

# 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

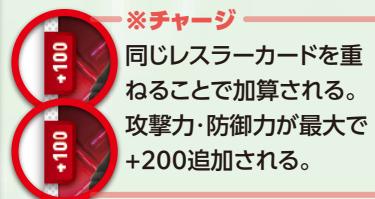
- 山札の上から、1枚を手札に加える。  
※手札は対戦相手には見せない。



手札

## 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。



チャージ1・アイテム「マスク」

- ・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ことができる。
- ・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ことができる。
- ・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の状態でないと使えない。

(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。）

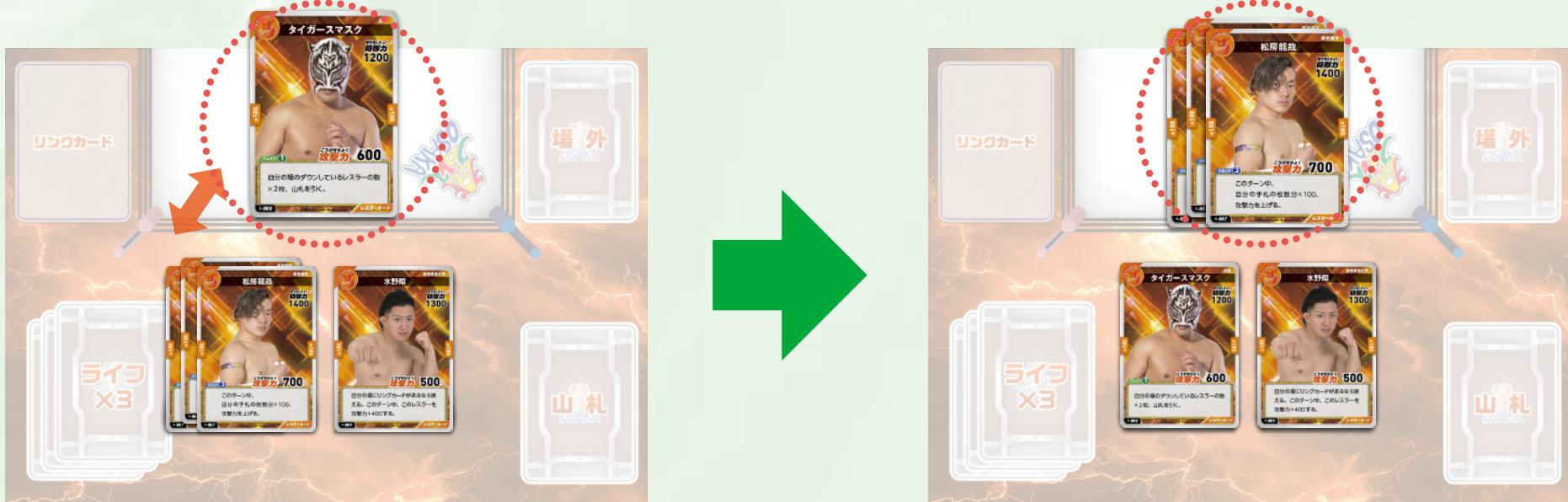
ダウン状態



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**を作る
- ・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※<sup>1</sup>
- ・同じ名前のレスラーは、**1種類**しか入れられない※<sup>2</sup>

イベントカード



※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。

第2弾収録



※2 同じ名前のレスラーは、1種のみ・3枚まで。

スタートデッキ収録



# ●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。