

試合の始め方

カードを並べて試合の準備を!!



- ① 30枚のデッキを2つ用意する。
 - ② お互いに自分のデッキから、レスラーカードを1枚選び、裏向きでリングへ置く。
 - ③ よくシャッフルしてから山札を置く。
 - ④ ライフを3枚と手札を5枚、裏向きで置く。
 - ⑤ ジャンケンして勝ったプレイヤーは、先攻と後攻を選んで決める。
 - ⑥ お互いにレスラーを表向きにし、自分の手札の表を見て、先攻プレイヤーのドローフェイズから開始する。
- ※先攻プレイヤーは、1ターン目のみ攻撃できません。

勝敗の決め方

- ダウンしたあと、ライフを取る時に取るライフが無かったプレイヤーの敗北。
- 山札を引く時、引く山札が無かったプレイヤーの敗北。

① ドローフェイズ

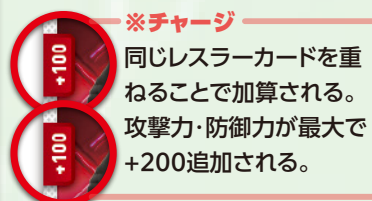
- 山札の上から、1枚を手札に加える。

※手札は対戦相手には見せない。



② メインフェイズ

- 手札にあるカードを使用できる。
(上限なし)



※チャージ

同じレスラーカードを重ねることで加算される。
攻撃力・防御力が最大で
+200追加される。



控え①へ

- ・レスラーカード…同じカードが場にあるなら重ねる(チャージ※)異なるカードなら、空いてる控えに出す。
- ・アイテムカード…自分の場のレスラーに付けることができる。
- ・イベントカード…場外に置き、効果を発動できる。
- ・技カード…アイテムカードと同様に、自分の場のレスラーに付ける事ができる。
- ・リングカード…自分の場にリングカードが置かれていなければ、出すことができる。

- メインフェイズで1回しかできないこと
- ・リングと控えのレスラーを交代する事ができる。
- ・自分の場のレスラーから1人選びレスラー効果を使用できる。

先攻はメインフェイズでターンエンド!!

③ アタックフェイズ



合計の攻撃力数値で相手レスラーのダウンを目指そう
(同じレスラーカードを重ねるチャージは+100の攻撃力です)

- 自分のリングレスラーで、相手のリングレスラーを攻撃できる。(1回)
- ・「自分の攻撃力」と「相手の防御力」で勝負する。
- ・技カードが付いているなら、「技で攻撃」か「通常攻撃」か選ぶ。
- ・「技で攻撃」する場合、技カードに書かれている効果を発動する。
- ・先攻プレイヤーは、1ターン目のみ攻撃できません。
- 「相手の防御力」≤「自分の攻撃力」で相手レスラーをダウンさせる。
- ・ダウンが成功した場合、相手のレスラーカードを横むきにする(ダウン状態※)。
ダウンした対戦相手はライフを一枚手札に加える。

※ダウン状態…レスラー効果が使えず、攻撃ができない。防御力は必ず「0」になる。

- 「自分の攻撃力」の出し方
- ・リングレスラーの攻撃力+アイテムカードの数値
+イベントカードやレスラー効果+技カードの攻撃力(技を使用する場合)
- 「相手の防御力」の出し方
- ・リングレスラーの防御力+アイテムカードの数値+イベントカードやレスラー効果

④ エンドフェイズ

- 使用した技カードを場外へ置く。
- 自分の控えにダウンしているレスラーを「ダウン解除」できる。

●レスラーカード



①…カードの名前

②…タイプの種類

▶ **アタックタイプ**、**ディフェンスタイプ**、**テクニックタイプ** の3種類。

③…防御力の数値

④…攻撃力の数値

⑤…カードの種類

⑥…レスラー効果

▶ 自分のターン中に1度、自分の場のレスラーから1人だけ使用できる。

⑦…制限

▶ レスラー効果を使う時に必要な条件

リミット ③ … レスラーがチャージ3の状態でないといけない。

(レスラーが3枚重なっている状態)

ブレイク ① … 効果を使用する時に、使用するレスラーを1枚場外へ送る。

(チャージ1の場合、効果を発動後にそのレスラーは場外へ送り、場からいなくなる。)

リング制限 … リングにいる場合、発動できる。控えでは使用できない。

⑧…チャージ時の追加数値

チャージした時に、防御と攻撃が共に+100上がる。

●チャージについて

チャージ 1



防御力 1300

攻撃力 800

(カードの数値)

チャージ 2



防御力 1300 +100

攻撃力 800 +100

(カードの数値+100)

チャージ 3



防御力 1300 +200

攻撃力 800 +200

(カードの数値+200)

●レスラーの状態

通常時



攻撃・レスラー効果の
使用が可能

レスラー効果を使用する時



レスラー効果を使用した状態。
攻撃が可能。

(斜めにすることで、レスラー効果の
使用済を意味します。)

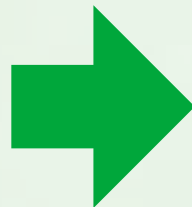
ダウン状態



攻撃ができず、レスラー効果も使用でき
ない。防御力が強制的に0となる。

(控えのレスラーと入れかえる、
もしくは控えのレスラーカードが出る
まで攻撃に耐える。)

●レスラーの入れ替えについて



- ・自分のメインフェイズに1回のみ、リングと控えのレスラーを入れ替える事ができる。
- ・レスラーに付いているアイテムや技カードも、そのまま移動させる。
- ・ダウンしているレスラーも、入れ替え可能。

●アイテムカード



●カードの使い方

- ・自分の場のレスラーに何枚でも付ける事ができる。
レスラーがダウンしてしまった時、そのレスラーに付いているアイテムカードは全て場外へ置く。

①…カードの名前

②…アイテムカードのマーク

③…アイテムの効果

④…カードの種類

● 技カード



● カードの使い方

- ・アイテムカードと同様にレスラーに付ける事ができる。
ただし**1人のレスラーに対して、1枚まで**しか付けられない。
ダウンさせられた場合も同様に場外に置く。

- ・**技カードは同じタイプのレスラーしか使用できない。**
技カードのタイプが「ディフェンス」の場合、
レスラーは「ディフェンス」でないと使用できない。

- ・技カードがレスラーに付いている場合、
攻撃時に「通常攻撃」か「技で攻撃」かを選べる。

- ・技で攻撃する場合は、技カードの攻撃力を足して計算する。
技効果も発動し、使用後はその技を場外へ送る。

①…カードの名前

②…タイプの種類

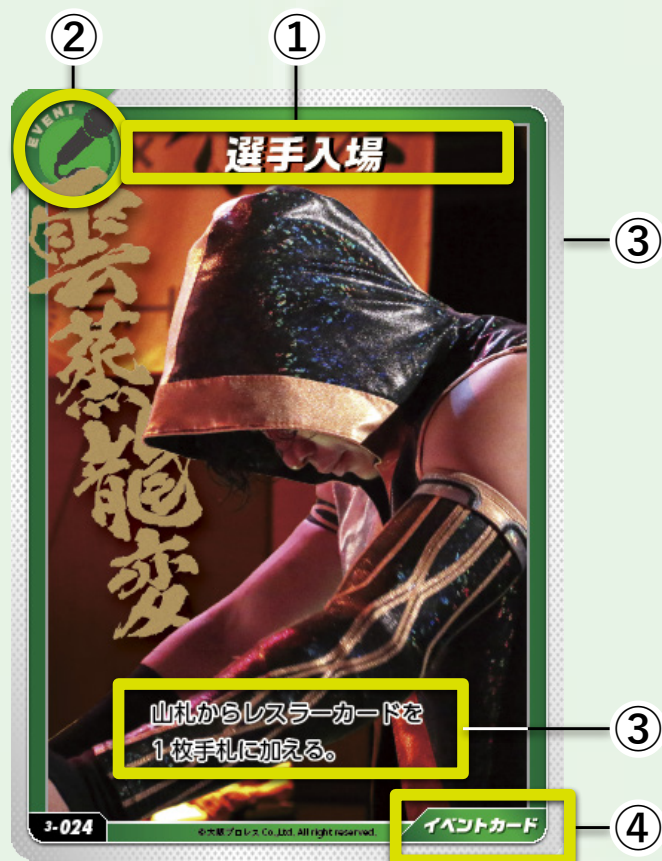
▶ **アタックタイプ**、**ディフェンスタイプ**、**テクニックタイプ** の
3種類。

③…技カードの攻撃力

④…技カードの使用時の効果

⑤…カードの種類

● イベントカード



● カードの使い方

- ・ 自分の手札から使用して、効果を発動する。
発動後は場外へ置く。

①…カードの名前

②…イベントカードのマーク

③…アイテムの効果

④…カードの種類

● リングカード



● カードの使い方

- ・ 自分の手札から場のリングカードの位置に置く。
- ・ 効果を使用しても、場に残り続ける。
- ・ 新たなリングカードを置く場合、すでに置かれているリングカードは場外に置く。

①…カードの名前

②…リングカードのマーク

③…リングの効果

④…カードの種類

●デッキの作り方

ルール

- ・ 1デッキは**30枚**で作る
- ・ 同じカードは**3枚**まで
- ・ 技カードのみ、同じカードは1枚まで
- ・ 同じカード名のカードは、同じカードとして扱う※1
- ・ 同じ**名前のレスラー**は、**1種類**しか入れられない※2

イベントカード



第2弾収録



スタートデッキ収録



※1 画像は違うが、同じカード。
計3枚までしかデッキに入れることはできない。

※2 同じ名前のレスラーは、1種のみ・3枚まで。

●場所の説明



- ・ **山札**…デッキを裏向きで置く。
- ・ **場外**…使ったあとのカードを置く。
- ・ **リング**…バトルの最初にレスラーカードを置く。
この場所にいるレスラーが攻撃をしたり、受けたりする。
- ・ **控え**…2種類までレスラーカードを置ける。
- ・ **ライフ**…バトルの最初に裏向きで3枚置く。自分のレスラーがダウンすると、ここから1枚を手札に加える。
- ・ **リングカード**…リングカードを置く場所。