x2)でファイヤー(DEF-3)を構えた相手へと攻撃する場合、(2-(-3))x2=10のダメージ		

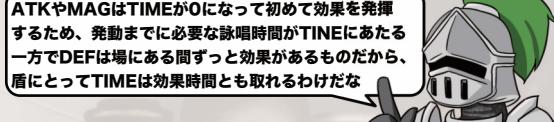
カードの種類

「剣」…高いATKとほどほどのDEFをあわせ持つカードです。低いATKの攻撃を無効化しつつ反撃を見つめるため、短剣に対して特に有効です。



迷ったらとりあえず剣！
攻守共に万能で痛い目に遭いにくい！

「盾」…高いDEFを持つカードです。高いATKの攻撃を受け切ることができるために、剣に対して特に有効です。



ATKやMAGはTIMEが0になって初めて効果を発揮するため、発動までに必要な詠唱時間がTIMEにあたる一方でDEFは場にある間ずっと効果があるものだから、盾にとってTIMEは効果時間とも取れるわけだな。

「魔法」…DEFが下降するデメリットを持つ一方で、唯一MAGによる魔法攻撃を行えるカードです。相手のDEFを参照せず直接ダメージを与えられるため、盾に対して特に有効です。



大きめの魔法を唱える時は、
相手が短剣を持っていないかの読みが重要です…！

「短剣」…低いATKで複数回の攻撃を行うカードです。DEFの下降した相手に大ダメージを与えることができるため、魔法に対して特に有効です。



短剣はここぞという時に大ダメージが狙えるだけでなく、短めのTIMEを利用して時間調整したり手札を入れ替えたりもできる優れものさ！

「その他」…上記に属さない特殊なカードです。特定の状況下や限定的な範囲において非常に高い性能を発揮します。



カードリスト

NAME	TIME	ATK	DEF	NAME	TIME	ATK	DEF
レイピア	8	7	4	アイス	5	2	-2
ショートソード	11	12	2	ファイサー	7	5	-3
ロングソード	14	15	3	フリーズ	10	7	-2
グレートソード	17	18	4	フレイム	12	10	-3
ウッドシールド	5	-	8	アサシンダガー	2	2x2	0
メタルシールド	10	-	13	クリナイフ	4	4x2	0
ブレードガード	20	-	20	マイニング	6	3x2	5
血濡れの刀	13	18	-6	ショートボウ	3	5	-5
				パリィ	1	-	40

ルールの質問などは以下連絡先にお問い合わせください。

✉ mmusasin@gmail.com ✉ https://twitter.com/Musasin

アレンジルール

二刀流モード

プレイシートを2枚使用してお互いに2枚ずつカードをセットした状態でゲームを開始し、以降は通常ルールと同様にTIMEが0になったカードから順に処理します。

通常ルールとの差分は以下

- DEFは場のカード2枚の合計値を参照する
- 2枚のカードのTIMEが0となった場合、ATKの合算値を参照し同時に攻撃を行い、新たに2枚のカードをシート上に配置する
- 攻撃回数の異なるカード2枚を同時に解決する場合、1回目の攻撃のみ合算値を参照する

例: グレートソード(DEF4)とファイサー(DEF-3)を展開している相手に対してクリナイフ(ATK4x2)とレイピア(ATK7)を同時に解決する場合、相手の防御値は4-3=1となり、攻撃側は4+7=11の攻撃に加えてさらに4点の攻撃を行うため、(11-1)+(4-1)=13点のダメージとなります。

達人モード

デッキを作らず、17種類のカード全てを手札として使うルールです。このルールでは手札の補充は行わず、お互いの手札がなくなった場合には残りライフの多い方が勝利します。

運の要素が排除され、読み合いが重要なルールとなります。

構築モード

各プレイヤーは17種類のカードから7枚選び、それをデッキとするほか、手札枚数が3枚となるルールです。

構築時点での読み合いが重要なゲームとなります。

Q & A

Q. DEFがマイナスの相手に対してMAGによる攻撃を行った場合、ダメージは増えますか？

A. 増えません。MAGによる攻撃時はDEFがどれだけ低くても同じダメージとなります

Q. TIMEの長いカードに対して、短いカードを複数枚使って攻撃する事はできますか？

A. できます。たとえばフレイム(TIME12)に対して同じタイミングでアサシンダガー(TIME2)を出していた場合、アサシンダガーの解決時にはフレイムの残りTIMEは10となり、そこへさらにクリナイフ(TIME4)、その後ショートボウ(TIME3)…などの攻撃が可能です。

Q. 捨て山は公開情報ですか？

A. 公開情報です。捨て山を自由に確認して、相手の手札のカードを推理して立ち回りましょう

クレジット(敬称略)

レンシレンジ教室 <https://renshire.hatenablog.com/>

ササブネ屋 <http://sasabuneya.starfree.jp/>

きまぐれアフター <http://www5d.biglobe.ne.jp/~gakai/>

朱色の糸くず <http://tryme12.2-d.jp/>

魔術師の巣窟 <http://magiciansnest.blog97.fc2.com/>

ぴくせるふらっぐ商店 <https://pixelflag.booth.pm/>

ドット絵素材販売所 <https://damagedgold.booth.pm/>

Icon rainbow <https://icon-rainbow.com/>

制作

もちふわ食感 <https://musasin.github.io/>