

# サイコロバトルカードゲーム ルールブック

## ■ デッキ構成

1デッキ = 4枚 (ノーマル×2枚、レア×1枚、スーパーレア×1枚)

## ■ レアリティ別ステータス

ノーマル (N) 合計 150pt / HP 30~100 / 超過回復 : 最大 HP +20

レア (R) 合計 200pt / HP 40~150 / 超過回復 : 最大 HP +30

スーパーレア (SR) 合計 250pt / HP 50~200 / 超過回復 : 最大 HP +50

※ 合計ポイント = HP + 攻撃値 + 特技コスト + 回復値 の合計

## ■ アイコン一覧

- |   |               |   |              |
|---|---------------|---|--------------|
| + | (プラス) = 回復    | 👁 | (目) = 必中攻撃   |
| X | (エックス) = 連続攻撃 | ☠ | (どくろ) = 毒    |
| o | (まる) = 溜め攻撃   | 🛡 | (盾) = 防御     |
| ⚡ | (雷) = チャージ    | ♥ | (ハート) = ドレイン |

## ■ カードタイプ一覧 (8タイプ)

特技によってカードのタイプが決まる。デッキ4枚の組み合わせは自由！

**特技なしタイプ** 攻撃と回復にポイント全振り。シンプルに殴る

**X 連続攻撃タイプ** ギャンブル型。チェーンが決まれば大ダメージ

o **溜め攻撃タイプ** 次ターン2倍、連続で3倍。一撃必殺狙い

👁 **必中攻撃タイプ** 確実にダメージを通す堅実型

☠ **毒タイプ** 防御無視の確定30ダメージ。じわじわ削る

🛡 **防御タイプ** 耐久戦。相手の攻撃を無効化して粘る

⚡ **チャージタイプ** 2ターン耐えてロマン砲。一発逆転

♥ **ドレインタイプ** 攻防一体。ダメージを与えつつ回復。長期戦に強い



## ■ カードのつくりかた

- ① レアリティを確認し、使える合計ポイントを確認する
- ② なまえとイラストを書く
- ③ HPを決める（ポイントから消費される）
- ④ 特技を1種類えらぶ（同じ特技を最大2マスまで。別の特技は入れられない）
- ⑤ 残りポイントで攻撃・回復の数値を決める
- ⑥ 出目1～6にアクションをアイコンと数値で書きこむ  
(例) 1:攻撃 30 2:X 3:+20 4:攻撃 40 5:ミス 6:攻撃 50
- ⑦ FT（フレーバーテキスト）を書く  
キャラクターの由来や意味、どんなことをしているかなど、  
キャラクターのことが分かる文章を自由に書こう！  
作者（きみ）の想いをこめよう。

## ■ 特技一覧（1カードに1種類のみ／最大2マスまで）

### 【X 連続攻撃】 コスト：N-10 / R-20 / SR-20

サイコロを連続で振りダメージ加算。再度Xが出たら無限継続！

ダメージ → N:毎回 10 R:奇数回 10・偶数回 20 SR:毎回 20

特技と同じ回数ミスを入れる。（X×2 → ミスも2マス必須）

フィニッシュ（X以外が出て終了するとき）：

- ・通常攻撃の場合 → 数値の半分、端数切り捨て（50→20、40→20）
- ・回復の場合 → 数値の半分、1桁切り上げ（50→30、40→20）
- ・ミスの場合 → 何も加算せず終了

### 【○ 溜め攻撃】 コスト：N-10 / R-20 / SR-20

次ターンの攻撃ダメージが2倍になる。連続ためて3倍。

### 【👁 必中攻撃】 コスト：N-10 / R-20 / SR-30

次ターン、攻撃が出るまでサイコロを振り続ける。

枠に必中攻撃と同数の攻撃を入れる。

### 【☠ 毒】 コスト：N-20 / R-20 / SR-20

相手の次ターンからターンの始めに3ターン連続10ダメージ（計30）。

防御では防げない。

重複しない。毒の効果は最初のカウントが0になるまで次の毒にならない。

相手を毒状態にした後、自分のターンで再度☠が出たら、相手の毒が解除される。

（☠を多く入れるほど毒を入れやすいが、解除してしまうリスクも高くなる）

相手を毒で倒した場合、相手のターンなので、新しいモンスターが来ても相手のターンにはな



らない。

【♡ 防御】 コスト：N-10 / R-20 / SR-20

相手の攻撃を無効にする。

ただし 2 回ダメージを防いだら、自分に固定ダメージ (N:20 / R・SR:30)。

3 回目の防御は 1 回目からのカウントに戻る。

(例) SR 攻撃 50 を防御 → 50 は無効、ただし 2 回目なら自傷 20 (N) を受ける

【⚡ チャージ】 コスト：N-20 / R-30 / SR-30

発動後、3 ターン目にダメージ (N:30 / R・SR:40)。

6 枠のうち 1 枠しか使用できない。

チャージ中 (2~3 ターン目) は他の行動ができない。

2~3 ターン目にサイコロで同じ ⚡ の枠が出たら、ダメージ+10 追加。

防御で防ぐことができる。

(例) N : 1 ターン ⚡ 発動 → 2 ターン ⚡ 出た(+10) → 3 ターン発動 = 30+10=40 ダメージ

(最大) N:50 / R・SR:60 (2~3 ターン目に両方 ⚡ が出た場合)

【♥ ドレイン】 コスト：N-20 / R-20or40 / SR-20or40or60

コストの半分のダメージを相手に与え、同じ量を自分が回復する。

コスト 20 → ダメージ 10 + 回復 10 / コスト 40 → ダメージ 20 + 回復 20 / コスト 60 → ダメージ 30 + 回復 30

超過回復できる (最大 HP を超えて OK)。

ただし、回復量は相手に実際に与えたダメージ分まで。

(例) SR♥コスト 60 : ダメージ 30 + 回復 30。相手の残り HP が 20 なら → 20 ダメージ + 回復 20

## ■ + 回復ルール

回復と同数以上の攻撃を入れないといけない。

回復量 = 消費ポイント (最大 50 まで)

最大 HP を超えて回復できる! (超過回復)

N : 最大 HP +20 まで / R : 最大 HP +30 まで / SR : 最大 HP +50 まで

(例) HP80 の N カードで +30 回復 → HP100 (上限 80+20=100 で止まる)



## ■ あそびかた

---

- ① おたがいにデッキ（4枚）を用意する
- ② じゃんけんで先攻・後攻を決める
- ③ おたがい1枚ずつカードを出してバトル開始！
- ④ あとはご自由に ※けんかしないでね

## ■ HPトラッカーのつかいかた

---

カードシートのHPトラッカー（10きざみ×20マス＝最大200）を使う。

自分のHPのマ스에消しゴムなどの小物を置いてHP管理する。

ダメージを受けたら左へ、回復したら右へずらす。

超過回復時は20マスを超えた分を別途メモで管理。

チェック式ではないので、何度でもくりかえし使えます！

## ■ X連続攻撃のダメージ例

---

### 【チェーンダメージ（4回連続Xの場合）】

N : 10 → 10 → 10 → 10 = 合計 40

R : 10 → 20 → 10 → 20 = 合計 60

SR : 20 → 20 → 20 → 20 = 合計 80

### 【フィニッシュ例（2回X → 攻撃で終了）】

N : 10 → 10 → 攻撃 30 の目 → 半分切捨て 10 = 合計 30

10 → 10 → 攻撃 40 の目 → 半分切捨て 20 = 合計 40

R : 10 → 20 → 攻撃 50 の目 → 半分切捨て 20 = 合計 50

SR : 20 → 20 → 攻撃 50 の目 → 半分切捨て 20 = 合計 60

### 【フィニッシュ例（2回X → 回復で終了）】

N : 10 ダメージ + 10 ダメージ → +30 の目 → 半分切上げ 20 回復

R : 10 ダメージ + 20 ダメージ → +30 の目 → 半分切上げ 20 回復

SR : 20 ダメージ + 20 ダメージ → +40 の目 → 半分切上げ 20 回復

