



## ストーリー

とある王国の姫君の結婚相手を決めるために行われることになった武闘大会。その時は、「優勝者には莫大な富と名誉が与えられる」という本来の趣旨とは少し違った舐れ込みで国全土に広がった。続々と集まる、国中の腕自慢たち。

王国のコロシウムは無数の腕自慢たちで溢れかえっていた。  
王様「なんか凄い人多いんだけど…ってか女の子も多いんだが…」  
姫「私どっちもいけるからおk」  
王様「・・・。(育て方間違ったかな…)」

こうして、国を上げた大イベント。  
『今宵、姫の婿様決定します！ 第一回チキチキ天下一武闘大会』  
は開催されることになった。

## ゲームの目的

サイコロ（運）とサイノメカード（戦術）を駆使して相手の HP を先に削りきって勝利すること。

## カードセット

### キャラクターカード

- ソードマン 1 枚
- マジシャン 1 枚
- シスター 1 枚
- プリンセス 1 枚



覚醒前



覚醒後

### サイノメカード

- 武器カード 10 枚
- 魔法カード 10 枚
- 道具カード 13 枚
- スキルカード 17 枚



裏面



表面

### その他

● サイコロ 2 個

📖 説明書 1 部

## ゲームの準備

### 1 キャラクターと先攻後攻の決定

互いにサイコロを振りより大きな目を出した方が「キャラクター選択権」「先攻権」のどちらかを得ます。選択後に、互いにキャラクターを自分の場にセットします。

はじめてプレイする場合は「ソードマン」「プリンセス」が扱いやすいと思います。

### 2 HP 山札を作る

全てのサイノメカードをよく混ぜ、互いに 10 枚ずつ配りそれを自分の HP 山札とします。この HP 山札が先になくなった方の負けになります。HP はプレイする際に枚数を自由に変更してもいいです。5 枚や 7 枚など。

### 3 ファーストセットアップ

互いに 5 枚ずつサイノメカードを配り、手札とします。手札から装備できるサイノメカードがあれば、キャラクターに自由に装備させてください。その際、サイノメカードはリンクシンボル（次項参照）が繋がるようにセット。

### 4 共通山札の準備

残ったサイノメカードはすべてまとめて裏向きで共通の山札として互いのプレイヤーが取りやすい位置に置いてください。

### 5 フィールド概観

以上のセッティングが完了すると下図のようになります。



## ゲームの流れ

ゲームは「先攻権」をとったプレイヤーからスタートします。このゲームは大きく分けて 2 つのフェイズで構築されています。

1. アクションフェイズ（任意）
2. トラッシュフェイズ（強制）

詳細な説明は次項で行っていますが、大まかな流れのみを把握したい場合は裏面の「ゲームのフロー」をご覧ください。



## 1 アクションフェイズ

アクションフェイズは下記の4つの行動のうち任意の2つを選択して行動します。

行動の選択・順番は任意です、何もしない、1行動だけして終了でもOKです。ただし、同じ行動は同一アクションフェイズに1度しか行えません。

(※2回連続攻撃はダメ、ただし攻撃を行った後に、「早着替え」「二者択一」などの手札起動カードを使用することで2回攻撃も可能、逆も然り。)

### A. 手札補充

サイノメカードを手札上限(5枚)になるように共通山札から引きます。山札が足りない場合は捨て札をよく混ぜ共通山札とします。

### B. 装備変更

キャラクターにセットされたサイノメカードを全て手札に戻し、再度装備をセットし直します。キャラクターの上下左右にサイコロ目に対応するリンクシンボルがあり、リンクシンボルに対してサイノメカードをセットすることができます。リンクシンボルが繋がらない場合は装備することができません。

### C. 手札起動カード使用

手札にある、「手札起動効果」と書かれたカードを使用します。効果は各カードのテキストに準じます。

### D. 攻撃(サイコロを振る)

サイコロを振りてた目のカードの効果を得ます。効果を得たカードは、特別な記述がない限り捨て札にします。装備がセットされていない目がでた場合、ミスとなり攻撃は失敗に終わります。

#### 補足 1.

6の目がでた場合、手札にある「6」のシンボルが付いたカードを手札もしくは装備中のカードから任意で選んで使用します。なお、使用したいカードが無ければ敗てパスしても構いません。その場合カードは捨て札にしません。

#### 補足 2.

キャラクターには同じ目を複数持つキャラクターがいます。対応する目がでた際は、必ず1枚ずつカードの効果処理します。合算して処理してはいけません。発動したカードはすべて処理する必要があります。

## 2 トラッシュフェイズ

手札が5枚以下になるように、手札のサイノメカードを捨て札にします。手札が6枚以上であれば強制、5枚以下であれば任意です。捨てる枚数に制限は無いので、手札に良いカードがなければ全て捨ててもOKです。

## 3 補足

### ダメージ処理について

攻撃成功などでダメージが発生した場合、キャラクタースキルや反撃効果のあるカードの効果を加味して算出された最終ダメージを受けます。ダメージは「キャラクタースキル」→「サイノメカード効果」の順で処理し、反撃効果のあるカードを加味して算出された値を最終ダメージとします。

### 勝敗判定について

アクションフェイズとトラッシュフェイズを互いに繰り返し、どちらかのHP山札が0枚になるまで繰り返します。先に相手のHP山札0枚にした人の勝利です。勝利したアナタは姫の婚候補に一つ近づきます。

### キャラクターの覚醒について

キャラクターは通常状態でゲームを開始しますが、全てのキャラクターは特定の条件下で覚醒状態へ移行します。覚醒時はキャラクターカードを裏返し、通常時と異なるサイコロ目やスキルを使えるようになります。また、一部覚醒状態から通常状態に戻るキャラクターもいます。

## シンボルについて

### リンクシンボル

サイノメカードには上下左右にサイコロのようなアイコンが付いているカードがあります。これはキャラクターカードに対応するアイコンが付いており、装備する際には互いにつながっている必要があります。



### 発動形式シンボル

カードの発動形式を示すシンボルです。「装備」「手札起動効果」「反撃効果」の3種類があります(詳細はカード一覧を参照)。



## その他、注意事項

### サイノメカードの「チャージ」について

チャージを発動した際、使用先のサイノメカードがない場合は、チャージのみが捨て札になります。チャージによってチャージを起動することもできます。その場合更に発動先のカードに対してダメージ+4して使用できます。

### 時限爆弾の処理について

時限爆弾は「装備変更」「早着替え」「仕切り直し」などでキャラクターから取り外すことが可能です。



### 覚醒マジシャンのスキル「魔術ブースト」について

このスキルはファイヤーボールなどの触媒を必要としない魔法に対して有効です。

### 覚醒マジシャンのスキル「魔力の枯渇」について

「強奪」や「仕切り直し」を使用した際の手札枚数の増減では発動しません。アクションフェイズで手札補充を選択した時のみ発動する効果です。

### 覚醒シスターのスキル「猫かぶり」について

「時限爆弾」を使用した際の処理は、「時限爆弾」→「猫かぶり」となります。



## クレジット

	サイノメコロシウム
	2015年11月1日 初版発行
企画・ゲームデザイン	MRエンターテイメント ましろ・まじん
Mail	mashiura.entertainment@gmail.com
Facebook	https://www.facebook.com/mre.analog
Twitter	https://twitter.com/MR_Entame
イラスト	水季
グラフィックデザイン	ねこ電球
印刷	萬印堂



# カード一覧

アイコン	名称	発動形式	効果	効果詳細	枚数
武器カード	ダガー		ダメージ 1	-	2
	クロスボウ		ダメージ 1	使用後捨て札にしくてもよい。	1
	サイ		ダメージ 1	使用後捨て札にしくてもよい。	1
	ロングソード		ダメージ 2	-	2
	バトルアックス		ダメージ 2	-	2
	ルーンソード		ダメージ 3	-	1
	クレイモア		ダメージ 3	-	1
魔法カード	ファイアボール		ダメージ 1	-	2
	アイスエッジ		ダメージ 2	使用後捨て札にしくてもよい。	1
	サンダーボルト		ダメージ 2	使用後捨て札にしくてもよい。	1
	レイ		ダメージ 2	触媒として手札を 1 枚捨て札にする。捨て札に出来ない場合はダメージ無効。	2
	タイダルウェイブ		ダメージ 2	触媒として手札を 1 枚捨て札にする。捨て札に出来ない場合はダメージ無効。	2
	サイクロン		ダメージ 4	触媒として手札を 2 枚捨て札にする。捨て札に出来ない場合はダメージ無効。	1
アイテムカード	アースクエイク		ダメージ 4	触媒として手札を 2 枚捨て札にする。捨て札に出来ない場合はダメージ無効。	1
	爆弾		ダメージ 1	相手の装備中のカードを 1 枚捨て札にする。	2
	投げナイフ		ダメージ 1	相手の手札のカードをランダムで 1 枚捨て札にする	2
	ノコギリ		ダメージ 2	-	2
	チェーンソー		ダメージ 4	-	1
	ウッドシールド		反撃効果	ダメージを受けた時、手札から使用できる。ダメージを半減(切り上げ)にする。	4
スキルカード	時限爆弾		反撃効果	ダメージを受けた時、手札から使用できる。相手のキャラクターカードの上に重ねて置く。トラッシュフェイズ開始時に発動、ダメージ 2 を与える。	2
	チャージ		ダメージ 2	装備中のカードをダメージ+2して使用する。効果発動後は対象のサイノメカードとこのカード両方を捨て札にする。	2
	二者択一		手札起動効果	サイコロを 2 つ振り好きな出目を選択する。	2
	トレジャーサーチ		手札起動効果	捨て札から好きなカードを 1 枚手札に加える。	2
	強奪		手札起動効果	相手の手札から好きなカードを 1 枚奪い、手札に加える。	2
	早着替え		手札起動効果	装備を付け替えてからサイコロを振っても良い。	2
	捨て身の一撃		手札起動効果	HP が 1 の時使用できる。手札を全て捨て札にして、自分の未装備箇所 x2 のダメージを与える。	1
	ぼいぼいアタック		手札起動効果	装備中のカードを捨て札にし、捨てた枚数 x1 のダメージを相手に与える。	2
	仕切り直し		手札起動効果	HP デッキ以外(手札・山札・捨て札)を全てシャッフルし、お互いに 5 枚ずつサイノメカードを配り直す。	1
	オーバードライブ		反撃効果	相手から受けるダメージを無効化し、自分の HP を 3 にする。その後、覚醒状態になる。(覚醒中 or HP3 以下の場合無効)	1
	変わり身の術		反撃効果	相手から受けるダメージを無効化する。	2



キャラに装備して使用  
リンクのサイノメ、もしくは6の目  
が出た場合に発動



自フェイズに手札から使用  
リンクのサイノメ、もしくは6の目  
が出た場合に発動



相手攻撃時に手札から使用  
リンクのサイノメ、もしくは6の目  
が出た場合に発動

## 自分のターン

### アクションフェイズ

下記の4つの選択アクションのうち **任意の2つまで** を選択して行動します

#### 選択アクションA 手札補充

サイノメカードを手札上限(5枚)になるように共通山札から引きます。山札が足りない場合は捨て札をよく混ぜ共通山札とします。



#### 選択アクションB 装備変更

キャラクターにセットされたサイノメカードを全て手札に戻し、再度装備をセットし直します。キャラクターの上下左右にサイコロ目に対応するリンクシンボルがあり、リンクシンボルに対してサイノメカードをセットすることができます。リンクシンボルが繋がらない場合は装備することができません。



#### 選択アクションC 手札起動カード使用

手札にある、「手札起動効果」と書かれたカードを使用します。効果は各カードのテキストに準じます。



#### 選択アクションD 攻撃(サイコロを振る)

サイコロを振りでた目のカードの効果を得ます。効果を得たカードは、特別な記述がない限り捨て札にします。装備がセットされていない目がでた場合、ミスとなり攻撃は失敗に終わります。



##### 補足 1: 6の目が出た場合

6の目が出た場合、手札にある「6」のシンボルが付いたカードを手札もしくは装備中のカードから任意で選んで使用します。なお、使用したいカードが無ければ敢てパスしても構いません。その場合カードは捨て札にしません。

##### 補足 2: 同じ目を複数持つキャラクター

キャラクターには同じ目を複数持つキャラクターがいます。対応する目が出た際は、必ず1枚ずつカードの効果进行处理します。合算して処理してはいけません。また、発動したカードはすべて処理する必要があります。

#### 行動の選択について

行動の選択・順番は任意です、何もしない、1行動だけして終了でもOKです。ただし、同じ行動は同一アクションフェイズに1度しか行えません。

例) 2回連続攻撃はダメ。ただし攻撃を行った後に「早着替え」「二者択一」などの手札起動カードを使用することで2回攻撃も可能。

### トラッシュフェイズ

手札が5枚以下になるように、手札のサイノメカードを捨て札にします。**手札が6枚以上であれば強制、5枚以下であれば任意**です。捨てる枚数に制限は無いので、手札に良いカードがなければ全て捨ててもOKです。

## 相手のターン