

技闘身し宿

説明書

目次

2. 世界観

3. ゲーム概要 ゲームの準備

4. 解説

5. 花札の得点

6. ゲームの準備

8. ゲームの進行

14. 役の得点

16. ゲームセットまでの流れ

17.用語一覧

世界観

時代はまさに文明開花

激動の時代でも人々は信仰を大切にしていました

あらゆるものに宿る八百万の神々を心の拠り所に、
人々は平和に暮らしていました

そんな中、人々が心待ちにしている神事が一つ
その名は「宿し身闘技」

神々の力を借り、
一対一でその力を競う祭りごとです。

あなたも、この神事に参加し、
力の限り戦ってみませんか？

ゲーム概要

「宿し身闘技」は二人のプレイヤーが対戦で戦う、カードと花札を組み合わせたテーブルゲームです。

プレイヤーは自分の相棒となるキャラクター1人と、力を借りる季節の神の2柱を選び、対戦相手と戦っていきます。

札を集めて力を溜め、様々なカードを駆使しながら、相手の体力を全て削れば勝利です！

ゲームの準備

準備物

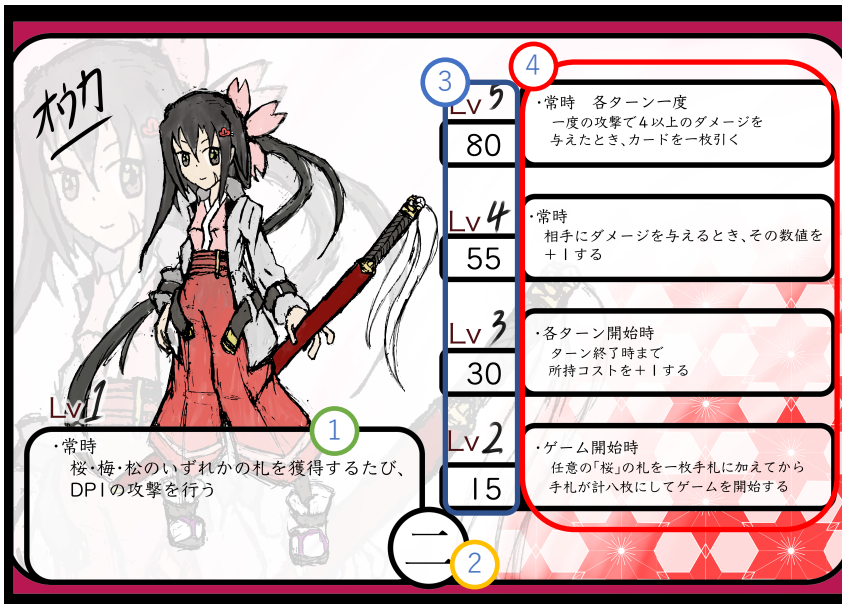
- キャラボード 2つ以上
- 用意したキャラクター用のスキルカード 1キャラ毎3種
- 神デッキ 4種（1セット以上）
- ゲージボード

* 素材PDFをダウンロードし、印刷してご使用ください

- 花札（別売り）

解説

・キャラボード



1. キャラクターの基本能力です。はじめから効果を発揮できます。
2. 所持コストです。得点コストとして使用出来ます
3. レベルアップに必要な得点です。この数値分得点を獲得するとキャラクターのレベルが上がります。
4. レベルに応じた追加効果です。一度得た効果は試合終了まで持続します。

選択したキャラクターの能力を示すボードです。

キャラクターにはレベルが設定されており、試合開始時のレベルは1です。

・スキルカード・神獣カード



1. 得点コストです。カードを使用するために必要な札の得点数が書いてあります。
2. 花コストです。使用に必要な札をアイコンで示しています。
3. カードの分類と効果を書いてあります。分類は攻撃・補助の2種類があり、「クイック」という特殊な属性がついているものもあります。*1
4. カードのクールタイム (CT) *2 とダメージ (DP) が書いてあります。CTはスキルにのみ存在します。

*1

「クイック」を持つカードは相手がカードを使用した際に使用でき、先に処理を行います。

*2

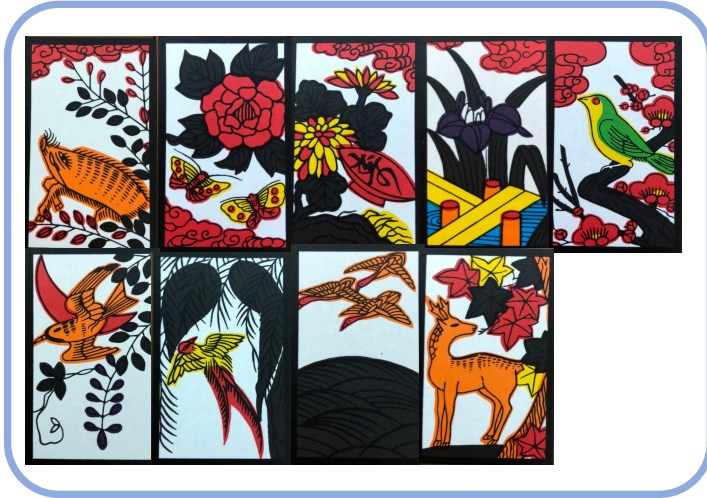
スキルは使用後クールタイムが発生し、CTで示されたターンの間使用できません。

花札の得点

- このゲームでは花札それぞれに得点が割り振られています。
元々の得点が20の札は4点、10点の札は3点、5点の札は2点、0
点の札を1点として扱います。



4点



3点



2点

上記に含まれない札は全て1点の札となります。

ゲームの準備

セッティング

- 各プレイヤーはまず、自分が使用するキャラクター 1 種と神獣を 2 種類選び、以下のものを受け取ります。
 - 選択したキャラクターのキャラボードとスキルカード
 - 選択した神獣それぞれの神デッキ
- ゲームは「花札エリア」*1と両プレイヤーの「プレイエリア」*2に花札やカードを配置して開始します。



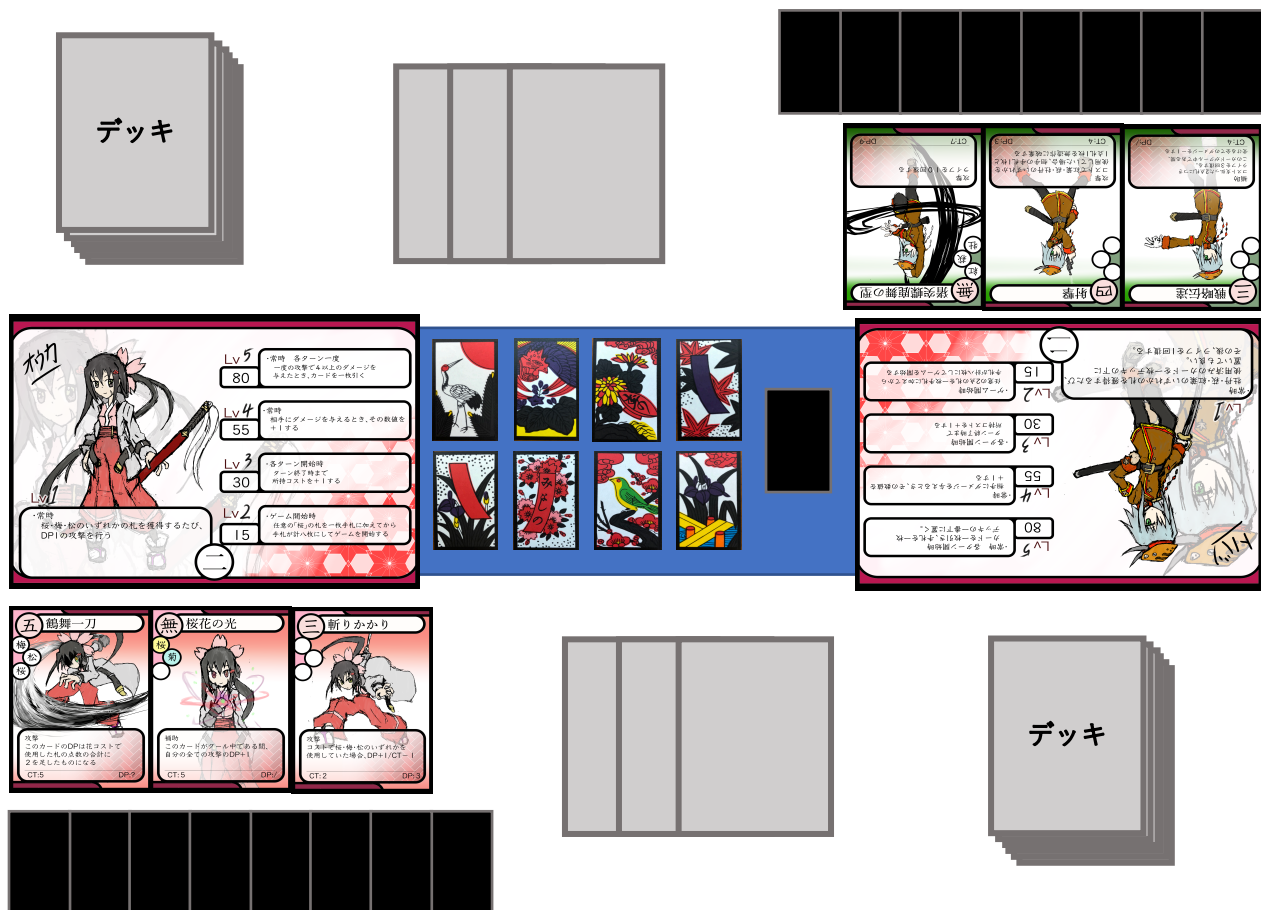
- 花札の山をよくシャッフルし、各プレイヤーには裏向きに、場には表向きでそれぞれ8枚ずつ配ります。
- 各プレイヤーは自分の神デッキのカードを全て一纏まりにしてシャッフルし、自分のプレイエリアに置きます。

ゲームの準備

セッティング

- 互いにプレイエリアに自分のキャラクターのキャラボードを置き、その下に3枚のスキルカードを表向きで置きます。
- 各プレイヤーはデッキからカード3枚を手札として引きます。
- ライフカウンターを60、得点カウンターを0の位置でセットして、これでゲームの準備は完了です。

配置例

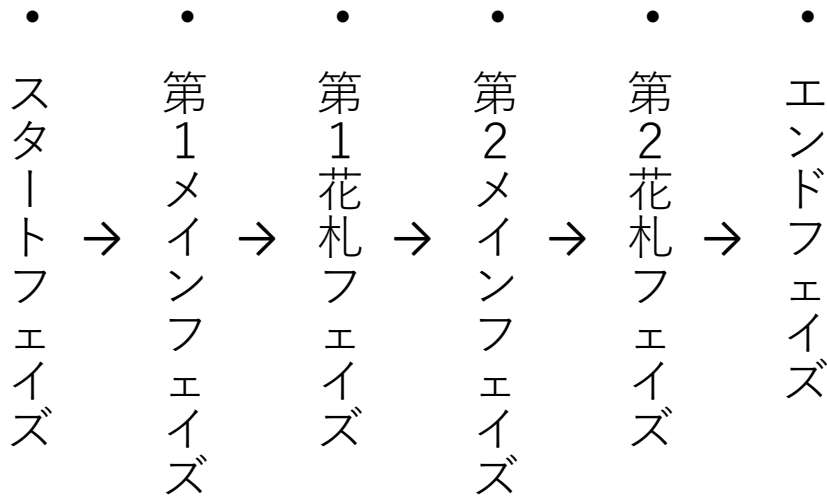


ゲームの進行

ターンの流れ

ゲームはターン制で進行します。

ターンは以下の手順で左から進行します。



全てのフェイズが終了するとターンプレイヤーが交代します。

• スタートフェイズ

スタートフェイズでは、ターン開始の宣言を行い、ターンプレイヤーは自分のデッキからカードを一枚引きます。

クールタイム中のスキルカードがある場合、クールタイムのカウントを1減らします。

キャラボードに書かれている所持コストを得ます。

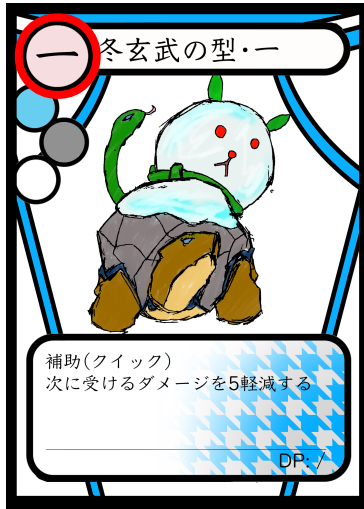
• 第1メインフェイズ/第2メインフェイズ

メインフェイズではハンドのカードやスキルカードの使用などを行います。

ゲームの進行

ターンの流れ

カードの使用方法について



スキルやハンドのカードはコストを支払うことで使用できます。

コストを支払うには、取得済みの花札の中から条件に合う札を使用済みに移動させる必要があります。

上の画像の赤い丸で囲ってある部分は「得点コスト」と呼び、漢数字で書かれている数値以上の得点になるように、取得済みの札を使用済みに移動します。

「無」と書かれている場合、得点コストを支払う必要はありません。また、キャラクターの所持コストが残っている場合、その数値分を得点の代わりにコストとして使用することができます。

上の画像の緑の枠で囲ってある部分は「花コスト」と呼びます。コストを支払う際、アイコンの条件に合う札を取得済みから使用済みに移動させます。

また、（クイック）と書いてあるカードは、相手ターン中に相手がカードを使用した時に合わせて使うことができ、先に効果を処理します。

ゲームの進行

ターンの流れ

攻撃カード使用時の処理



攻撃カードにはダメージポイント（DP）が設定されています。

カード使用時、このDPに示されている数値分の攻撃が発生します。

これに他のカードの効果等でのダメージ変動を適用し、最終的なダメージ数値を決定します。

その数値分相手側のライフを減少させ、攻撃カードの処理は終了です。

攻撃カードの発動



クイックの有無の確認

有り



クイックカードの処理



効果によるダメージの変動



ダメージの確定

無し

ゲームの進行

ターンの流れ

花コストの支払いについて

花コストのアイコンは、色で得点・漢字で花を表しています。



4点



3点



2点



1点



点数の指定なし。



松の札



梅の札



桜の札



藤の札



アヤメの札



牡丹の札



萩の札



芒の札



菊の札



紅葉の札



柳・雨の札



桐の札



花の指定なし

・ 例



松の4点



白地で文字の入っていないアイコンにコストは必要ありません

ゲームの進行

役の得点

役が成立した際は、その役に応じた得点を得ることができます。

五光	    	9点
雨四光	   	5点
四光	   	6点
三光	  	4点
猪鹿蝶	  	3点
月見で一杯	 	3点
花見で一杯	 	3点
赤単	  	3点
青単	  	3点
たね	   	2点
たん	   	2点
かす		2点

ゲームの進行

ターンの流れ

- 第1花札フェイズ

第1花札フェイズでは、手札を一枚場に出さなければなりません。

すでに場にある札の中で、出した札と同じ花を持つものがあれば、その中から一つを選んで、自分が出した札とともに持ち札にすることができます。

- 札を獲得したときの処理

札を獲得した際、その札の得点分だけ得点カウンターを上昇させます。

また、自分の持ち札と新たに獲得した札で役が完成する場合、その役の点数分、得点カウンターを上昇させます。

- 第2花札フェイズ

第2花札フェイズでは、山の一番上の札をめくって場に出します。

すでに場にある札の中で、出した札と同じ花を持つものがあれば、その中から一つを選んで、自分が出した札とともに持ち札にすることができます。

札を獲得した際の処理は第1花札フェイズと同様です。

- 終了フェイズ

終了フェイズでは、ターンの終了を宣言します。

このとき、ハンドが4枚以上ある場合、ハンドの合計枚が3枚以下になるように、不要な札を選んで使用済みに置きます。

また、未使用の所持コストはターンを跨いで持ち越すことはできません。

ゲームの進行

ゲームセットまでの流れ

- 1ゲームの終了

各プレイヤーが8ターンを終えると1ゲームが終了します。

ゲーム終了時、持ち札の中で役が完成していた場合、その得点だけ得点カウンターを増やします。

両プレイヤーのライフが残っている場合、再びセッティングを行い、次のゲームを始めます。

ただし、次の点は次のゲームも持ち越してセッティングを行います。

- 選択したキャラクターと神獣
- 残りのライフ
- 得点の総数

先に相手のライフを0にするか、3ゲーム終了時点でライフを多く残していたプレイヤーの勝利です！

- 役の重複について

以下の役が重複した場合、一番得点の高いものを反映します。

- 三光
- 雨四光
- 四光
- 五光

用語一覧

- 花札エリア：両プレイヤーの間の、花札の場や山を置くスペースです。
- プレイエリア：各プレイヤーの手元のことで、持ち札、デッキ、使用済み置きのことを指します。
- 山：花札エリアに置かれる裏向きの花札の束のことです。
- 場：花札エリアに表向きで置かれている花札のことです。
- デッキ：プレイエリアに裏向きに束で置かれる神カードのことです。
- 手札：ゲーム開始時にプレイヤーに配られたカードのことです。
- ハンド：プレイヤーがデッキから引いた未使用のカードのことです
- 持ち札：プレイヤーが獲得した札のうち、未使用のものです。
- 使用済み：プレイエリアのうち、使用しされたカードや花札がここに置かれます。
- DP：ダメージポイントの略称です。攻撃が成立したときに発生するダメージ量です。
- CT：クールターンの略称です。使用したスキルが再び使用できるようになるまでのターン数を示します
- クイック：カードの持つ特性です。相手がカードを使う際に使用でき、先に効果进行处理できます