

ウルトラカプセルバトル

GEED CHESS

ギード チェス

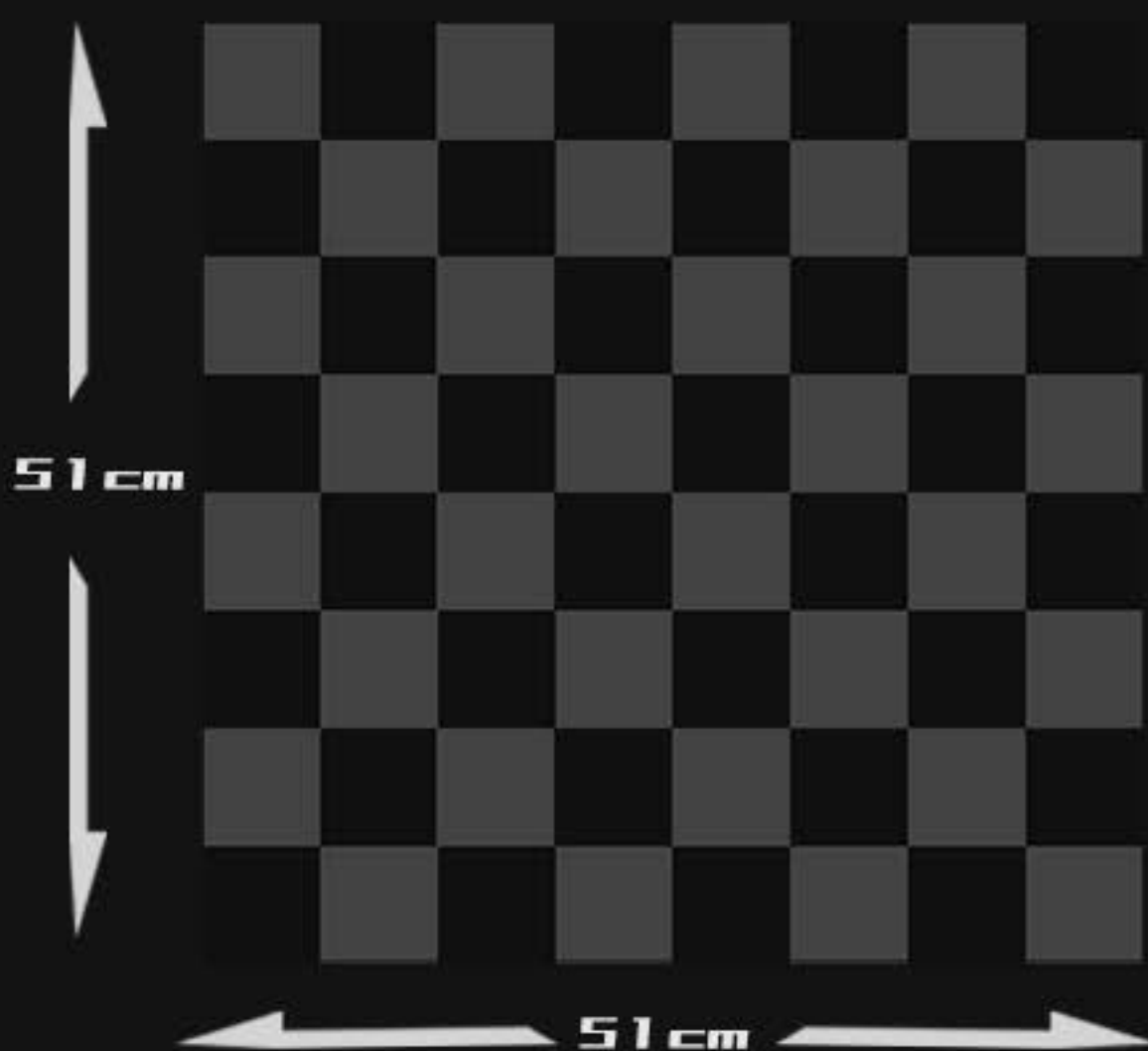
ごあいさつ

皆さん、こんにちは。じゃこと申します。普段はtwitterで特撮について熱く語ったり、自由にお絵描きしたりしてバカ騒ぎしています。

2022年7月8日は、「ウルトラマンジード」放送5周年という記念すべき日でございます。僕自身、ウルトラマンジードはリク君のキャラクター性やフクイデ先生の独特の悪役感が凄く大好きで、その年のウルトラマンのイベント等でめちゃめちゃ参加したウルトラマンがジードです。そんなジードやフクイデ先生が使用していたカプセルを使って何かおもしろえことしてえなと思いこのゲームを考えました。このゲームを覚えて、少しでもウルトラマンジードの世界観に触れていただければファンとしてすごく嬉しいです。

用意するもの

- ・ウルトラカプセル及び怪獣カプセル（プレイヤー1人につき16個使用）
- ・チェスボード（51cm×51cm）※市販のチェスボードでも代用OK



ルール

ジードチェスのルールは基本的なチェスのルールと一緒にです。しかし使用するカプセルによって効果があるため各カプセルの解説をしながらルールの説明をしていこうと思います。

デッキにコイズ

デッキの構築には16個のウルトラカプセル及び怪獣カプセルが必要です。大好きなウルトラマン、怪獣を16体編成してあなただけの最強チームを作り出しましょう！

※同じウルトラマン、怪獣カプセルは最大2個まで編成できます。

※ウルトラマンキングのカプセルを使用する場合、必ずウルトラマンだけの編成をしてください。



ウルトラマンだけで編成も！



ウルトラマンと怪獣の編成も！



怪獣だけで編成も！

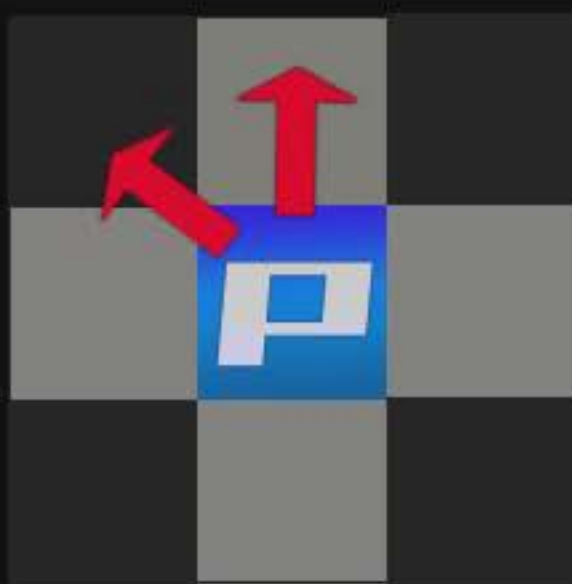
炎属性

ほのおぞくせい



赤いエネルギーを持つカプセルが持つ属性です。縦と斜めに1マスずつ動くことができます。

水属性以外のカプセルに攻撃した時、斜め前の相手カプセルを1つ1マス後ろへ移動させることができます。



水属性

みずぞくせい

水色のエネルギーを持つカプセルが持つ属性です。斜めに1マスずつ動くことができます。攻撃する時、ダイスを回して1～3が出れば、同じ横列にある自分のカプセルと、奪取したカプセルを入れ替えることができます。

また4～6が出れば、同じ縦列にいる相手カプセルをすべてゲームから除外することができます。

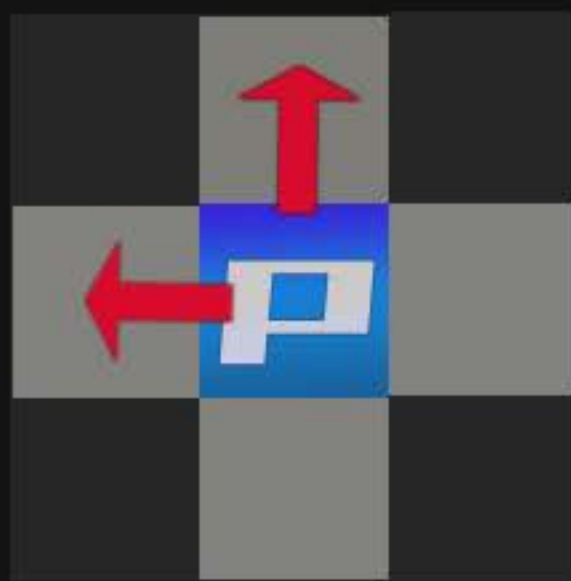


土属性

つちぞくせい



黄色いエネルギーを持つカプセルが持つ属性です。縦1マス、横1マスに動くことができます。風属性の相手カプセルに負けたときターンに1回自分の好きなマスに戻ることができます。



風属性

かぜぞくせい



緑色のエネルギーを持つカプセルが持つ属性です。縦に2マスずつ動くことができます。相手カプセルに攻撃されたとき、そのターンのみ縦、横、斜めに3マス動くことができます。

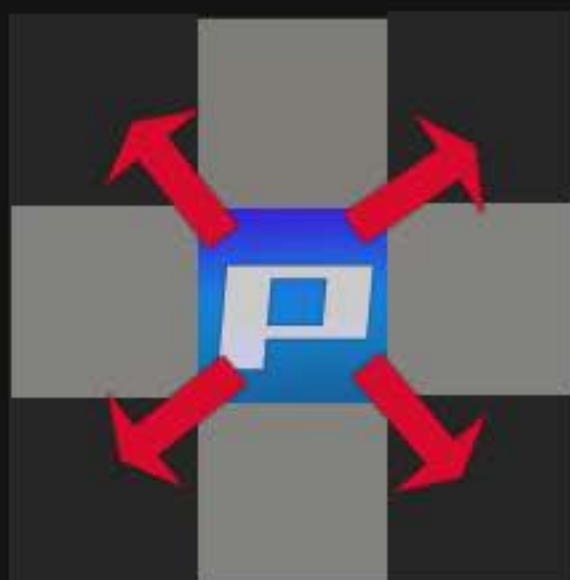


光属性

ひかりそくせい



青いエネルギーを持つカプセルが持つ属性です。
斜めを自由に動かことができます。
相手カプセルに攻撃する・された時、
コイントスを行い、表が出ればそのターン、
属性効果を無効化できます。
さらに相手カプセルが闇属性だった場合
そのカプセルを奪取できます。裏が出た場合、
効果は発動せず、闇属性の相手カプセルに負けて
しまいます。

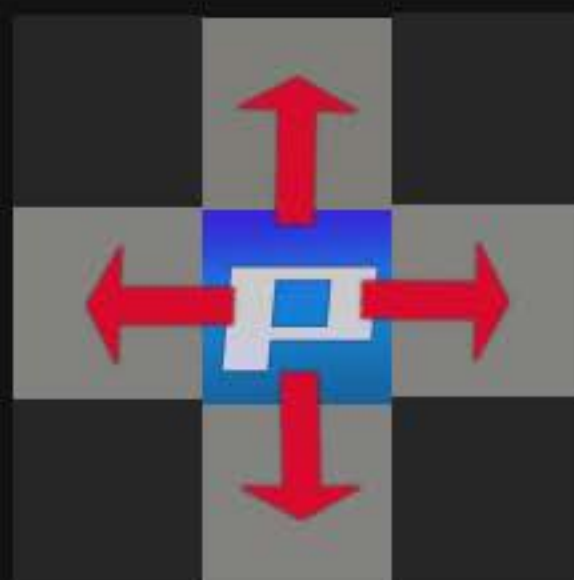


闇属性

やみそくせい



紫のエネルギーを持つカプセルが持つ属性です。
縦、横を自由に動かことができます。
相手カプセルに攻撃する・された時、コイントス
を行い、表が出ればそのターン属性効果を無効化
できます。さらに相手カプセルが光属性だった場
合そのカプセルを奪取できます。裏が出た場合、
効果は発動せず、光属性の相手カプセルに負けて
しまいます。

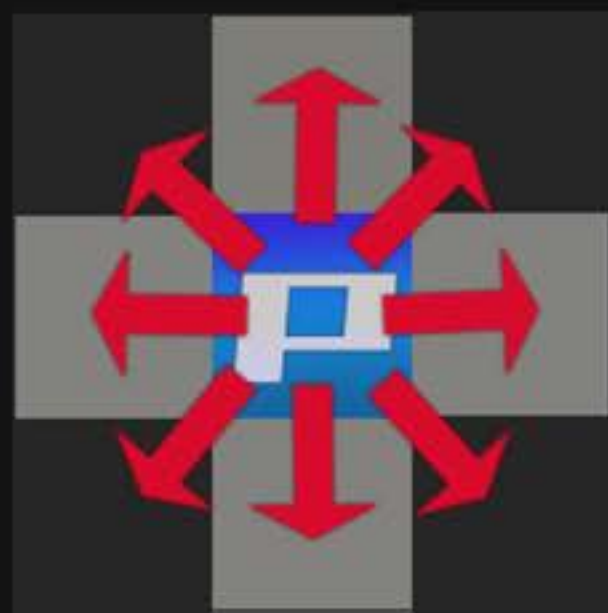


全属性

ぜんそくせい

白いエネルギーを持つカプセルが持つ属性です。
縦・横・斜めを自由に動かことができます。
相手の全属性カプセルを奪取することでゲームに勝利します。

属性効果を受けず、全属性、ウルトラマンキング以外の相手カプセルに全て勝つことができます。
相手カプセルを攻撃する時、コイントスを行い、表が出れば、各属性効果を1つ選んで使用することができます、裏が出れば縦・横・斜めを1つ指定し、指定された列の相手カプセルを全て奪取することができます。1つのデッキに1個しか



ウルトラマンキング

虹色のエネルギーを持つカプセルです。
ウルトラマンのみのデッキを組んでいるプレイヤーがゲーム中に1回のみ登場させることができるカプセルで、自分のターン終了時に除外されます。縦・横・斜めを2つ指定し、指定された列の相手カプセルを全て奪取することができます。またこの効果で奪取したカプセルの数だけ相手の奪取ゾーンから自分のカプセルを取り返すことができます。

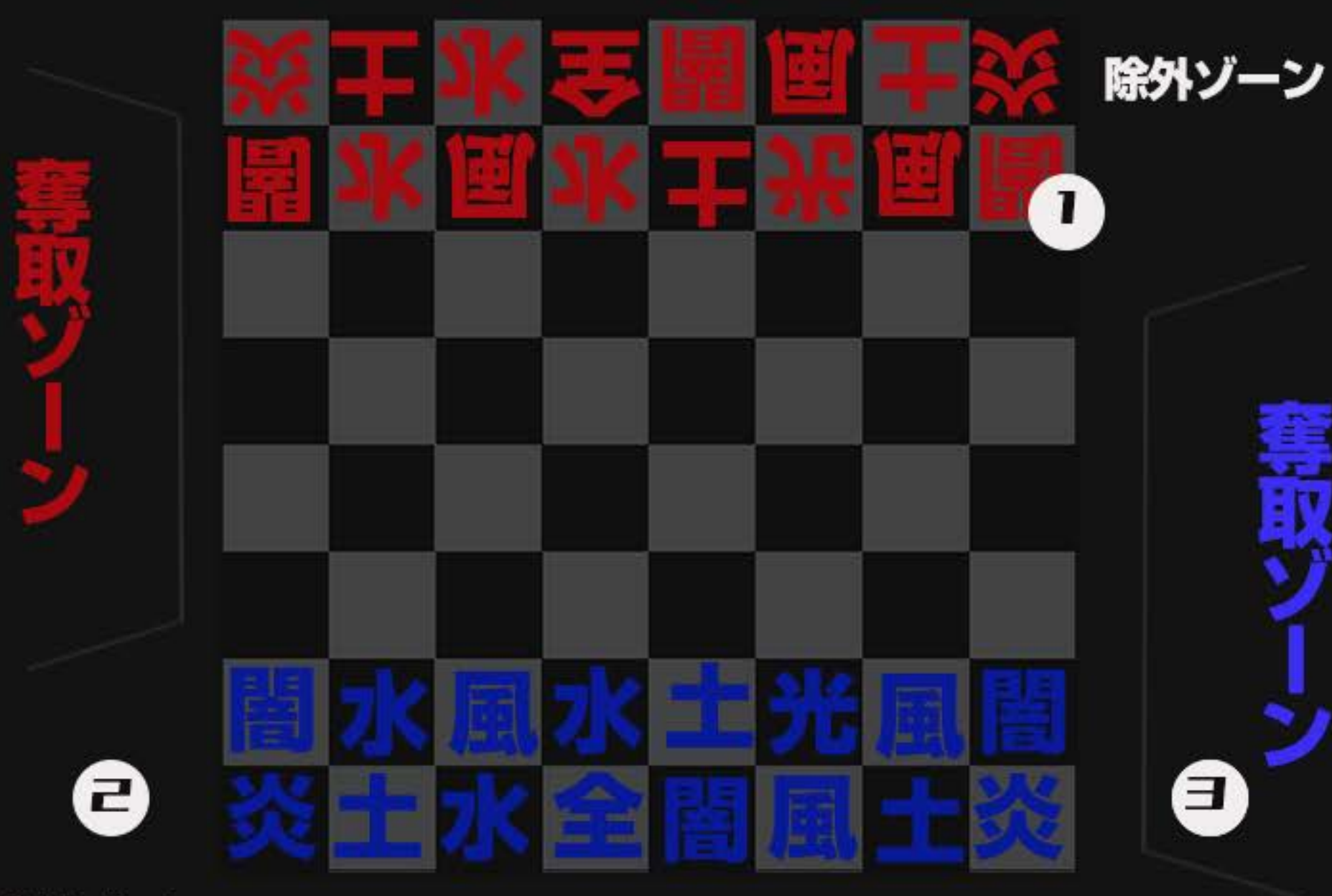


ゲームにコイズ

ゲームのルールについて細かく解説していきます。先程冒頭で示した通り、カプセル16個とチェスボードが必要となりますが、デッキによってダイスやコインが必要となります。デッキに合わせて用意しましょう。

ゲームの準備は下の図を参考に準備してみましょう。

各名称については番号に記して詳しく解説しているので読んでみてください。



除外ゾーン

① レンジゾーン

自分の組んだデッキを置く場所です。これらを動かし、先にレンジゾーンを全て奪取するか、全属性を奪取することで勝利します。

③ 奪取ゾーン

相手カプセルを奪取したときに置かれる場所です。水属性の属性効果などでレンジゾーンに置く時は、奪取ゾーンから直接置かれます。

② 除外ゾーン

特定の条件でゲームから除外されたときに置かれる場所です。ウルトラマンキングの効果を使用した後などはこの除外ゾーンに置かれます。

④ 待機ゾーン

主にウルトラマンキングや、フュージョンライズの時に置かれる場所です。

ゲームの進行について

ゲームの進行に関しては以下の工程で進んでいきます。詳しいことは7ページ以降に記載していますのでそちらをご覧ください。

step 1

じゃんけんをして先攻後攻を決めよう

step 2

カプセルを移動させよう

step 3

相手のカプセルと向かい合ったら
バトルスタート！

step 4

属性効果でバトルを有利に進めよう！

step 5

ウルトラマンキックやフューション
ライズで一発逆転を狙おう！！

step 6

相手のターンへ

-7-

ゲームの進行について

ゲームの進行に関しては以下の工程で進んでいきます。
詳しいことは7ページ以降に記載していますのでそちらを見てください。

step 1

じゃんけんをして先攻後攻を決めよう

準備が終わったらじゃんけんをして先攻後攻を決めてゲーム開始しましょう！



step 2

カプセルを移動させよう

16個のカプセルを縦横無尽に動かしてゲームを進めましょう！
属性ごとに動ける範囲が違うので2ページを詳しく説明していますので参考にしてください。

step 3

相手のカプセルと向かい合ったらバトルスタート！

相手カプセルと向き合った時、自分の移動先に相手カプセルがいたらバトルスタート！！バトルの優劣はカプセルの属性で決まります！相手より強い属性のカプセルで攻めて勝利を掴みましょう！！



ゲームの進行について

ゲームの進行に関しては以下の工程で進んでいきます。
詳しいことは7ページ以降に記載していますのでそちらを
ご覧ください。

step 4

属性効果でバトルを有利に進めよう！

各属性にはそれぞれの属性効果があります。2ページから詳しく
解説していますので参考にしてバトルを有利に進めましょう！

step 5

ウルトラマンキングや フュージョンライズで 一発逆転を狙おう！

フュージョンライズはある特定のカプセルを組み合わせることで
できる強力な能力を持っています。組み合わせたカプセルに
よって様々な能力を発揮するので是非活用してみてください。
ウルトラマンキングのカプセルはゲーム中に1回使える強力な
カプセルです。ウルトラマンキングの詳しいことは5ページに
詳しく記載しています。

step 6

相手のターンへ

カプセルを移動させて、相手とバトルして、またカプセルを
繰り返して、自分の動かせるカプセルがなくなったらターンが
終了し、ターンが相手に移ります。これを繰り返し、相手の全
属性カプセルの奪取、相手カプセルの全奪取を目指して、最高
のバトルをしていきましょう！

FUSION RISE!

フュージョンライズについて

ここではゲームを大きく変えるもうひとつの要素であるフュージョンライズについて解説していきます。フュージョンライズは特定のカプセルの組み合わせで発動できる強力な能力を持っているので、フュージョンライズをこなして一発逆転を狙いましょう！

発動条件

フュージョンライズの発動には、まずレンジゾーンに組み合わせに必要な怪獣がレンジゾーンに1体以上いること、自分の奪取ゾーンに5個以上のカプセルがあることが発動条件です。奪取ゾーンにカプセルが足りなかったり、組み合わせのカプセルがない場合、発動することができません。

発動のやり方

条件がそろったら、自分の奪取ゾーンからカプセルを2つ待機ゾーンへ移動させましょう。ここで移動させるカプセルはなんでも大丈夫です。カプセルを待機ゾーンへ移動させたら、レンジゾーン、奪取ゾーン、除外ゾーンから組み合わせとなるカプセルを自分レンジゾーンに置き、フュージョンライズ完了です。

フュージョンライズの特徴

フュージョンライズが成功した時、2つのカプセルで1個のカプセルでカウントされるため、動くレンジゾーンも倍になります。また属性も組み合わせた属性をそのまま継承するので、属性効果も2つ使用することができます。ただしフュージョンライズは自分のターンに1回しかできず、次の自分のターンまで組み合わせとなるカプセル1つを除外ゾーンに送られます。

ウルトラカプセルバトル

GEED CHESS

ニゾート チェス

あとがき

改めまして、「ウルトラマンジード」放送5周年

おめでとうございます。今回はじめて、趣味全開なものをPhotoshopで作成いたしました。仕事をやってる時とは違う別の疲労感を感じました。仕事のいう疲労感で、職によってはほとんどチームとして動いているわけでそれなりに人に気を遣ったりとか、納期内で最高のモノを届けなくてはならないというような、身体にストレスを感じるような疲労感がほとんどだと思うのですが、今回感じた疲労感というのは、達成感のある疲労感を凄く感じました。簡単にいうと1学期の終業式が終わった後の先生さようならの挨拶の後とか徹夜して完成させたプレゼン資料をクライアントに褒められた後の退社の瞬間のような達成感のある疲労感を日単位で感じられました。これが「常に達成感を持って生きている人の現象」なんだなと感じて、またやってみてえなて思いました。最後になりますが、スタッフ、円谷プロの皆さん、そしてキャストの皆さん、坂本監督、ウルトラマンジードを作ってくれて本当にありがとうございました。ウルトラマンジードが大好きなファンの皆様に届いていると嬉しいです。

L"や二

@Rail GeGeGe001