

Banket+!!

ルールシート

1、カードの説明

■キャラクターカード

実際に戦闘を行うキャラクターを示しているカードです。



①カード名

キャラクターカードの名称です。

②必要ファクターとコスト

②このカードをプレイするのに必要なファクターとコストが示されています。「/」の左が必要ファクターの色と数で、一番左側にあるマークの数だけ、その色のファクターを含んでいなければなりません。「/」の右側にあるのが必要なコストの数です。

③キャラクタータイプ

このキャラクターのキャラクタータイプ、属性などが書かれています。左からキャラクタータイプ、属性、性別になっています。

④カードテキスト

このキャラクターの持つ能力が書かれています。

⑤フレーバーテキスト

このキャラクターのバックストーリーが書かれています。カードテキストと混同しないようにカードテキストとは違う書体で書かれています。ゲームには直接関係しません。

⑥イラストレーター名

このキャラクターを描いた人の名前です。

⑦攻撃力/耐久力

このキャラクターの攻撃力、耐久力が書かれています。左側が攻撃力、右側が耐久力です。キャラクターは耐久力の数値だけ1ターンの間にダメージを受けると捨て札されます。また、耐久力そのものが0以下なっても捨て札されてしまいます。

■ストラテジー&トリックカード

直接キャラクターやプレイヤーに影響を及ぼす魔法カードです。



①カード名

カードの名称です。

②必要ファクターとコスト

②このカードをプレイするのに必要なファクターとコストが示されています。「/」の左が必要ファクターの色と数で、一番左側にあるマークの数だけ、その色のファクターを含んでいなければなりません。「/」の右側にあるのが必要なコストの数です。

③カードタイプ

このカードのカードタイプが書かれています。

④カードテキスト

このカードをプレイした際に起こる事象が書かれています。

⑤フレーバーテキスト

このカードのバックストーリーが書かれています。カードテキストと混同しないようにカードテキストとは違う書体で書かれています。ゲームには直接関係しません。

⑥イラストレーター名

このカードを描いた人の名前です。

■アイテムカード

キャラクターにセットして、強化するカードです。



①カード名

カードの名称です。

②必要ファクターとコスト

②このカードをプレイするのに必要なファクターとコストが示されています。「/」の左が必要ファクターの色と数で、一番左側にあるマークの数だけ、その色のファクターを含んでいなければなりません。「/」の右側にあるのが必要なコストの数です。

③カードタイプ

このカードのカードタイプが書かれています。

④カードテキスト

このカードをキャラクターにセットしたときに与えられる効果が書かれています。

⑤フレーバーテキスト

このカードのバックストーリーが書かれています。カードテキストと混同しないようにカードテキストとは違う書体で書かれています。ゲームには直接関係しません。

⑥イラストレーター名

このカードを描いた人の名前です。

◆注意!◆

“~”でくられた、同じネームを持つカードは自分の場に1枚までしか出すことができません。

■フィールドカード

ゲーム全体に影響を及ぼし続けるカードです。



①カード名

カードの名称です。

②必要ファクターとコスト

②このカードをプレイするのに必要なファクターとコストが示されています。「/」の左が必要ファクターの色と数で、一番左側にあるマークの数だけ、その色のファクターを含んでいなければなりません。「/」の右側にあるのが必要なコストの数です。

③カードタイプ

このカードのカードタイプが書かれています。

④カードテキスト

このカードが場にあるときに起こる事象が書かれています。

⑤フレーバーテキスト

このカードのバックストーリーが書かれています。カードテキストと混同しないようにカードテキストとは違う書体で書かれています。ゲームには直接関係しません。

⑥イラストレーター名

このカードを描いた人の名前です。

2、ゲームの準備

①対戦相手

このゲームは対戦型のカードゲームです。対戦相手を探しましょう。

②カードを広げられる場所

カードを広げられるある程度の広さの場所が必要です。

③デッキ

山札のことです。このゲームをプレイする人が各々持っている必要があります。

◆デッキについて

デッキ作成にはルールがあります。以下のルールを守って自分のデッキを作成してください。

①デッキは全部で60枚。

②カード名が同じものは4枚まで。

◆デッキのシャッフル

ゲームを開始する前に、各々のデッキをよくシャッフルし、順番が分からないようにします。このとき、対戦相手にも自分のデッキをシャッフルしてもらってください。

◆先攻後攻の決定

このゲームはターン制で行われます。適当な方法で先攻後攻を決定してください。

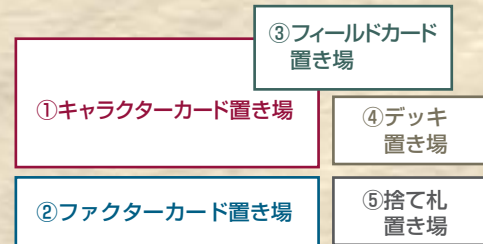
◆初期手札のドロウ

最初の手札は5枚です。デッキの上から5枚ドロウして、初期手札としてください。

3、ゲームの進行

■ゲームレイアウト

このゲームの場は以下のようにします。自分と対戦相手と同じ場を持っています。



①キャラクターカード置き場

キャラクターカードを置く場所です。キャラクターカードにセットするアイテムカードは、ここにいるキャラクターと一緒にセットされます。

②ファクターカード置き場

様々なカードを使用する際に必要なファクター

カードを置く場所です。

③フィールドカード置き場

フィールドカードを置く場所です。場所はどこでも構いませんが、対戦相手にも分かりやすい場所にしましょう。

④デッキ置き場

未使用の山札をここに置きます。

⑤捨て札置き場

ゲームで捨て札になったカードをここに置きます。

■ターン進行

このゲームはターン制で、さらにその中で細かくフェイズというものが分かれています。また、自分のターンを進行しているプレイヤーをターンプレイヤー、そうでないプレイヤーを非ターンプレイヤーといいます。



①リセットフェイズ

ターンプレイヤーは自分のすべてのキャラクターカード、ファクターカードを未行動状態にします。

※カードの状態

場に出ているカードは行動済み状態と未行動状態があります。



行動済み状態では、行動済み状態にしなればならないような行動を行うことができません。

②ドロウフェイズ

ターンプレイヤーは自分のデッキの上からカードを2枚引いて手札に加えます。また、先攻1ターン目はカードを引くことができません。

③チャージフェイズ

ターンプレイヤーは手札のカードを1枚選んで、ファクター置き場にファクターカードとして表向きに未行動状態で置く事ができます。

④メインフェイズ

ターンプレイヤーはこのフェイズで、以下の行動を繰り返し行うことができます。

- ・キャラクターカードのセット
- ・セットアップ
- ・アイテムカードのセット
- ・フィールドカードのセット
- ・ストラテジーカードの使用
- ・トリックカードの使用
- ・アタック宣言