戯雅輪舞 デュアル☆デュエル GIGARONDO™

サイコロジック・カードゲーム

遊び方

パーティーの組み方

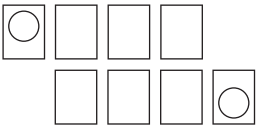
ゲームを始める前に、まずパーティーを組みます。
パーティー内の合計レアリティが、
『５』以下になるように組んで下さい。
パーティーに入れられるカードの上限は３枚です。

ゲームの流れ

セット
↓
マッチ
↓
タイム(先攻側)
↓
タイム(後攻側)

■セット

メンバーカードとライフカードを場に配置します。
ライフカードをまず置き、
その左側にメンバーカードを並べます。(図参照)
カードは原則として、
左から順番に行動をすることになります。



■マッチ

ゲームの先攻と後攻を決めます。
互いにサイコロを振り、
より大きな目を出したプレイヤーが先攻になります。
同じ目が出た場合は、振り直しをしてください。

■タイム

先攻側プレイヤーのタイムから開始。

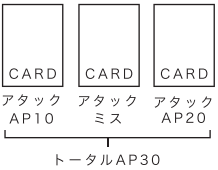
・タイムの始め
解除条件を満たしたロック状態のカードを元に戻します。
※右の(ロック状態と解除条件)を参照。
自分の場にいるカードは一回ずつ行動ができます。
とれる行動は『アタック』『ガード』『スキル』の三種類です。
・『アタック』
カードに表記されているAPを、
相手プレイヤーに与える事ができます。
・『ガード』
相手プレイヤーから受けたAPを、
カードに表記されているGP分軽減することができます。
・『スキル』
それぞれのカードが持っている特別な能力を使う事ができます。
行動の前にどの行動をするのか宣言して下さい。
自分の場にいるカードが全て行動を終えたら、
自分のタイムは終了です。

・タイムの終わり
相手プレイヤーから受けたAP分LPを減らします。
後攻側のプレイヤーのタイムへ移行します。

両プレイヤーのタイムを交互に行い、
最後までLPが残ったプレイヤーの勝利となります。

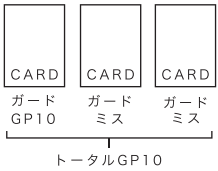
アタックとガードの関係

プレイヤー（先攻側）のタイム



アタックや同様の効果の
スキルを選択する事で、
表記されているAP分、
相手のLPを減らせます。
発生したAPはこのタイム中、
相手に与える事はできません。
相手タイムに持ち越されます。

プレイヤー（後攻側）のタイム



相手から受けたAPは、
自分のタイム中に清算します。
ガードや同様の効果の
スキルを選択することで、
GP分APを軽減できます。
受けたAPを全て軽減すれば、
LPを減らされません。

(トータルAP30)-(トータルGP10)
=(AP20)

自分のタイム中に、
受けているAPを
軽減しきれなかった場合、
自分のタイムの終わりに
LPからAPをマイナスします。

(LP60)-(AP20)=(LP40)

ロック状態と解除条件

ロック状態とは、一切の行動がとれない状態です。
ロック状態となったカードは横に倒します。

解除条件
・スキルに表記されている効果時間を終了した場合。
・特定の条件を満たした場合。

解除条件を満たしたカードは、
自分のタイムの始めに、ロック状態は解除されます。
ロック状態を解除したカードは縦に戻します。

用語集

AP(アタックポイント)
　この値分相手のLPを減らす事ができます。
GP(ガードポイント)
　この値分相手からのAPを減らす事ができます。
LP(ライフポイント)
　この値がゼロになると負けです。最大値は60。
レアリティ
　カード右下の星マーク。星の数が多いほど高いです。
パーティー
　３枚１組で組み合わされたカードセット。
メンバー
　パーティー内にいるキャラクター。
◎（特殊能力）
　◎印の能力はゲーム中に常に適用されます。

© 2006 GIGARONDO PARTNERS