

トレーディングカードゲーム 海の仲間たち

あそびかた

トレーディングカードゲーム海の仲間たちは、海の生き物のカードを自由に組み合わせた16枚の「デッキ」を使って遊びます。海の生き物の特徴を再現したカードの効果で、おたがいあいての「ライフ(山札)」を減らして競い合う2人用のカードゲームです。



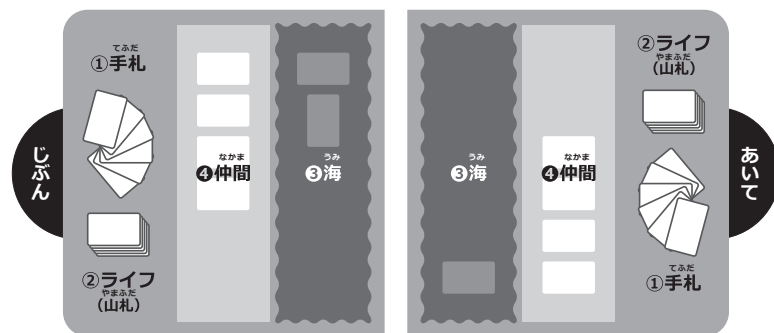
プレイ動画やルール説明
ページはこちら

1. 準備

じぶんとあいて、それぞれが16枚のカードを用意します。(※同じ名前のカードは3枚まで)これを「デッキ」といいます。16枚の「デッキ」をシャッフルした後、おもてが見えないようにうらにしておきます。

- ①おたがいに「デッキ」の上からカードを6枚ひいて持ちます。これを手札といいます。(※手札はあいてに見えないようにします)

- ②のこった10枚を「ライフ(山札)」といいます。



海の生き物は海でしか「行動」できません。海に出すためには仲間のサポート(協力)が必要です。

- ③海(うみ): あいての「ライフ」を「アタック」で減らしたり、「ガード」してじぶんの「ライフ」を守ったりして「行動」させる場を「海」といいます。

- ④仲間(なかま): 「海」にカードを出すためのコストとなるカード。もしくはその場、あいてに負けたカードや失われた「ライフ」が置かれる場でもあります。

2. 勝利の条件

あいての「ライフ(山札)」が0枚になった状態で、最後に1回「ライフ」に向けて「アタック」をした人が勝ち。

※おたがい、それ以上「ドロー」「サポート」「出動」「行動」がない場合、のこり「ライフ」の枚数が多い人の勝ち。枚数が同じなら引き分けです。



3. ゲーム開始

じゃんけんをして勝った人が先行となり、順番にターンを行います。

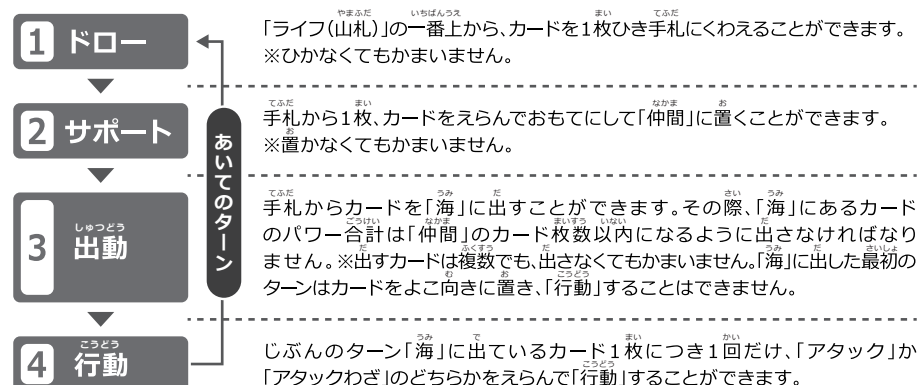
※一番最初の先行のターンのみ「アタック」や「アタックわざ」などの「行動」ができません。アクティブは有効。

4. ターンの流れ

以下が、ターン1回の流れです。①～④が終わったらあいてのターン。

その次はじぶんのターン、次はあいて...と、おたがいにこの流れをくりかえします。

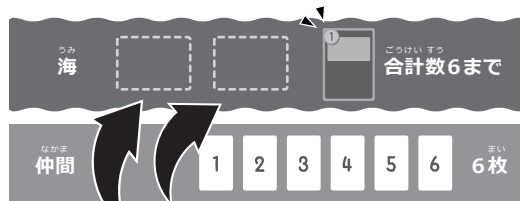
※ターンの流れや順番を変えることはできません。



5. 出動について

①「仲間」のカード枚数から「海」にあるカードのパワー合計を引きます。その数を「出動ポイント」とします。

②手札からカードを「海」に「出動」させることができます。このターン「出動」するカードのパワー合計は「出動ポイント」を超えてはいけません。



カードの「出動」は1枚ずつ行います。出たときの効果などで「海」や「仲間」の数が変動しても、「出動ポイント」は①で確定したもので変化しません。

①でパワー合計が「仲間」のカード枚数以上になる場合、このターン「出動」させることができません。



「出動」したカードは、よこ向きに置き、「行動」することができません。つぎのじぶんのターンのはじめにたて向きにし、「行動」できるようになります。

6. 行動について

たて向きのカードをえらび「行動」します。

①「行動」をえらび

例：右図の「ヒロオウミヘビ」の場合、「アタック」か「アタックわざ」のどちらかをえらび宣言します。

②対象をえらび

「アタック」を宣言した場合、あいての「海」にいるカードか、「ライフ」のどちらかをえらび宣言します。

「アタックわざ」を宣言した場合、記述にしたがいします。右図「うつくしいもよう」は「ライフ」が対象です。



「ライフ」に1回「アタック」した場合、あいては「ライフ」を上から1枚だけめくり、「仲間」に置きます。「アタック」したカードのパワーの数にかかわらず、「ライフ」へのダメージは「1」となります。



7. カードの能力

アタック あいての「ライフ(山札)」やカードにダメージをあたえることができる基本的能力です。

アタックわざ 生き物(カード)の特徴をあらわした固有の能力。「アタック」のかわりに発動させることができます。

わざ 生き物(カード)の特徴をあらわした固有の能力です。

ガード 「海」にいるあいだ、アタック先として必ずあいてはガードに「アタック」しなければなりません。

※ガードが複数いる場合「アタック」する側が対象を指定。

トラップ あいての「アタック」や「アタックわざ」などにより、じぶんの「ライフ」から「仲間」に直接置かれるときに発動するカウンタータイプの能力です。

スピード 「海」に出るとき、たて向きにして出し、すぐに「行動」できます。

アクティブ 「海」に出たときに自動で発動する能力です。

