

勝利条件 シュートを2本決めろ!

用意するもの デッキとエクストラデッキ

- デッキとはキャラカードのみで作った40枚ちよどの束のことだ。
- ガードアイコンを持つカードは合計で最大3枚までしか入れられないので気を付けよう。
- エクストラデッキはエクストラカードのみで作った最大6枚までの束だぞ。
- デッキとエクストラデッキはそれぞれ決められた場所に裏向きで置かれるぞ。

ゲームに使うものと見方

カードの種類

ゲームで使うカードは、キャラカードとエクストラカードの2種類があるぞ。

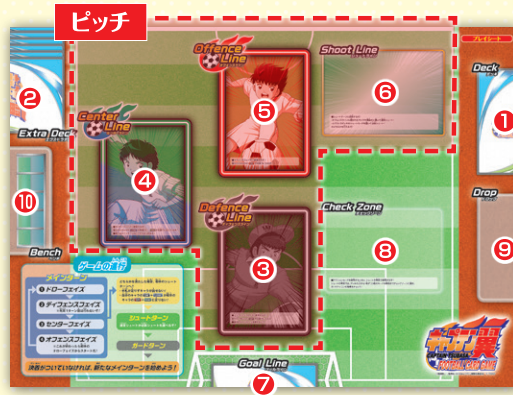


※エクストラカードには能力を持ったものもあるぞ!

- | | | |
|-------------|--------------|------------|
| A カード名 | F ガードアイコン | K 必要ガッツ |
| B フレーバーテキスト | G ディフェンスポイント | L シュートポイント |
| C 能力 | H カバーポイント | M 使用条件 |
| D 所属 | I アシストポイント | N 使用タイミング |
| E ポジション | J オフェンスポイント | |

プレイシート

ゲームで使うカード置き場の一覧だ。



- | | | |
|-------------|------------|--------|
| 1 デッキ | 5 オフェンスライン | 9 ドロップ |
| 2 エクストラデッキ | 6 シュートライン | 10 ベンチ |
| 3 ディフェンスライン | 7 ゴールライン | |
| 4 センターライン | 8 チェックゾーン | |
- ※3と4と5と6をあわせてピッチと呼ぶぞ!

カードの使い方

キャラカード

ピッチに出てゲームの中心となる選手のカードだ。FW、MF、DF、GKの4つのポジションがあるぞ。キャラカードには能力を持っているものもあるので、説明をよく読んで能力を使おう!

キャラカードの出し方

- キャラを出すときは指定されたラインにキャラカードを置くぞ。
- ディフェンスライン→センターライン→オフェンスラインの順番でキャラを出そう。
- 同じラインに2人目以降のキャラを出すときは、すでに出ているキャラの上に重ねるぞ。
- ※同じキャラは次のラインに連続して出せないで気をつけよう。



エクストラカード

エクストラデッキから使用するカードだ。さまざまな能力を持つアクションカードと、シュートの威力を高めるシュートカードの2種類があるぞ。裏向きのエクストラカードはカードごとに決められた使用タイミングで必要ガッツを払えば使えるぞ!

アクションカード

- アクションカードを使用するときはチェックゾーンに表向きで置くぞ。
- アクションカードはメインターン中の各フェイズの行動後に1回ずつ使用できる。
- アクションカードの中にはガードターンに使用できるカードもあるぞ。
- 使い終わったアクションカードは表向きのままエクストラデッキに戻そう。

シュートカード

- シュートカードを使用するときはシュートラインに表向きで置くぞ。
- シュートカードはシュートターンに1回使用できる。
- 使い終わったシュートカードは表向きのままエクストラデッキに戻そう。

自分のエクストラデッキのカードはゲーム中いつでも表面を確認できるぞ!

ゲームを始める前に

1. お互いのデッキをよくシャッフルしよう。
2. ジャンケンをしよう、勝った方が先攻になるぞ!
3. デッキの上からカードを6枚引いて手札にしよう。
4. デッキの上からカードを1枚裏向きでゴールラインに置こう (これをゴールカードと言うぞ)。ゴールカードの表面を見ることはできないぞ!
5. 手札のカードを好きな枚数デッキに戻して、デッキをシャッフルしよう。その後、デッキに戻したカードと同じ枚数のカードをデッキの上から引き直そう。この引き直しを1度だけ行えるぞ!

準備ができたならキックオフだ!!

ゲームの進行

メインターン

ピッチにキャラを出すターンだ! 4つのフェイズにわかれてるぞ。

ドロフェイズ

1. 自分のデッキからカードを1枚引こう。デッキからカードを引くときはデッキの上から1枚を手札に加えるぞ!
2. エクストラデッキにある裏向きの使用タイミング「メインターン」を持つカードを1枚まで使用できるぞ!

ディフェンスフェイズ

1. 手札からキャラカード(ディフェンスキャラ)をディフェンスラインに出せるぞ。
 2. エクストラデッキにある裏向きの使用タイミング「メインターン」を持つカードを1枚まで使用できるぞ!
- ※ゲーム開始直後とガードターンの後の最初のメインターンはディフェンスフェイズを行わないぞ!



センターフェイズ

1. 手札からキャラカード(センターキャラ)をセンターラインに出せるぞ。センターフェイズ中はこのメインターン中に出たディフェンスキャラと同じカード名のキャラは出せないぞ。
2. エクストラデッキにある裏向きの使用タイミング「メインターン」を持つカードを1枚まで使用できるぞ!
3. ディフェンスが成功するか失敗するかを判定するぞ。自分のディフェンスキャラのディフェンスポイントが相手のオフェンスキャラのオフェンスポイント以上ならディフェンス成功だ! ディフェンスポイントが低いとディフェンス失敗になり相手のシュートターンになるぞ。



1. センターキャラのカバーポイントはこのターン中に出たディフェンスキャラのディフェンスポイントに、アシストポイントはこのターン中に出たオフェンスキャラのオフェンスポイントに常に加算されるぞ。

オフェンスフェイズ

1. 手札からキャラカード(オフェンスキャラ)をオフェンスラインに出せるぞ。オフェンスフェイズ中はセンターキャラと同じカード名のキャラは出せないぞ。
2. エクストラデッキにある裏向きの使用タイミング「メインターン」を持つカードを1枚まで使用できるぞ!



リフレッシュ

デッキのカードがなくなった場合、ただちに自分のガッツとドロップのすべてのカードを裏向きでシャッフルして新たなデッキにしよう。何らかの処理中にリフレッシュを行った場合、リフレッシュの直後に中断していた処理を再開しよう。

お互いにメインターンを交互に行ってピッチ上の攻防を繰り返そう! 相手のディフェンスを突破できたらシュートターンへ進むぞ!

シュートターンの獲得条件

- 以下の条件を満たせばシュートターンになるぞ!
- 相手がドロフェイズ以外の各フェイズでキャラを出さなかった場合
- 相手がディフェンスに失敗した場合

シュートターン

状況に応じたシュートを選び、相手のゴールを狙うターンだ!

1. シュートターンを獲得したプレイヤーはシュートプレイヤーとなり、エクストラデッキにある裏向きの使用タイミング「シュートターン」を持つシュートカードを1枚まで使用できるぞ!
2. シュートカードを使用しない場合はオフェンスラインのキャラを横向きでシュートラインに移動しよう! シュートラインに置かれているキャラがシュートするキャラだ!



シュートカードの使い方

シュートカードは、シュートターン中に1回だけ使用できるぞ。使われたシュートカードは、後に続くガードターンの終わりまでシュートラインに置かれ、その間このターンのシュートは強力になるぞ!



ガードターン

相手のシュートから、ゴールを守るターンだ!

1. シュートされているプレイヤーは、ガードプレイヤーとなり、エクストラデッキにある裏向きの使用タイミング「ガードターン」を持つカードを1枚まで使用できるぞ!
2. ガードプレイヤーは、デッキの上から1枚ずつ3枚のカードを表向きでチェックゾーンに置こう。
3. シュートの判定をしよう。相手がシュートターンに取った行動によって判定のしかたが変わるぞ!

シュートカードを使用されなかった場合
チェックゾーンにガードアイコンを持つカードがあればシュート失敗、なければシュート成功になるぞ!



シュートカードを使用した場合

チェックゾーンにあるガードアイコンを持つカードのディフェンスポイントの合計がシュートカードのシュートポイント以上であればシュート失敗、それ以外の場合はシュート成功になるぞ!



シュート後の処理

1. シュートプレイヤーはシュートラインのカードを移動させよう。キャラはドロップに置き、シュートカードはエクストラデッキに表向きで置くぞ。
2. ガードプレイヤーはチェックゾーンに置かれたガードアイコンを持つカードすべてをベンチに表向きで置き、それ以外をドロップに置くぞ。
3. お互いはデッキの上から、手札が6枚になるまでカードを引こう。
4. シュートが成功していた場合、ガードプレイヤーはゴールカード1枚を手札に加えるぞ。このとき、ゴールカードがすでに0枚で手札に加えることができなかった場合、そのプレイヤーは敗北になるぞ。
5. ガードプレイヤーが次の先攻プレイヤーとなり、メインターンに進もう。

ガードプレイヤーのメインターンから再スタート!!