ハイキュー!!バボカ!!BREAKとは?

ハイキュー!!に登場するさまざまなキャラクターで自分だけのチームを編成して、擬似的なバレーボールの試合が楽しめる、2人で対戦するカードゲームです。

ゲームの勝利条件

3セットを先取したプレイヤーが勝利します。
(相手のセットエリアにカードが無いときに、セットを取ると勝利します)

ゲームの概要

サーブ、レシーブ、トス、アタック、ブロックと、お互いにターンを繰り返し、どちらかがボールを落とす(ロストを宣言する)までを、「セット」と呼びます。キャラカードやイベントカードを駆使してセットの獲得を目指しましょう。

カードの種類

キャラカード

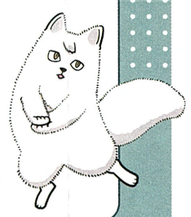
ハイキュー!!に登場する選手たちが描かれたカードです。

イベントカード

ハイキュー!!の名シーンや、監督、マネージャーなどのキャラクターが描かれたカードです。

数値の代わりに「−」と表記されたカードは、対応するエリアに登場させられません。

1. カード種類
2. カード名
3. サーブポイント
4. ブロックポイント
5. レシーブポイント
6. トスポイント
7. アタックポイント
8. スキル
9. 所属・学年
10. ポジション



デッキの準備

デッキは、キャラカードとイベントカードの**合計が40枚**になるように作ります。
40枚の内、イベントカードは**最大8枚**まで入れることができます。
上記の条件を満たしていれば、キャラカード、イベントカードともに**同じカード名のカードは何枚でも**デッキに入れることができます。

ゲームの準備

1. デッキをシャッフルし、デッキエリアに置きます。
2. 相手とジャンケンなどを行い、勝った方がサーブ権を得るプレイヤーを決めます。
3. デッキの上からカードを6枚引き、手札とします。
4. 1度だけカードの引き直しができます。引き直したいカードをデッキに戻してシャッフルし、その枚数デッキの上から引きます。
5. デッキの上からカードを2枚裏向きでセットエリアに置きます。
6. サーブ権を持つプレイヤーのサーブフェイズからゲームを開始します。

©古舘春一/集英社 ©古舘春一/集英社・「ハイキュー!!」製作委員会 © TOMY

セットの進行

自分のターン(自分がサーブを打つ場合)

サーブフェイズ

ゲームはサーブフェイズからスタートします。
手札からキャラカードをサーブエリアに登場させます。
登場したキャラのサーブポイントがサーブの威力(オフェンスポイント)となります。

エンドフェイズ

サーブフェイズで決定したオフェンスポイントのボールが相手のコートに打ち込まれ、相手のターンのスタートフェイズに移行します。 ※1

相手のターン(相手がサーブを打つ場合)

サーブフェイズ

ゲームはサーブフェイズからスタートします。
相手は手札からキャラカードをサーブエリアに登場させます。
登場したキャラのサーブポイントがサーブの威力(オフェンスポイント)となります。

エンドフェイズ

サーブフェイズで決定したオフェンスポイントのボールが自分のコートに打ち込まれ、自分のターンのスタートフェイズに移行します。 ※1

相手のターン

自分のターン(ボールが来た場合)

スタートフェイズ

相手が打ってきたボールに対し「レシーブ」するか「ブロック」するかを選択します。※相手のサーブやブロックでの返球に対しては、「ブロック」は選べません。

「レシーブ」を選択

ドローフェイズ

デッキの上からカード1枚を引きます。

レシーブフェイズ

手札からキャラカードをレシーブエリアに登場させます。
登場したキャラのレシーブポイントがレシーブの上手さ(ディフェンスポイント)となります。自分のディフェンスポイントが相手のオフェンスポイント以上の場合、レシーブ成功となります。
レシーブに成功したら、トスフェイズとなります。

トスフェイズ

手札からキャラカードをトスエリアに登場させます。
レシーブフェイズで登場したキャラと同じカード名のキャラは選択できません。

アタックフェイズ

手札からキャラカードをアタックエリアに登場させます。
トスフェイズで登場したキャラと同じカード名のキャラは選択できません。
トスキャラのトスポイントとアタックキャラのアタックポイントの合計がスパイクの威力(オフェンスポイント)となります。

例)

「ブロック」を選択

ブロックフェイズ

手札からブロックエリアにキャラを3人まで登場させることができます。

同じカード名のキャラカードは一緒に登場させられません。

最初にセンターブロッカーを1人登場させ、その後にサイドブロッカーを2人まで登場させることができます。
登場したキャラのブロックポイントの合計がブロックの上手さ(ディフェンスポイント)となります。自分のディフェンスポイントが相手のオフェンスポイント以上の場合、ブロック成功です。

ブロックに成功した場合、相手に返すボールの威力(オフェンスポイント)は0となり、エンドフェイズに移行します。

例)

エンドフェイズ

自分のアタックやブロックで決定したオフェンスポイントのボールが相手のコートに打ち込まれ、相手のターンのスタートフェイズに移行します。 ※1

※1…特に期間の指定がないスキルの影響はエンドフェイズになくなります。

相手のターン

ボールを繋げなくなったら?

キャラカードを登場させられない、または登場させない場合や、レシーブやブロックに失敗した場合、「ロスト」を宣言しましょう。
ロストを宣言した場合、相手がセットを獲得し、インターバルに移行します。

インターバル

1. お互いは手札が6枚になるまでカードを引きます。
2. セットを落としたプレイヤーはセットカードを1枚手札に加えます。加えられない場合、ゲームに敗北します。
3. セットを取ったプレイヤーはサーブ権を得ます。
4. サーブ権を持つプレイヤーのサーブフェイズに移行します。

イベントカードのプレイ

ドローフェイズにカードを引いた後、または、各フェイズでキャラカードを登場させた後、イベントカードをプレイすることができます。
イベントカードを手札からイベントエリアに置くことでそのスキルを使用します。
それぞれプレイできるタイミングがアイコンで記載されています。イベントカードは同じフェイズ中に何枚でもプレイできます。

アイコンの種類

ドロー サーブ
ブロック レシーブ
トス アタック
の6種類があります。

キャラとガッツ

コート内(サーブエリア、ブロックエリア、レシーブエリア、トスエリア、アタックエリア)の一番上のキャラカードを**キャラ**と呼び、そのキャラの下にあるカードを**ガッツ**と呼びます。

遊び方動画はこちら!!
8分19秒でわかる!!
ハイキュー!!バボカ!!BREAK
初心者講座

ハイキュー!!バボカ!!BREAKの商品情報やイベントはこちら!!

公式サイト